

9047-BLISS 9800GX2. 1024MB

HDMI



NVIDIA GeForce 9800GX2  
600 MHz GPU  
1024 MB DDR3 memória  
1000/2000 MHz RAM sebesség  
PCI-Express / SLI  
DVI-I + DVI-I + HDMI



GAINWARD  
BEYOND YOUR SENSES

A minőség nem jelent egyet  
a magas árral!

9269-BLISS 9800GTX 512MB

9115-BLISS 9600GT 512MB Golden Sample

HDMI



NVIDIA GeForce 9800GTX  
675 MHz GPU  
512 MB DDR3 memória  
1100/2200 MHz RAM sebesség  
PCI-Express / SLI  
Extreme HD-Output + DVI-I + DVI-I



NVIDIA GeForce 9600GT  
700 MHz GPU  
512MB DDR3 memória  
1000/2000 MHz RAM sebesség  
PCI-Express / SLI  
DVI-I + DVI-I + HDMI + DVI-I

9245-BLISS 9600GT 512 MB TV

8859-BLISS 8600GT-256-SilentFX

HDMI



NVIDIA GeForce 9600GT  
650 MHz GPU  
512MB DDR3 memória  
900 MHz (DDR1800) RAM sebesség  
PCI-Express / SLI  
HD-Output + DVI-I + DVI-I



NVIDIA GeForce 8600GT  
540 MHz GPU  
256MB DDR3 memória  
1400 MHz RAM sebesség  
PCI-Express / SLI  
DVI-I + VGA + HDMI  
SilentFX hűtés

8798-BLISS 8600 GT 1024MB TV-DD



NVIDIA GeForce 8600GT  
600 MHz GPU  
1024MB DDR2 memória  
500 MHz RAM sebesség  
PCI-Express / SLI  
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.



Gyárilag tuningolt kártyák  
3 év garanciával

Mercury Magyarország Kft. 1131 Budapest, Dolmány utca 14. tel.: 221 3020; 273 1152 mercury.info@ahol.com www.gainward.hu www.mercurycomputer.hu

VISZONTELADÓINK 0-24 ÓRÁS ONLINE WEBSHOPUNKRÓL RENDELHETNEK A WWW.MERCURYCOMPUTER.HU WEBCÍMEN.

Csöndre  
VÁGYSZ?



**HKC USP-3430<sup>10P</sup> tápegység 430W**

- Teljesítmény: 430W • 12cm ventilátor
- Ventilátor zajszint: 20-25dB
- 4xMolex • 1x24Pin • 1x P4pin
- 2xFDD • 2xSATA • 1xPCI-E
- Tápkábelrel • CE minősítéssel
- ATX 12V 1.3 verzió • passzív PFC
- **2 év garancia**



**HKC USP-5580 tápegység 580W**

- Teljesítmény: 580W • 14cm ventilátor
- Ventilátor zajszint: <20dB
- 6xMolex • 1x24Pin • 1x P8pin
- 2xFDD • 2xSATA • 2xPCI-E
- Tápkábelrel • CE minősítéssel
- ATX 12V 1.3 verzió • passzív PFC
- **2 év garancia**



**HKC USP-5550 tápegység 550W**

- Teljesítmény: 550W • 12cm ventilátor
- Ventilátor zajszint: <20-25dB
- 6xMolex, 1x24Pin • 1x P8pin(4x2)
- 2xFDD, 2xSATA, 2xPCI-E
- Tápkábelrel • CE, TUV, FCC, Rohs
- ATX 12V 1.3 verzió • passzív PFC
- **2 év garancia**



**HKC USP-7630 moduláris tápegység 630W**

- Teljesítmény: 630W, 12cm ventilátor
- Ventilátor zajszint: <20dB
- Dual/QUAD CPU • DUAL VGA
- passzív PFC
- Tápcsatlakozó: 20+4
- Power csatlakozó: 4db
- S-ATA konnektor: 4db
- PCI-E adapter: 2db
- FDD táp csatlakozó: 1db
- 8 pines csatlakozó 4x2: 1db
- Működési hőmérséklet: 10°C-50°C
- Tápkábelrel
- CE minősítéssel
- ATX 12V 2.2 verzió
- Dual +12V kimenet
- **2 év garancia**



**HKC**

TÁPEGYSÉGEK

PASSZÍV PFC. <20dB. 2 ÉV GARANCIA



Erre is használhatja  
régi monitorját,  
de a mi ajánlatunk  
jobb!



## Monitor Csereakció!

Hozza be bármelyik számítástechnikai kiskereskedelmi partnerünkhöz használt vagy akár működésképtelen monitorját – márkától függetlenül, és mi beszámítjuk azt az alábbi feltételek szerint:

- 19" LG LCD monitor vásárlása esetén bruttó 3600 Ft,
- 20" LG LCD monitor vásárlása esetén bruttó 4200 Ft,
- 22" vagy nagyobb LG LCD monitor, illetve multimédiás monitorok vásárlása esetén bruttó 4800 Ft kedvezményt adunk.



Az akció időtartama:  
2008. április 14-től május 16-ig vagy a készlet erejéig.  
Keresse meg az Önhöz legközelebb található kiskereskedelmi partnerünket a [www.lg.hu](http://www.lg.hu) HOL KAPHATÓ? menüpont alatt.





# GYERE KEMPELNE!

## - GAMESTAR TÁBOR 2008 -

IDÉN IS HAGYOMÁNYOSAN  
SZÍNVONALAS PROGRAMOKKAL  
VÁRJUK A KEDVES ÉRDEKLŐDŐKET:

~~MÚZEUMLÁTOGATÁS,  
GYÖNGYFŰZÉS, KÉZMŰVES  
FOGLALKOZÁSOK,  
FELOLVASÓESTEK ÉS~~

**NON-STOP  
LAN PARTY!**

ESKIN FÜRDŐRUHÁBAN!  
BAD SECTOR FELÖLTÖZVE!

Találkozz a többi GameStar-olvasóval!

Találkozz a GameStar szerzőivel, és mondd el nekik, hogy mennyire szereted őket! (Vagy nem!) Ők is örömmel elmondják majd Neked, hogy mennyire szeretnek Téged! (Vagy nem!)

Ha ez nem lenne elég, laposra is verheted őket Quake-ben, Counter-Strike-ban, Unreal Tournamentben, Call of Dutyban, Warcraft III-ban – vagy bármilyen egyéb játékban.

Versenyek! Mesés nyeremények! Egy hét önfelédlt móka, kacagás!  
Sportpályák! Pancsoló!

**Időpont:** 2008. augusztus 17-23.

**Helyszín:** Regatta Aktív Üdülőközpont ([www.hotelregatta.hu](http://www.hotelregatta.hu))  
2015 Szigetmonostor–Horány, Duna sor 8.

**Jelentkezés és további információ:** [www.gamestar.hu/tabor](http://www.gamestar.hu/tabor)  
**Telefon:** 06 1 577-4373

FŐTÁMOGATÓ:

**GIGABYTE™**

KIEMELT TÁMOGATÓ:

**CDPROJEKT**

TOVÁBBI TÁMOGATÓK:

**PLEOMAX**

**D-Link®**  
Building Networks for People





# NAGY DOLGOK

## Kis adagokban

**KEDVES HÖLGYEK ÉS URAK,** a múlt havi teljes játék szavazásunk példátlanul szoros befutóval ért véget. Minimális előnyrel a **W40K: Fire Warrior** nyert, ámde a **THQ** hozta a **Full Spectrum Warrior** má megismert formáját – gépezete azóta is szöttyög, a master verzió nem működik. Kénytelenek voltunk hirtelenjében a második helyen záró **UFO: Afterlight**-ot licencelni, de könnyű szívvel mellékeljük ezt is, hiszen tényleg csak néhány szavazat döntött a két játék között (sőt, nagyságrendileg a **Thief 3** is ugyanakkora táborot mozgató meg, nem kizárt, hogy egyszer majd az is itt fog vendégeskedni a lemezünkön). A **Fire Warrior** tehát egyelőre javítás alatt, amint elkészül vele a **THQ**, megkapjátok. Addig is a várakozást enyhítendő a következő hónapban egy igazi sztárjátékra készüljétek: jön az **Armies of Exigo** magyarul!

Jön a **GTA IV** is, sőt, mondhatni, már meg is érkezett! A hazai forgalmazó **Amex-Tec** időt, s energiát nem kímélve járta ki nekünk a kipróbálási lehetőséget a **Take2** londoni irodájánál, ami végül nem teljesen úgy sült el, ahogy azt szeretnénk volna, de a lényeg, hogy egy jó adag játékélménnyel fűszerzett megaelőzetest olvashattok az év legjobban várt játékáról (a végleges tesztre jövő hónapig várnotok kell). A **GTA IV** senkit sem hagyott hidegen a szerkiben, a társaság nextgen konzollal rendelkező tagjain (**Bad Sector**, **mazur**, **ashe...**) már felfedezhető a felfokozott várakozás mániába hajló jegyei, a szemtikkelés, a kontrollerek folyamatos tisztogatása, és hasonlók. Az egyetlen igazi problémánk, hogy a **PC-s** verzióra még őszig várni kell. Legalább. Addig viszont van

időnk gépet frissíteni, például **Mady** néhány oldallal hátrébb olvasható **monstre 9800** tesztje alapján.

**Vin Diesel** lehet szeretni, nem szeretni, de tényező ő, ahogy mondani szokás, a mai szórakoztatóbizniszben. Emellett nem egy buta ember, eléggé progresszív ahhoz, hogy könyékig másszon a videójáték-iparba már akkor, amikor mindenki más Hollywoodban még azon civakodott, hogy valóban a sátán követte-e a videójáték, vagy sem. Ő helyett tulajdonrészt szerzett fejlesztőstúdiókban, pénzt tolt a játékfejlesztésbe, s mivel nem olcsó reklámfelületnek használta a videójátékot, mellyel nulla ráfordítással kiegészítheti aktuális filmjének bevételeit, olyan anyag látott napvilágot a nevével fémjelzett **Chronicles of Riddick** képében, amely bármelyik nagy stúdiónak becsületére vált volna. Ez az oka, hogy rárepültünk következő játékára, a **The Wheelman**-re. **New Castle**-i élményeinket hátrébb olvashatjátok.

Április egyébként az utazások hava volt, **Gyu** Párizsba látogatott **realm** vs. **realm** meccseket próbálni múlt havi címlapsztorink, a **Warhammer Online** kapcsán, aztán szinte földet sem ért a gépe, indult is **Varsóba**, az **EA** legújabb focis próbálkozását, az **UEFA Euro 2008**-at letesztelni. Aztán megyünk még e hónapban **Mass Effect**et tesztelni szintén **Lengyelhonba**, **Sacred 2**-t bétáztatni **Németországba**, **Zero** pedig **Malorcán** fogja végignézni a **Vivendi** jövő évi címeit, csak épp ezek már a következő számba fognak bekerülni. Mert ugye lapzártá is van a világon. Be is fejezem, már csak rám várnak a tördelők, további szép estét, jó játékot mindenkinek, találkozunk jövő hónapban!

// Boe



### FIGYELEM!

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

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

KÖSZÖNJÜK!

## CÍMLAPSZTORI

### THE WHEELMAN



28

Egészen **New Castle**-ig kellett mennünk, a **Midway** ottani rezidenciájára, hogy kipróbáljuk **Vin Diesel** következő játékát, de megérte! Edig legalábbis úgy tűnik, hogy a **The Wheelman** hozza azt a színvonalat, amit kevés hajú hősünk előző alkotása, a kiváló **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** is. Más a stílus, az **FPS** akció helyett itt a **TPS** lövöldözés és autós részek váltják egymást, de a hangulat most is garantált! **BZ** legalábbis minden alkalommal kiváló hangulatban jelentkezett onnan, és szerintünk nem csak a remek angol sörök miatt.







### BEMELEGÍTÉS

- 8 DVD TARTALOM
- 10 ARÉNA

### ÚJDONSÁGOK

- 16 HÍREK
- 26 THE WHEELMAN
- 32 JÁTÉKOK A VALÓSÁG HATÁRÁN
- 36 ALPHA PROTOCOL
- 38 PLATFORM VAGY MULTIPLATFORM?
- 42 GTA IV
- 50 RED FACTION: GUERRILLA
- 52 TOP 10 JÁTÉKFŐHŐSÖK
- 54 DUNGEON HERO
- 56 LEGEND
- 60 S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY
- 62 WITCHES
- 64 GRID

### JÁTÉKBEMUTATÓK

- 68 C&C: KANE'S WRATH
- 74 EGY KÁVÉ MELLETT
- 76 UEFA EURO 2008
- 82 LOST EMPIRE: IMMORTALS
- 86 THE LOST CROWN
- 88 THE SETTLERS VI: EMPIRE OF THE EAST
- 90 NINJA REFLEX
- 92 LIMBO OF THE LOST
- 94 SEVEN KINGDOMS: CONQUEST
- 96 WARRIORS OROCHI
- 97 FORD RACING OFFROAD
- 98 NIGHT WATCH RACING
- 100 XBOX ROVAT
- 102 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### MÉLYVÍZ

- 104 HÍREK
- 108 PIACTÉR
- 112 GAMER EGEREK ÉS EGÉRPADOK
- 116 9800 GX2 ÉS GTX
- 118 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### BELEMENÉS

- 120 JÁTÉKFEJTYMÉNYEK
- 122 WESTWOOD VS BLIZZARD
- 124 ÉPÍTŐKOCKÁTÓL A PC-IG
- 126 MÁSVILÁG
- 130 A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



## 42 GTA IV

Végre első kézből próbálhattuk ki az autólopás örömét Nikóval!



## 68 C&C: KANE'S WRATH

Kane élt, Kane él, Kane élni fog!



## 26 THE WHEELMAN

Száguldás és bandaharc: Díz(z)el-vassal!



## 76

UEFA EURO 2008



## 50

RED FACTION: GUERRILLA



## 60

STALKER: CLEAR SKY





## GYORSKERESŐ

PROTOTYPE	16
TEAM FORTRESS 2	20
CALL OF DUTY 4	20
WARHAMMER ONLINE	21
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2	23
TOM CLANCY'S H.A.W.X.	24



GUITAR HERO: AEROSMITH	25
WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT	26
THE WHEELMAN	26
ALPHA PROTOCOL	36
GTA IV	42
RED FACTION: GUERRILLA	50
DUNGEON HERO	54
LEGEND	56
STALKER: CLEAR SKY	60
WITCHES	62
GRID	64
C&C: KANE'S WRATH	68
UEFA EURO 2008	76
LOST EMPIRE: IMMORTALS	82
THE LOST CROWN	86
THE SETTLERS VI: EMPIRE OF THE EAST	88
NINJA REFLEX	90
LIMBO OF THE LOST	92
SEVEN KINGDOMS: CONQUEST	94
WARRIORS OROCHI	96
FORD RACING OFFROAD	97
NIGHT WATCH RACING	98
DARK SECTOR	100
VIKING: BATTLE FOR ASGARD	100
JUMPER	101
CONDEMNED 2	101

# MEET DA TEAM

„Nem ezek azok a droidok, akiket keresnek...”

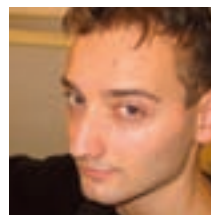


**BOE**  
**KOR:** 30  
**SZERET:** zongorázni  
**NEMSZERET:** hegedülni  
**TITKOS VÁGYA:** találkozni Thomas Anders-szel és Dieter Bohlen-nel  
**KEDVENC JÁTÉK:** Jagged Alliance  
**EZZEL JÁTSZIK:** World of Warcraft

Bezárult a kör. Végül rám került a sor, és az én tisztem maradt, hogy a sok ökörködés után végre felvázoljam a T. Olvasónak, mivel is töltjük mi itt az időnket hónapról hónapra a szerkesztőségben. Nyilván komoly munkával, ezt mindenki tudja, ám nem csak úgy dolgozunk bele a vakvilágba, hanem mindenkinek megvan a maga területe, amiért felelősséggel tartozik a vezetőség felé, amelyet jelen esetben én képviselek. Saját szerepem megtárgyalása után térjünk is rá a kollégákra. Én kvázi kívülállóként, egy elsötétíthető üvegfal mögött kísérem figyelemmel munkájukat, ezért olyan dolgokat is tudok rólok, melyekkel tán még ők maguk sincsenek tisztában. Lássuk ezeket...



**GYU**  
**„Leadnám én az Arénát, de...”**  
 Amellett, hogy ideje jelentős részében az olvasókkal foglalkozik, válaszol leveleikre, fórumhozzászólásaira, kézben tart és elvégez mindent, ami GSTV, akár a DVD-mellékletéről, akár az online-ról van szó. Mazur előszeretettel kéri fel cikkírásra is, mert cikkei az előzetesen megbeszélteknek megfelelően készülnek el.  
**EZZEL JÁTSZIK:** UEFA Euro 2008



**MADY**  
**„Boe, van egy kis gond a teljes játékkal...”**  
 Mady-t már nem is nevezhetjük újságírónak, hiszen ideje túlnyomó részében logisztikai feladatokat lát el a GameStar tesztlaborában. Emellett teszlet és cikket ír, a DVD-t szerkeszt, híreket kajtat online-ra, és idestova 5 éve tervezgeti Photoshoptban a „közeljövőben megvásárlandó” Celica GT-jét, különös tekintettel annak fényezésére.  
**EZZEL JÁTSZIK:** UAZ 4x4



**BAD SECTOR**  
**„Nem gondold, hogy ezt megcsinálom”**  
 Fő játékesztelőnk idejének nagy részét a mazur körüli legyeskedéssel tölti. Ennek során listákat olvas fel, melyek a \*szívesen tesztelném\* játékokat tartalmazzák. Egyébként a GSO tartalmi vonalát szerkeszti. Itt kiadja magából a felgyülemlett feszültséget, és vasszigorral sújt le, ha egy anyag nem felel meg a piramis elvnek.  
**EZZEL JÁTSZIK:** Kane's Wrath



**ENDER**  
**„Ámberek!”**  
 Ender az én jobbkézem, minden fontosabb döntésben kikérem véleményét, mert neki minden fontosabb kérdést illetően van véleménye. Szűkebb felelősségi területe a GameStar Online, ahol a tartalomgyártás, a vonatkozó háttér munkák, a tartalmi fejlesztések, és az itt serénykedő humán erőforrás menedzselése tartozik feladatai közé.  
**EZZEL JÁTSZIK:** Soulstorm



**MAZUR**  
**„Nézd, én megértem az érveidet...”**  
 Mint a GameStar játékokkal foglalkozó részének Teljhatalmú Ura, eldönti: miről írunk, mennyit és mikor, illetve kicsoda és milyen elvárásoknak megfelelően. Ebbéli tisztségében ideje nagy részét a Bad Sectorral való vitázás tölti ki, akinek fölöttébb szúrja a szemét, hogy hónapról hónapra bekerülnek az újságba olyan cikkek is, amelyeket nem ő ír.  
**EZZEL JÁTSZIK:** UT III



**ZEROCOOL**  
**„Öhssztobák vagytok!”**  
 A mi jó ZeroCoolunk amellett, hogy töretlen lelkesedéssel segít be Madynak hardvert tesztelni, Gyunk GSTV-t csinálni, mazurnak pedig cikket írni, hajlandó elmenni mallorcai ötszilagos szállodákban tartandó sajtótájékoztatókra is, ahol annak bárjaiban szívszólással szopogtatja a kóktélfokat a fűszoknyás felhasználókat köldökéből. (Állítólóg.)  
**EZZEL JÁTSZIK:** Ninja Reflex, TF2

### IMPRESSZUM

#### SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: **Halász Bertalan** (Boe) bhalasz@idg.hu  
 Főszerkesztő-helyettes: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu  
 Felelős szerkesztő: **Virág Márton** (mazur) mazur@gamestar.hu  
 Szerkesztők:  
**Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu  
**Madarász Zoltán** (Mady) mady@gamestar.hu  
 Munkatársak:  
**Balla Zoltán** (Duncan) duncan@gamestar.hu  
**Balla Akos** (Mayer) mayer@gamestar.hu  
**Bátyk-Valentin Zoltán** (BZ) bz@gamestar.hu  
**Beregi Tamás** (Berr) berr@gamestar.hu  
**Csontos Péter** (Csonti) pcsontos@idg.hu  
**Hajdú Éva** (Eskin) eskin@gamestar.hu  
**Herpai Gergely** (Bad Sector) badsector@gamestar.hu  
**Horváth Péter** (HP) hp@gamestar.hu  
**Kozma Ferenc** (Kecske) kecske@gamestar.com  
**Lám Gábor** (Del) del@gamestar.hu  
**Maróti Mihály** (Berkenye) berkenye@gamestar.hu  
**Mezei Károly** (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu  
**Mórcz Krisztián** (Marco) marco@gamestar.hu  
**Nemes Dániel** (dZé) dze@gamestar.hu  
**Telek Zoltán** (Sam) ztelek@idg.hu  
**Téglás Gábor** (ashe) ashe@gamestar.hu  
**Vörös Lóránd** (Chavalier) chavalier@gamestar.hu  
 GameStar DVD  
 Szerkesztő: **Madarász Zoltán** mady@gamestar.hu

GameStar Online  
 Felelős szerkesztő: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu  
 Szerkesztő: **Herpai Gergely** (Bad Sector) badsector@gamestar.hu  
 Online Munkatárs: **Téglás Gábor** (ashe) ashe@gamestar.hu  
 Híreztetés:  
**Vörös Lóránd** (Chavalier) chavalier@gamestar.hu  
**Csoma Péter** (Zarathos) zarathos@gamestar.hu  
**Horváth Tamás** (Shifty) shifty@gamestar.hu  
 Online vezető: **Mezei Károly** (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu  
 Grafika és Tördelés: IDG Grafikai Stúdió  
 Stúdióvezető: Palotai Árpád apalotai@idg.hu  
 Művészeti vezető: Prekop László lprekop@idg.hu  
 Tördelők: Berényi István, Berényi Teréz, Béres Gábor, Lukács Gergely  
 Korrektúra: IDG Nyelvi Labor  
 Egyed Zsóka, Hajdú Éva, Sz. Erdős Judit  
 Szerkesztőségi ügyelet: Bórái Ilona – libiro@idg.hu  
 Telefon: 577-4300, fax: 266-4343  
 KIADÓ: IDG Hungary Kft.  
 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület  
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
 Internet: idg.hu  
 Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető ibiro@idg.hu  
 Lapigazgató: Szigetvári József jszigetv@idg.hu  
 Műszaki vezető: Birkus Imre ibirkus@idg.hu  
 Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.  
 Ügyvezető igazgató: Bánáti László origo@origoprint.hu  
 ÜGYFÉLSZOLGÁLAT  
 Telefon: 577-4301, fax: 266-4343  
 E-mail cím: terjesztes@idg.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu  
 HIRDETÉSI OSZTÁLY  
 Hirdetési osztály vezető: Radácsy Katalin kradacsy@idg.hu  
 Telefon: 577-4310, fax: 266-4274  
 Lapreferens: Filipinyi Sándor sfilipinyi@idg.hu  
 Telefon: 577-4312, fax: 266-4274  
 Kereskedelmi asszisztens: Bohm Andrea abohm@idg.hu  
 Telefon: 577-4316, fax: 266-4274  
 Médiaajánlatok: idg.hu/media  
 E-mail: keriroda@idg.hu  
 MARKETING  
 Marketing munkatárs: Kovács Judit jkovacs@idg.hu  
 KONFERENCIA  
 Rendezvényszervező:  
 Odrovics Szonja szdrovics@idg.hu  
 Bődör Eszter ebodor@idg.hu  
 TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS  
 Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu  
 Terjesztő: A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőkön, az ország bármelyik postáján.  
 (információ: 06-80-444-444; hirapelofizetes@posta.hu.),  
 Budapestben a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).  
 A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusán a mediashop.idg.hu honlapon, vagy

a terjesztes@idg.hu e-mail címen.  
 Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.  
 GameStar dupla DVD melléklettel: 1995 Ft.  
 1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9870 Ft,  
 1 éves előfizetés: 19020 Ft  
 GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027  
 JOGI KÖZLEMÉNYEK  
 Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenést követően a kiadó engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-kent található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezel, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.  
 Lapunkat a MATESSZ auditálta.  
 Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.  
 A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.





# UFO: AFTERLIGHT

Mars a Marsra!

**M**ŰLT HAVI SZAVAZÁSUNK után úgy hozta a sors, hogy ehavi teljes játékunk a kiváló **UFO: Afterlight** lett. A sorozat harmadik részében a harcok immár nem a Földön zajlanak, az emberiség maradéka a végső vereség után a **Marson keresett menedéket**. Az alapbázist belakó társaság aztán hamar szembesült a ténnyel, hogy nincsenek egyedül: a harc tehát folytatódik, ezúttal igen speciális környezetben. A Mars éghajlata a játékban ugyanis finoman szólva is szélsőséges, így minden bevetés speciális felszerelést igényel. A területekre osztott nagytérképen az egyes helyszínek más időjárás jellegzetességgel bírnak, így eltérő erősségű szkafoanderek kellenek, hogy kimerészkedhessünk – mint minden más eszközt és fejlesztést, ezeket is az alapbázison kell előállítanunk. Sokat fejlődtek a csaták is, maximum hétfős alakulatunkra már egészen változatos kűldetések és taktikázó ellenfelek várnak. Az emberek és az alienek mellett vég-



re droidokat is hadra foghatunk, akik bár nem a leghatékonyabbak, legalább könnyen pótolhatók. Az **UFO: Afterlight** egy összetett, sok lehe-

tőséggel bíró taktikastratégiai játék, a néhány hiba és logikátlanság ellenére mindenkinek érdemes kipróbálnia, aki szívéen viseli az emberiség sorsát.

//ashe



## DEMÓK A DVD-N

A DVD-melléklet sava, borsa



**UEFA EURO 2008**

**L**ASSAN KÖZELEG AZ EB IS, DE HOGY ADDIG SE UNATKOZZUNK, FEJLESZTHETJÜNK labdaérzékünket az **UEFA EURO 2008** demójával. Az egy teljes CD-nyi helyen terpeszkedő demóba sajnos maximálisan csak hat perc játékidőt zsúfoltak a készítőik, melyet a Németország–Franciaország mérkőzésen tölthetnek el a focirajongó sporttársak. Aki pedig már rongyosra játszotta a kipróbálható verziót, annak sok szeretettel ajánljuk az e havi GSTV Extra videónkat, melyben Gyu Varsóba látogatott, hogy egy interjú keretén belül minél több érdekességet szedjen ki a fejlesztőcsapat egyik tagjából.



### HONOSÍTÁSOK

Resident Evil 4  
Fahrenheit  
Xpand Rally Xtreme  
Powerboat GT



**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 GS100A jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024\*768-as felbontásra van optimalizálva. Az UFO: Afterlight telepítéséhez futtatni kell a főkönyvtárban található „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 meghajtó nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.





**7 műsor/2 óra 46 perc**

## RÉSZLETES TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKOK (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)	MÉLYVÍZ (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)
{ C&C 3: Kane's Wrath 00:15	{ CEBiT beszámoló 00:15
{ Seven Kingdoms Conquest 06:00	{ GeForce 9800 GX 2 összehasonlítás 13:38
{ The Settlers VI: Empire of the East 10:39	{ Porszűrők 18:55
{ So Blonde 12:45	{ Trust kártyaolvasó 21:40
{ Turok 16:32	{ Speciális egérpadok 23:40
{ Treasure Island 18:50	{ ASUS G70 gamer notebook 27:08

A Gamestar TV áprilisi számában több hölgy is szerepel: a felkonban vendégül láttuk a World Cyber Girls verseny győztesét, Tenshiko-t, míg két kalandjáték videójában is láthatjátok a bájos Eskint (akinek a nevét úgy kell ejteni, hogy eszkin – én szóltam).

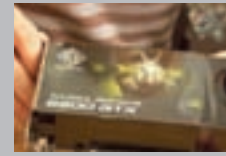
## KIEMELT MŰSOR

### JÁTÉKOK KINCSES SZIGET? ITT?



**OHH, ESKIN** és BZ tiszta mosoly ebben a videóban, gyermekkori kedvencük, Robert L. Stevenson Kincses Sziget című regényéből készült kalandjátékot elemezzük nagy lelkesedéssel. Aki még nem olvasta a regényt, az gyorsan tegye meg!

## A HÓNAP HARDVERBEMUTATÓJA: 9800 ÖZÖN



Azt nem lehet tudni, hogy az NVIDIA marketingesei mivel fogják folytatni a számozást a 9XXX-család után, de az tény, hogy a 9800-asok piszok gyorsak. Erről filozofál Mady és ZeroCool is.

## A HÓNAP SZAKMAISÁGA: VÁSÁRLÁS VAGY NEM VÁSÁRLÁS?



E havi témánk ismét szikrázó vitát hoz – szeretnénk ugyanis kiokoskodni, hogy az Electronic Arts vételi ajánlata a Take Two-ra vajon milyen szándékkal tétetett és milyen következményekkel járhat a videojáték-piac és a saját kis lelünk egészsére.

## A HÓNAP MÓKÁJA: ITT A TAVASZ!



A szerencsére menetrendszerűen beköszönő tavasz stábunkat is kizavarta a természetbe, így ha már a World Cyber Girl is erre járt, BZ és Duncan kimentek a tere jó megbotránkoztatni mindenkit televíziós forgatásukkal – ennek eredményét láthatjátok a felkonban és az Extra végén a lekonban.

**"CSAK AZ ÉVSZÁM VÁLTOZOTT...."**

# TOVÁBBI DEMÓK

**Europa Universalis :Rome  
Lost Empire: Immortals**



**Sam & Max 204: Chariots of the Dogs  
Sins of a Solar Empire**



## MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

### THE INCREDIBLE HULK

Bizony, ezt is megértük, zöld bőrű izompacsirtánk története hamarosan a hazai mozikban is tovább gyűrűzik. Az első részben Hulkot megszemélyesítő Eric Bana helyett a rendezőnek ezúttal inkább Edward Nortonra esett a választása, akinek nem kisebb feladat jut az új részben,

mint a volt jugoszláv kémből szörnyé mutálódó Abomination megállítása. A trailer alapján valószínűleg jóval több és látványosabb akció lesz a filmben, mint amit az első részben láthattunk, de szavak helyett beszéljen inkább a feliratozott mozi trailer.

## FELIRATOZOTT MOZIELŐZETESÉK

Incredible Hulk, Wall-E, Wanted

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



### NOD32 SSE10Z

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](http://www.nod32.hu/gamestar) oldalra. Itt szükség lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!



### MPP DESKTOP J2LE94

Az MPP Desktop hatásos védelmet nyújt a kéréstlen levelek ellen. Ha unod, hogy a postaládádba naponta több tucat reklám, spam és egyéb kéréstlen 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 tethsz teljes verziós programmá, hónapról hónapra. Az MPP Desktopról és a beállításokról bővebben a [www.mpp.hu/gamestar](http://www.mpp.hu/gamestar) oldalon találhattok információkat.

## HASZNOS PROGRAMOK amelyekre szükség lehet.

**DRIVER:** ATI 8.3 XP/Vista, NVIDIA174.74 XP/Vista

**INTERNET:** Internet Explorer 7, FireFox 2.0.0.12, Smart FTP 2.5.1

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

**CHAT:** Windows Live Messenger 8.5, mIRC 6.31

**FILE MANAGER:** Total Commander v7.0.2a, FlashGet 1.9.6

**TÖMÖRÍTŐ:** WinRAR v3.71, WinZip 11.1

**AUDIÓ:** Winamp v5.5

**VÍRUSIRTÁS, SPAMSZÜRÉS:** NOD32, MPP Desktop levélszűrő

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

**DVD-ÍRÓ SZOFTVER:** Burn4Free v4.1,



# ARÉNA

Köszö a leveleket!!

// Gyü



**VÉGRE ITT A TAVASZ**, tanúsítom, hogy Párizsban és Varsóban is gyönyörűek a lányok és ígéretes a jövőbeni játékelhőzatal. Szintén nagy öröm volt látni a régi időket idéző levélzönet, amiért külön köszönetet szeretnék mondani mindenkinek – csak így tovább! S persze ne hagyjátok ki a GSTV Arénát a DVD-n és a GSTV Aréna Online-t se a GSO-n! Jó szórakozást kívánunk!

**E HAVI LEVELEINK A MÁRCIUSI GAMESTARRA REAGÁLNAK**



## A HÓNAP LEVELE



### NYERJ!



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

Feltehetjük a kérdést: Mivé vált a számítógép az elmúlt évek során? Megtalálható minden háztartásban, szinte már egy kalap alá vesszük a hűtőszekrényel, vasalóval, mert „kell”. De amíg a vasalót általában csak rendeltetészerűen használjuk, addig ez a masina egyben egy szórakoztatócentrum is. És emiatt megéri éjjel-nappal előtte ülni? Meg tudjuk húzni magunkban a háttart? Példának talán a nagy viták elindítóját, a *World of Warcraft*-ot említeném. Kedves kisöcsém barátaival egy kellően megbuherált hazai tört. szerveren játszik. Tudom, ejnye-bejnye... De itt jön az érdekes dolog. Péntek este, amikor poénból indítok egy karaktert moziba menés előtt, hogy elüssem azt a maradék tíz percemet valamivel, elfutva Stromwindbe, mit látok? Hogy tele van „elvetemültekkel”. Péntek este. 12–18 éves srácok. Ez lenne a szociális élet? Hogy azt beszéljük meg, hogyan verjük le ketten valami főbosst a helyi gm-alakulat által a sarokba állított T7-eket áruló árusok kínálatából? Hol marad a szociális élet? Hol marad a becsületesség? Az önmérséklet? Vagy ez a cél az életben? Sebaj, nincs barátnőm, az arcom pattanásos, görnyedt és szemüveges vagyok a sok gépezéstől, de van egy gm által maxra tett karim, amivel én vagyok az ász. És ez nem csak a *Wow*-ra igaz. Csupán ez a szélsőség. Ugyanezt tudom mondani az egyre elhatalmasodó MSN-es népdívatról. Csak azért

is felugrom, és itt töltöm el az estém – gondolkodik egy átlagos tinédzser. Beszélék ötezer emberrel nagyjából a semmiről. Néhányan lelki szemetesládának használnak, persze ha élőben futunk össze, mintha még nem találkoztunk volna, és nem történt volna semmi kettőnk közt soha semmikor, semmilyen körülmények közt. Efelé közelítünk? Vagy ez valami gyermekbetegség, amit egyszer majd kinövünk? Szerintem a választ önmagunkban kell megkeresnünk. A magam részéről nem szeretnék egy olyan világban élni, ahol üveges szemű, magányos, befelé forduló emberekkel vagyok körülve.

**Nézd, van, akinek egy főboss leölése az öröm, másnak egy barátnő, megint másnak egy kert gondozgatása, a szomszéd csak vedeli a sört stb., melyik a „normális” viselkedés? S itt jön a kérdés: melyik nézőpontból? Mert aki *WoW*-rajongó, annak a főboss megölése a természetes, aki a szebbik nemért rajong, annak a barátnő, aki meg a sörért, annak a sör. Szabad világban élünk, szerencsére senki nem kötelez minket arra, hogy mit szeressünk, mit akarjunk, és ez így van rendjén. Az, hogy a népek mit gondolnak, nehogy már olyan sokat számítson. Nekem is volt olyan barátnőm, akinél még egy rosszabb raid is jobb..., persze olyan is volt, akiért akár az életem is odaad-**

**tam volna. Önmagában az, hogy valakinek barátnője van (ha pasi az illető), még nem garantálja, hogy neki jó, és ha nincs barátnője, az sem garantálja, hogy neki rossz. Az a lényeg, hogy bárhogy is legyen, az illető jól érezze magát a bőrében, akár főbosst öldös, akár barátnőt ölelget. Ugyanis vannak olyan barátnők, akikről a leggonoszabb főbosst is meg lehetne mintázni, riszpekt azoknak, akik nem ilyenek. Én úgy gondolom, fontos tisztelni egymás hobbiját, örömet, ahogy fontos elfogadni egymás hibáit és hiúságait is. S hidd el, magányos, befelé forduló emberek már jóval a PC előtt is voltak – szóval, ez nem a számítógép hibája. Az, hogy nem figyelünk egymásra, az a mi hibánk – tessék EZEN változtatni inkább.**

### GAMERS NOT KILLERS!

A Gamers are... Killers? cikkhez lenne hozzáfűznivalóm. Az a megjegyzés szerintem is teljesen helytálló, hogy az amerikai kutatások kissé elfogultak. Minden kutatás arról szól, hogy mi a ROSSZ abban, ha valaki játékokat tol, és hogy ettől agresszív lesz. Nem tu-

dom, Magyarországon ez pontosan hogyan is néz ki, de az egyetemen, ahol engem próbálnak kiokosítani, létezik egy bizonyos tárgy (Számítógéppel támogatott oktatási formák), benne egy modullal, amely a nevezett játékok hatásával foglalkozott. Ebben szépen ismertették a játékok műfajait, milyen

magyar, ill. más készítésű programok készültek oktatási célból, aztán következett egy szép hosszú vizsgálat ismertetése, amelyet egyáltalán nem jellemezett az elfogultság. Ennek megállapításai között szerepelt, hogy a játékok nem okoznak agressziót, sőt bizonyos lelki nyugalmat váltanak ki, és a játékosok

Szerintetek milyen lesz a legújabb FIFA? Lesz-e E3? Az amerikai fociban kinek drukolsz? (Szitás Márk)  
**A legújabb FIFA? Lássuk csak (Látnok Mode On).** A legújabb FIFA fociprogram lesz, amelyben két csapatban 11 ember játszik majd egymás ellen. S lesz bíró is! E3 helyett E for All lesz októberben Los Angelesben. S a kedvenc amerikai focicsapatom az Atlanta Falcons.

Azt mondta az egyik barátom (aki *WoW*-ozik), hogy a *Warhammer Online* a *WoW* másolata. Mit gondoltok erről? (Piller Andre)  
**Akkor a Trabant is a Ferrari másolata? Ugyanis mindkettőnek 4 kereke van, van motorja, kormánykereke stb.** A *Warhammer Online* pengeteg újdonságot tartalmaz, így maximum a *WHO*-t nem ismerők mondhatnak ilyen blőd-séget.

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én alig tudom kívánni, hogy megjelenjen a *Spore*. Szívesen kipróbáltam volna a demót, amit kipróbálhattok. Nem fordult meg a fejetekben, hogy elkunyeráljátok és felteszitek a honlapra? (Varga Péter)  
**Rossz lehet neked, ha nem tudsz elaludni egy játékiprogram miatt. Én édesdeden szunyálok, akár *Spore*, akár *Duke Nukem Forever*, a *Crysis 2*-től meg még álmodom is. Azt a bi-**

**RÖVIDEN**



## ÍRD MEG A VÉLEMÉNYED!



Azon kedves olvasóink, akik ebben a hónapban megosztották velünk a véleményüket a márciusi Gamestarról, jutalomban részesültek: **Barniman** egy eredeti *Spiderwick Krónikák* játékot nyert, **-kamikaze-** egy *Unreal Tournament III*-as táskát, míg **MuMa01** egy *Warhammer Online* póló büszke tulajdonosa lesz a jövőben. Szívvel gratulálunk, és a jövőben is várjuk véleményeiket, értékeléseiket az előző havi Gamestarokról:

**GameStar Online fórumon vagy emailben arena@gamestar.hu**



## AMIKOR NEM VAGYOK GÉPKÖZELBEN, KIS SZÍNES TÉGLALAPOCSKÁKAT LÁTOK SZEMBEJÖNNI VELEM

könnyebben birkóznak meg a napi problémákkal. Emellett a gyakran játszóké képességei bizonyos területeken sokkal jobbak voltak, mint átlag társaiké, pl. koncentrációs idejük hosszabb, egyszerűre több dologra is tudnak figyelni párhuzamosan, a részleteket könnyebben észreveszik. Persze azt egy szóval sem állították, hogy ne lennének negatív hatásai is, de azok kétségtelenül nem az agresszió kategóriájába estek (pl. a túl sok részletből nem mindig tudták leszűrni a lényeges információkat – csak, hogy egyet említsek). Ha egy magyar, igaz nem no name egyetem képes ilyen tanulmányt előállítani, akkor az amerikaiaknak miért kell minden témában negatív vizsgálatokat folytatni? Hiszen ők már a tévéről is megállapították anno, hogy agressziót vált ki a nézőkből...  
**alias\_83 [komment]**

**Hidd el, más kutatások is folynak a témában, és a következtetések között rengeteg olyan van, mint amit a Te egyetemen is megállapítottak. A bulvársajtót azonban az nem érdekli, mi a jó – a bulvársajtót az érdekli, ami a szenzáció és ez általában a rosszhoz köthető. S bátran állíthatjuk, hogy az igazi véleményformáló az a tömegeknek szóló sajtó, akinek mindegy, mit ír, csak vegyék meg a szenzációra éhező, rettegni és félni akaró tömegek. Valamilyik nap is az volt az egyik ismert honlapon a vezető hír, hogy egy gyereket megharapott egy kutya.**

**Engem fiatal koromban minimum öt kutya harapott meg – vagy ez csak akkortájt volt természetes? Ma már szenzáció? Szerintem inkább szánalom...**

### LEGYEN PLUSZ 10%

Nem akarom megint elkezdni azt, ami százszor és ezerszer le lett zárva, de! Joey barátunknak igazat kell adjak abban, amit mond. A tesztek végén az értékeléssel nekem semmi bajom, de a karakterszámot illetően, Joeyhoz hasonlóan nekem is lenne egy meglátásom. Szóval a karakterszám fix, ezt megbeszéltük, de nem lehetne ezt valamilyen módon esetleg megemelni? S nehogy nekem a *Népszabadsággal* meg mitomén még mivel gyertek, mert ebben is igaza van, hogy rögtön lehurrogjátok a témával foglalkozókat, ilyen végletekkel. Valami 10%-os emelés szerintem így első tippre doszt elég is lenne. És most jön a dolog meglátásrésze, az indok. A tördelőknek, ezzel nem tudom, hogy többletmunkát adnánk-e vagy épp ellenkezőleg, de ti magatok, tudom, hogy szoktatok panaszkodni, hogy túlírtok egy-két cikket, és aztán faragni kell belőle a karakterszám miatt, ennél fogva nektek jobb lenne, gondolom én.  
**-kamikaze- [komment]**

**Nem hurrogunk le semmit és senkit. 10% emelést tiszta szívből támogatunk, amennyiben a fizetésünkről van szó: sőt akár hangosan kántáljuk is, hogy tíz szá-za-lééééék,**

**tíz szá-za-lééééék. Azonban mintha nem ezt javasoltátok volna, hanem a 10%-kal több munkát. Hmmm, ez erősen elgondolkodtató – miért akarjátok, hogy többet dolgozzunk, és miért nem azt, hogy jobb legyen nekünk? Egyébként ez a karakterszám elég jól kialakult az elmúlt évek során, úgy gondoljuk, ez a megfelelő egyensúly a képi infók, a filing és a szöveg között. De ezt mindig elmondjuk annak a 2-3 embernek, aki nem érti meg... De optimista vagyok és reménykedem, hogy előbb-utóbb mindenki megérti.**

### A MAGYAR HÜTÉS

Abból az alkalomból írok, hogy megosztam egy különös és meglepő LAN-partis élményemet. Nemrég (hogy egészen pontos legyek, március 14–16-án) LAN-



**zonyos demót én is kipróbáltam volna, de nem véletlen, hogy Bad Sectornek Angliába kellett utaznia az Electronic Artshoz, hogy megnézhesse – azt hiszed, lennének olyan „okosak” a fejlesztők, hogy azt a progit csak úgy kiadják a kezükből? S ha meg is kapjuk, olyan kemény papírokat kell aláírni, amiben a lelkiünket eladjuk a kiadónak, szóval ha nálunk is lenne az a demó, akkor sem tennék fel sehova.**

Tudtok mondani valami jó játékot ami leköti, vagy elég hogy szórakoztató legyen? Mert a mostani felhozatal nem valami fényes, és mostanában elég sok a szabadidőm. D Előre is köszi. (Takács Gergely)  
**Kedves Gergely. Hát játssz a fa... építőköcskaiddal, vagy a pö...rgő-forgó bűgőcsigával vagy a ku... koricapattogtatóval. Mind nagy élmény. És garantáltan szórakoztató. Sőt ha**

**pattogatsz kukoricát, azt még meg is lehet enni! Dupla szórakozás! Szerintem egyébként próbáld ki az Audiosurf-öt...**

Melyik cégtől várjátok a legnagyobb durranást pl. *Blizzard: Diablo3?* (Sztítás Márk) *Billazzard?* Bill Gates felvásárolja a *Blizzardot* és ez lesz a cég új neve? No, thanks! Hogy melyik cégtől várom a legnagyobb durranást? Megmondom – a

**Nike-Fiocchitól. Ugyanis ezek tűzijátékot is gyártanak és az nagyot durran. :) Játékok terén pedig lássuk csak: legyen a *Blizzard* és egy kafa *Diablo* MMO.**

Amúgy Gyu, lenne így közvetlen hozzád egy kérdésem: te beléköstöltél már valaha a vágásba? (Nagel Ferenc)  
**Igen, elég jó vagyok kenyérvágásban, párizsi és kolbászvágásban. Sőt, szok-**





Ez lenne a szociális élet?  
- Kiss Albert

partit szerveztünk a giminkben, amire az egyik, egyébként kiemelkedő Quake-es tapasztalatokkal rendelkező tag olyan géppel állított be, amin a procihűtő a szó szoros értelmében egy hajszálon függött! Illetve cérnaszálon, ugyanis az tartotta – amíg tartotta. Mondom neki, hogy talán ezt így mégsem kéne beüzemelni. Na jó, erre felhívja a faterját, hogy mi a nagy harci helyzet, és megtudakolja, hogy ilyen helyzetben mégis mi a teendő. Mire a kedves apuka azzal fenomenális ötlettel állt elő, hogy eddig is így működött (itt kerekedett el a szemem), csak biggyesszük vissza a hűtőt, jó lesz az úgy. Erre egy másik jelenlévő srác megjegyzi, hűtőpaszta hiányában ez nem lenne olyan okos döntés. Nos, a kedves papának erre is volt valami elképesztő/hajmeresztő ötlete: használjunk kézkrémet! Na ekkor történt, hogy jómagam és mások is csak bámultunk, mint kezdő b\*zi a gőzfürdőben, és nem tudtuk, hogy ezt most komolyan gondolja, vagy csak szívat – komolyan gondolta. Nem maradt más hátra, mint hogy megvalósítsuk ezt a meglehetősen bizarr ideát: valakinél éppen akadt valami jó kis (meggyes) kézkrém, bekentük, visszahelyeztük a hűtőt, majd visszakötöttük a cérnával... és láss csodát, kibírt két napot folyamatos igénybevétel mellett, és még ma is él, ha meg nem halt, vagy ez egy másik történet?

Kis József [email]



Hogy is szokott lenni a Discovery Channelen, meg az ilyen idióta lezuhanós videóban, „Don't try this at home!”, magyarárné próbáljátok ki otthon! A cérnaszálás és meggyes kézkrémes módszerekre semmilyen garancia nem terjed ki, s szerintem egyenesen ijesztőek és veszélyesek. El tudom képzelni a srác otthonában milyenek lehetnek az elektromos vezetékek, milyen műszaki állapotban lehet a gépkocsijuk stb... És nagyon örülök, hogy nem arra lakom.

### RENGETEG GSTV-T!

Nemrég elromlott a gépem, és kb. 2 hétig nem tudtam játszani, legfeljebb csak netezni. Amikor már kezdett szétb\*\*\*ni az ideg, kínomban elkezdtem nézni a GSTV-t. Hogy mennyire tetszett és jól sikerült, azt leginkább talán az mutatja, hogy mikor helyrejött a gépem, 1–2 óra játék után megint nézni akartam valami GSTV-szerűséget. Hosszasan gondolkodtam, hogy mivel tudnátok még jobbat tenni ezt a dolgot, és végül 2 dolog jutott eszembe. Az egyik említésre sem méltó apróság a játékok videotesztjénél tűnt fel, konkrétan az, hogy gyakran akaratlanul is többet figyeltem a bal felső sarokra, ahol ugye az éppen aktuális szakértők kommentáltak, mint magára a játékra. Talán ha egyáltalán nem, vagy csak a videó elején és végén mutatnátok őket, kissé jobb lenne. De amivel lényegesen jobb lenne a nézőknek, az az, ha MÉG TÖBB GSTV-t gyártanátok, tehát TÖBBET, szóval SOKAT, ergo RENGETEGET, úgy értem, TEMÉRDEK GSTV-t, nem tudom lehet-e érteni. Végül pedig ezúton szeretnék boldog születésnapot kívánni Gyu-nak és BZ-nek. A videók alapján egy napon születhettek. Kollár Balázs [e-mail]

Köszönjük a jókívánásokat, a valóságban van egy-két nap különbség köztünk, de tényleg közeli szülinapokonok vagyunk. A leveled elolvasása óta végig azon gondolkodtam, hogy vajon öngyógyító a PC, hogy csak úgy helyrejött, mert szabadalmaztassuk a technológiát, és keressük hülyére magunkat vele, oké? Egyébként pedig a rengeteg és te-

tam főfákat is vágni. Emellett, amikor katona voltam, vágtam a centit, és most is elég sok mindent vágok, mert ügyes vagyok (és persze okos, szép és legfőképp szerény). Hangot nagyon sokat vágtam, már képpel is előfordult, de profinak nem mondanám magam.

Manapság nézegettem az Assassin's Creed-et. És jött az ötlet, mi lenne, ha átkombiná-

nánk paraszt game-re? Alföldön játszódnak a játékok, és kapával járkáló paraszt emberke megy, és traktort lop vagy valami, de ez már túl a GTA-s lenne. (Ádi Csaba) Micsoda eredeti ötlet! Totál el vagyok ájulva. Vagy csak fejbe csaptak véletlenül egy kapával? A fene se tudja...

„You are not prepared to rise and shine Mr. Freeman, it's your blood next than i will

mérdek GSTV-nek csak egy akadály van... kéne hozzá rengeteg és temérdek eszköz, erőforrás, ember és idő... s momentán egyik sincs, csak annyi, amennyi a mostani GSTV-re elég. Azért köszönjük a lelkesedéset, sokra értékeljük.

### CSEBERBŐL VEDERBE

Először is leszögezném, hogy az újsággal most teljes mértékkel elégedett vagyok! Életemben nem hittem volna, hogy lesz egy ilyen játék, ami miatt félredobom a WoW-ot, ám itt van ugye ez az Audiosurf nevezetű gém. A demót felraktam, először húztam

make Don Salieri send his regards!" [WoW:BC][HL2][Fable][Mafia] (Bandooloroo) Ez az idézet mindig arra emlékeztet, amikor közmondásokat kombinálnak. Például: ki korán kel, maga esik bele. Vagy: aki másnak vermet ás, aranyat lel. Vagy: nincsen rózsza anyja sem érti a szavát. Ez utóbbi főképp tesszik :) Az élet tele van természetes bölcsességekkel. :)

amelyben kifejezte, hogy ő is GSTV-rajongó, és esze ágában sincs azt kívánni, hogy kevesebb legyen a GSTV. Én kérek elnézést. Ennek ellenére úgy gondolom, hogy a DVD-s GameStar lemezmelletlen az egyedi, csak nálunk látható/kapható tartalmat a GSTV képviseli a legeslegmarkásabban (ugyanígy igaz az online GSTV-re is). Ezt csökkenteni öngyilkos lépés lenne a részünkről, ezért illeszmit nem tervezünk – nem lesz kevesebb GSTV sem a korongon, sem az online-on. Hogy több lesz-e? Az már a jövő kérdése, olyan „lényegtelen” dolgoktól függ, mint emberi erőforrások, műszaki erőforrások, idő... semmiség. Mindből kéne még sok :) A képek vs. szöveg vita örök, és addig fog tartani, amíg lesz újság. Mi mindenféleképpen sokkal többet szeretnénk adni nektek egy cikkben, mint csak a szöveget – ez lényeges információ, de a grafikai elemek, a megfelelő design is azok. Nem tudom, a fransziák hogy csinálják, de egy olyan országban, ahol csak sajtóból több ezerféle van, nem lehet egyszerű PC-s játékmagazint csinálni :) Arról nem is beszélve, hogy Fransziaországban mindenki fransziául beszél... rémes. Én is jártam ott nemrég a Warhammer Online bemutatóján, tetszett is a dolog, csak hát az étkeztetés... de ez nem ide tartozik.

a szám pár dolog miatt, de aztán belendültem... olyannyira, hogy azóta, amikor nem vagyok gépközlemben, kis színes téglalapocskákat látok szembe jönni velem. Felfoghatatlan élvezet, főleg jó kis rockra tolni. Szóval köszönöm nektek, hogy beraktátok ezt a nagyszerű játékot az újságba, ha nem látom meg, talán soha nem próbálom ki. Ilyen játékokra lenne szüksége a társadalomnak, ilyen ötletekre. Sz. M. [e-mail]

Totál egyetértünk, valóban a társadalomnak sok ilyen ötletre lenne szüksége – jöjjenek csak szembe



## NYERTESEINK

A GameStar 2008. februári SMS-játékának nyertese Kubritzki Zsolt – Törökbálint. Nyereménye: ThermalTake Xaseró Kandalf LCS ezüst ház, vízhűtéssel. Szívvel gratulálunk!

rezellenes embereknek. Nahát, kérem!!! Még ilyen. Jákói Zoltán

Igen, sajnos így van, ahogy írod. Egyre kevesebb a demó, aminek oka szerintem az lehet, hogy így is nagy csúszásokkal készülnek a játékok, egy demó összegeztése újabb heketet venne el, arról nem is beszélve, hogy sok játékos eleve csalódik a demókban, mert csak 10-15 perc játékidőt adnak, de ehhez képest 4 GB helyet foglalnak el, és egész éjszaka kell tölteni. Én úgy hiszem, rengeteg fejlesztőnek már nincs erőforrása a demókra, nincs megfelelő ember és idő rá, ezért is maradnak el. S igazad van – ez sajnos a warezelle-nes küzdelmet sem segíti elő, hiszen aki kíváncsi egy programra, legálisan nem tudja megnézni. Reméljük, hogy ez változni fog a jövőben.

## UTÓIRAT

No kérem szépen, a magyar géniusz megint alkotott – mit nekünk high-tech, amikor egy PC hűtéséhez elég a cérna és a kézkrém (szigorúan meggyes). Kiderült, hogy az Audiosurf függőséget okoz, mint a WoW, a demók kezdenek kipusztulni, megtudtuk, mennyire fontos a 10%, és hogy egy magyar egyetemi kutatás szerint sem agresszívek a játékok. Bár mi ezt már eddig is tudtuk. Ne feledjétek a tábor, gyertek sokan, s amíg újra találkozunk az Arénával/ban addig is maradok

Maximális tisztelettel,



## A JÁTÉKOK NEM OKOZNAK AGRESSZIÓT, SŐT EGY BIZONYOS LELKI NYUGALMAT VÁLTANAK KI

színes téglalapocskák az utcán és lehetőleg rockra. Esetleg jöjjenek szembe az autópályán, vagy fel szállás közben a levegőben... netán vacsi helyett színes téglalapok? Egyébként megértelek, az *Audio-surf* könnyen függőséget okozhat – mint a *WoW*. Nem lehet, hogy ez a közös nevező?

### APRIL'S FOOL LVL70

Azért írok neked, mert szeretném kikérni a véleményed. Épp ma, április elsején láttam, hogy a *WoW* következő kiegészítőjében lesz még egy Hero class a Death Knight-on kívül: a Bard.



Először azt gondoltam, hogy nem is rossz ötlet, poénos, és amúgy is szeretem a rockzenét, miért ne? A döbbenet akkor jött, mikor megláttam a képeket. Ugyanazok a színes, lefelé szálló gombok, mint a *Guitar Hero*ban, egy az egyben áthozva. Mondom: miva'? Még voltak is vele poénok, hogy mi lesz ebből a nagy Activision-Blizzard egyesülésből? *Guitar Hero MMO*? Hát úgy tűnik, majdnem. Azért végeredményben az a véleményem, hogy ez a gombnyomkodás ütemre nem igazán illik a *World of Warcraft*hoz, sőt... Fekete Gábor [e-mail]

Azt hiszem, magad is megválaszolad a kérdést, lévén úgy kezdted a leveled, hogy „ma, április elsején”. Mindenkinek javaslom, hogy április elsején legyen nagyon gyanakvó, mert hát a leghihetőbb hírről is kiderülhet, hogy csak kamu. Vagy, hogy még viccesebb legyen, az is kiderülhet, hogy nem az :). Én a következő 5 április elsejére mind ugyanazt a hírt használnám áprilisi tréfának, amely így kezdődik: „Már csak egy hónap és megjelenik a *Duke Nukem Forever!*”.

### HOVA TŰNNEK A DEMÓK?

Nem tudom, hogy csak az én észkerem állt meg ezen a ponton, vagy más is zavarkolódott már az Arénában, de kezdem azt észrevenni, hogy a játékok demonstrációjának készítése kezd

megakadni. Elkezdődött anno a *GTA*-sorozatnál, de az megérthető, hiszen nem lehet „lezárni” a város bizonyos pontjait. Régebben meg nem volt erős gépem, s alig vártam, hogy megjelenjen a *RS: Vegas*. Meg akartam venni, de előbb ki szerettem volna próbálni, hogy működik-e. Azonban demó: az sehol. Kénytelen voltam vaktában megrendelni, s felléptem a CD Galaxis weboldalára. Lerendeltem magamnak, s láss csodát: a *Vegas* nem működött, mert nem volt SM 3.0 támogatásom, csak 2.0. Folytatódott egy csomó játéknál, most a *Vegas2*-nek sincs demója, az *Assassin's Creed*-nek sincs demója, a *Far Cry 2* játéknak sem terveznek, és azt hiszem, még a *Far Cry*-nak sem volt régen. Elvileg a *Crysis* a „másik far cry kettő”, annak tudtak demót gyártani, a *Far Cry 2 Original*-nak meg nem. Szerintem ez a gyártó cégnek a „bűne”, és még ők csodálkoznak, hogy egyre több a warez? Persze nem veszi meg senki 10 kilóért a játékokat, mert ha nem működik nekik, nézzék a gyönyörű dobozokat? Inkább felmegy valahova, és letölti: már senkit nem érdekel, bűn-e vagy sem, egyszerűen nem akar pénzt kidobni... Erre viszont megoldás lenne egy rendes, vérbeli demó!! Lehet, hogy úgy is letöltené a teljest, de pl. sokaknál nem így van: a *Dark Messiah*-t csak azután vettem meg, hogy működött a demó. Egy szó mint száz, a demókészítés a végnapjait éli, és ez nem kedvez a wa-

Feltűnt, hogy minden hónapban kiemeltek egy zenei CD-t/DVD-t, valami ajánlóba nem írják a NIN-ről? Szerintem megérdemelnék. Igaz, nem mai darab, de az *And All That Could Have Been* pl. egész pofás. (hero 44) Ahhoz képest, hogy feltűnt, nem vetted észre, hogy pont márciusban írtunk az új NIN-lemezről. Ugyanis ÚJ lemezekről szoktunk csak írni.

Egy haveromtól hallottam, hogy a Digital Reality állítólag nem stratégiát, hanem szerepjátékokat fog fejleszteni, ami a *Corvus* névre hallgat, lesz benne Mátyás király, meg Vlad Tepes, meg minden. De mivel a bejelentés április elsejei, így szkeptikus vagyok. (Nagy Zoltán) Én is szkeptikus vagyok, jó lenne egy játék abból a korszakból, abból a környezetből: én támogatnám, csak igaz legyen.

Tavaly kint voltam a GDF-en, nagyon penge volt. Kérdésem egyszerű: milyen világsztárok jönnek előadni ebben az évben, és mikor lesz? (Kurucsa Viktor) A rendezvény május 17-én lesz, és a sztárok közül kettőt érdemes kiemelni, hiszen velünk lesz Mike Capps az Epic Gamestől és Cevat Yerli a Crytektől. S persze minden ismeretb magyar fejlesztő is ott lesz, szerintem kár lenne kihagyni!

## RÖVIDEN

Szerintem a lap nagyon jó lett. Ez a kétféle kiadási módszer nagyon ott van. Már több haverom mondta, hogy cseréljünk, vagy meg kell vennie a másik fajtát is: (iqunug)

Hmm, és hogy áll a medálod piaci árfo-lyama? Melyiket melyikre cserélted? So- sem hittük volna, hogy ekkora gazdasá- gi mozgolódást okoz a mi egyszerű öt- letünk.



# ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

// ender



## JÓNAPOT!

Vannak a játékok, amiket az emberek várnak. Vannak a játékok, amiket nagyon várnak, és végül, vannak a játékok, amiket még én is várok. E havi kis üdvöskénk is ebbe a kategóriába tartozik (fájdalom, nem a Wheelmanre gondolok). Bevallom, a Vice City nekem benne van a TOP 10 Leghangulatosabb Játék kategóriában, hiszen gyermekkoromra, a nyolcvanas évekre emlékeztet (és nem azért, mert háromféle színű – barna, sárga és piros – de egyféle ízű fagyí volt). Szóval, bár nekem a San Andreas egy megbicsaklás volt, de GTA IV-et, bevallom, úgy várom, mint a kisjézust (vagy akit/amat vár bárki, nem akarok senkinek belegázolni a vallási nemstudományába). Szóval még az a csúfság is megeshet, hogy ha megjelenik, akkor felinstallálom a gépre. Sic transit gloria mundi.



„Egy letölthető pisztoly van nálam, és nem félek használni!”

**N**E LEGYENEK illúzióitok: a játékcégek egyetlen dolgot szeretnek bennünk, és ez a pénzünk. Ha a játékkidőket egy barát-nőhöz lehetne hasonlítani, akkor egy olyan nőszemély jutna róluk eszünkbe, aki, miközben beléd karol az utcán, azt suttojja a füledbe, hogy „jaj, azt az édi kis fülbevalócskát vegyük már meg nercbundácskámhoz!” Kicsit erős lenne a hasonlat? Nos, a letölthető tartalmaknak köszönhetően csak akkor érezheted magad olyan igazi „fannak”, akiről a fejlesztők csillogó szemekkel, mosolyogva említik meg az interjúban, hogy „őértük dolgoznak igazán”, ha minden extra cuccot leszedtél az Xbox Live-ról, a PlayStation Store-ról vagy a Wii Marketről. Vagy legalábbis a cégek így gondolják...

### SOSEM ELÉG A JÓBÓL?

Persze ennek a rendszernek PC-n is vannak előzményei, csak annyira talán még-

sem ivódott bele a köztudatba, és nem is terjedt el oly mértékben, mint konzolon. A legismertebb letölthető tartalmak azoknak a *Neverwinter Nights*-rajongóknak készültek, akik újabb kalandokat akartak. Persze készültek fanatikusok által is összedobott modulok, hiszen az *NWN* erre épült, azonban a professzionális letölthető meséket maga a BioWare, illetve professzionális modulkészítők hegesztették. Sokak szerint az alapjátékot is messze felülmúlták, és a rajongók egy pillanattal sem sajnálták a rájuk kiadott pénzt.

### INGYEN MOD A LEGOLCSÓBB...

Érdekes módon más mainstream címeket forgalmazó cégek annyira nem aknázták ki PC-n a letölthető tartalmak lehetőségét, akik pedig mégis ehhez az eszközhöz nyúltak, azok ettől nem váltak a pénzüket számolgató elégedett Dagobert bácsivá. Az egyik ilyen kísérlet az Electronic Arts-féle

*Hellgate: London*hoz kapcsolódik, amely-nél jobb páncélokhoz és egyéb cuccokhoz is juthatunk, ha hajlandók voltunk pluszban fizetni értük, de magára a játékra so-kan hamarabb ráuntak, így ez sem vált az évszázad bizniszvéé. Hogy miért nem működik annyira ez a rendszer PC-n? Nos, a PC-s rajongók között leleményes egyének saját maguk gyártanak tartalmakat különféle modok segítségével, amelyeket aztán ingyen megosztanak játékos társaikkal. Né-hány cím épp azért népszerű még mindig a rajongók körében (mint például januári teljes játékunk, a *Morrowind*, illetve annak folytatása, az *Oblivion*), mert tömérdek letölthető kincsel változtathatjuk még szebbé és gazdagabbá az alapterméket. Konzolon azonban ez korántsincs így...

### PONT ÉN FIZETNÉK?

A Microsoft Xbox Live rendszerén keresztül alpból sok mindenre elszórhatod a pénzedet: a géped dashboardját csinosító







A *Fallout 3*-at fejlesztő Bethesda legutóbbi podcastjában igen hangzatos adatokkal lepte meg a nagyközönséget. Állításuk szerint a 100 órára rügg játékiód mellett az eredetileg tervezett 9-12 befejezés helyett végül több mint 200 lezárása lesz a történetnek. Az ötletek csak jöttek és jöttek, a srácok pedig úgy gondolták, inkább nem dobnak ki semmit...

### WE WILL ROCK BAND YOU!

Hogy mennyire nyereséges ez a letöltő biznisz, azt mi sem példázza jobban, mint hogy a *Rock Band* című zenélős játékhoz már nem kevesebb mint hatmillió (igen, jól olvastátok: hatos millió!) zenezámot töltöttek le a lelkes rajongók! Az egyre örültebb mértékben növekvő zenei igényeket ezért egy külön „Music Store” ingame menüponttal segítik majd kielégíteni a játék készítői, amelyet majd a következő Xbox 360 Live és PlayStation Network patch-ben fogunk megkapni.



A *Battlefield*-sorozat következő részében nem a szokásos heroikus, reguláris katonákat, hanem pénzéhes renegát fickókat irányíthatunk majd, akik pénzért hajlandók csak az ellenséges vonalak mögé besurranni – amolyan Kelly hősei stílusban. A szokásos multi helyett tehát egy teljes értékű single részt is kapunk majd a pénzünkért. Vagy mégsem egészen? Nos, az EA úgy döntött, hogy kicsit még megfaji a játékosokat, és új ötletüktől vezérelve bizonyos – már a játékban lévő! – fegyvereket csak akkor lockolhatunk majd ki, ha pluszban fizetünk értük. Ez különösen multiplayerben „érdekes”, hiszen rendkívül rossz precedenst teremthet az a tény, hogy egy ellenséges játékosnak azért van nagyobb és szebb puskája, mert tejtelt érte. Bár az EA szerint a fizetős fegyverek jobbak, erősebbek azért nem lesznek, mint az „ingyenesek”, illetve a GOLD verziót megvásárolva mindegyikükhöz ingyen is hozzájuthatunk, ettől függetlenül nem szerencsés megoldás az ilyesmi...



www.penny-arcade.com

exkluzív háttérképekért, videoklipekért, az USA-ban tévésorozatokért, sőt hamarosan teljes HD-filmeket is letölthetünk majd az ún. MS pontokért cserébe. De szinte teljesen erre épül az Xbox Live Arcade is, amelyről régi klasszikusokat (*Castlevania*, *Mortal Kombat*) és egyéb népszerű játékokat tölthetünk le (*Zuma*). A Live Arcade hihetetlenül népszerű világszerte és alaposan megtömi a Microsoft zsebét. Persze ott vannak az ingame letölthető tartalmak, mint például a pluszküldetés és kaland, a *Bring Down the Sky* a *Mass Effect*hez, vagy a tömérdek újabb single és multis pálya. Az Electronic Arts részéről viszont szimpatikus húzás, hogy a *Burnout Paradise*-ban letölthető szigetért egy petákot sem kérnek majd. Ilyen is van.

### EURÓPA KIRABLÁSA?

A tarifák világszerte változók: az USA-ban 100 MS-pont csupán 1,25 dodó, míg Európa lakossága a kedves jó Microsoft szertint jobban el lehet érezte, ugyanis ná-

lunk ugyanez 1,20 euró, tehát kb. másfélszer annyit húznak le tőlünk... A *Bring Down the Sky* például 400 MS-pontba kerül, tehát öt dollár, illetve 4,8 euró, ami olyan 1300 forint körüli összeget kóstál. És persze maga a Live sem ingyenes – legalábbis azok számára nem az, akik multiplayerezni szeretnének... Természetesen a PlayStation Store is hasonló elven működik, azonban itt már nem kell „pontozgatnunk”, hanem egész egyszerűen kézzel vásárolhatunk mindenfélét, maga a PlayStation network pedig teljesen ingyenes szolgáltatás – ott a multiplayer játékért sem kell fizetni.

### „CSÚNYA, ROSSZ, PÉNZÉHES” CÉGEK?

Persze valahol érthető, hogy a kiadók megkérik a pénzt az általuk összedobott tényleges tartalomért. Az egész csak akkor kezd etikátlanná válni, amikor apróságokért is jól lehúznának, mint például az *Oblivion*-ban a letölthető lópáncél, vagy a

*Bad Company*-ban a fegyverek. Ha az ilyen akciók precedenst teremtenek, akkor a drága jó cégvezetők fejében egyéb pénzügyi ötletek is megfordulhatnak... Többször akarsz játékállást menteni? Fizesz! Több

lőszert akarsz multiban? Tessék szépen tejni! Micsoda?! Hogy már ki is akarsz lépni a játékból?! Cöccö... az nem megy csak úgy, kérem szépen! Exit game: fél euró! Szóval ez mind nagyon nem need...CS

## A Wii-N IS FIZETNI FOGUNK

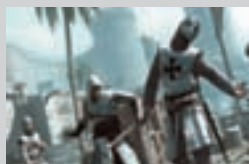
AKI EDDIG AZT HITTE, hogy a Nintendo sohasem húzná le vásárlóit fizetős játéktartalmakkal, az most csalódní fog... Az első lépést a Namco Bandai cég *Mojipittan* nevű játékánál tette meg: a pluszpályáért a kedves játékos-san itt és itt adhatja meg bankkártyájának adatait... Vakarimaszka? Oh, istenem, pedig milyen ártatlanul mosolyognak ezek a kedves kis kockák...





## OLVASÓI TOP 20

1. **ASSASSIN'S CREED**  
2008. MÁRCIUS 89%
2. **COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH**  
2008. ÁPRILIS 84%
3. **CALL OF DUTY 4**  
2007. NOVEMBER 95%
4. **PRO EVOLUTION SOCCER 2008.**  
2007. NOVEMBER 94%
5. **TEAM FORTRESS 2**  
2007. OKTÓBER 95%
6. **THE WITCHER**  
2007. NOVEMBER 83%
7. **RAINBOW SIX: VEGAS 2**  
2008. MÁRCIUS 88%
8. **WOW: BURNING CRUSADE**  
2007. JANUÁR 98%
9. **FRONTLINES: FUEL OF WAR**  
2008. FEBRUÁR 85%
10. **UEFA EURO 2008**  
2008. ÁPRILIS 83%
11. **AUDIOSURF**  
2008. MÁRCIUS 88%
12. **THE SIMS: HAJÓTÖRÖTT KRÓNIKÁK**  
2008. FEBRUÁR 84%
13. **UNREAL TOURNAMENT III**  
2007. NOVEMBER 93%
14. **BIOSHOCK**  
2007. SZEPTEMBER 96%
15. **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR**  
2006. DECEMBER 93%
16. **LOST EMPIRE: IMMORTALS**  
2008. ÁPRILIS 74%
17. **LOST: VIA DOMUS**  
2008. MÁRCIUS 68%
18. **PENUMBRA: BLACK PLAGUE**  
2008. MÁRCIUS 81%
19. **CRYSIS**  
2007. DECEMBER 90%
20. **WARHAMMER 40K: SOULSTORM**  
2008. MÁRCIUS 69%



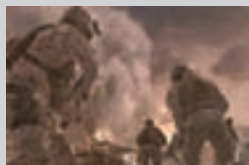
### ASSASSIN'S CREED

Egy középkori bérgyilkos, Altair hidegvérrel számol le kilenc célpontjával a korhű, élettől nyugtató városokban.



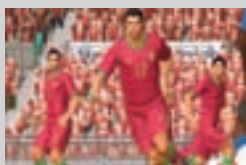
### C&C 3: KANE'S WRATH

A legújabb *Command & Conquer* kiegészítőben mindenki kedvenc főgonosza, Kane, és alfrakciókkal bővíti a játékot.



### CALL OF DUTY 4

Remek történet, fordulatos szkríptémék – a *Call of Duty 4* persze nemcsak a kampánnyal, hanem a multiplayer móddal is domborít.



### PRO EVO SOCCER 2008

Minden idők legprofibb focis játékában igazán keményen meg kell küzdened a győzelmet jelentő gólokért.

# PROTOTYPE

## Csak egyedül megy?

**M**IKÖZBEN NAPJAINK játéka-inál szinte alapkövetelményé vált már a kooperatív és a multiplayer mód, mindig vannak olyanok, akik szembe mernek menni a szabványokkal. A Radical Entertainment igazán radikális döntést hozott, amikor elhatározták, hogy teljesen számúzik a többjátékos módot *Prototype* című alkotásukból. Az Alex vezető, emlékeit vesztett mutáns az ígéretek szerint fantasztikus képességekkel rendelkezik majd: üt, csap, pusztít és rombol, illetve akár alakváltásra is képes. Tim Bennison, a csapat nagykuttyója szerint igazán csábító volt a gondolat, hogy több ilyen szupermutánst eresszenek egymásnak, azonban hamar szembesültek a technikai korlátokkal. Úgy érezték, jobb, ha kidolgoznak egy színvonalas, minden pillanatban izgalmas sztorit, és rákényszerítik a játékost, hogy megszállottan kutassa fel a főhős múltjának titkait.

## KIFOGÁSOLHATÓ KIFOGÁSOK

A kérdés már csak az, szabad-e egy komoly fejlesztőcsapatnak ilyesmivel takarózni? Való igaz, a mai multis divathullámban szinte minden második programban csak egy sebtiben összecsapott, silány többjátékos lehetőség figyel, amit a vásárlók valószínűleg néhány próba után csalódottan ott is hagynak. Érdekes azonban azt is figyelembe venni, hogy az igazi nagyjúúk mellett kevés játék tud kialakítani egy tartós multis közösséget. Miközben *Unreal Tournament III* szerverek pangának kihasználatlanul, valahol érthető azon kisebb fejlesztőcsapatok reakciója, akik nem kívánnak rengeteg időt és energiát ölni egy eleve másodhegedűs szerepre kárhozott többjátékos lehetőségre...

## KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Prototype  
2164

Hasad a hasad



## ALAK VAGY ÁL-LAK?

**A PROTOTYPE** főhőse múltja után nyomoz, az apró emlékszilánkokhoz pedig más emberek memóriájába férkőzve férhetünk hozzá. Attól a pillanattól kezdve azonban, hogy bejutottunk valaki agyába, máris képesek leszünk felvenni az alakját. Újdonsült külsőnkkel szó szerint megnyílunk előttünk a világ: olyan helyekre juthatunk be, amiről korábban álmodni se mertünk, valamint fontos információkat csalthatunk ki a jóhiszemű NPC-kból is.





Megjelenés  
2008  
ősze

## GYÁSZJELENTÉS

bezárt stúdiók, leállított projektek rovata

**MINDIG SZOMORÚ SZÍVVEL** olvassuk, ha egy-egy játékefejlesztő cég megszűnik, és sajnos az áldozatok most sem hiányoznak... Az **Iron Lore**, a **Pseudo Interactive** és a **Solihull** után bezár a **Stormfront Studios is**. Az eredetileg Beyond Software néven alakult fejlesztőcsapat felelős az első grafikus MMORPG, az AOL hálózaton futó *Neverwinter Nights* elkészítéséért. Több EA Sports cím beindítása után végül egyre mélyebbre süllyedtek, s néhány gyenge filmadap-tációt leszállítva, végleg beadták a kulcsot. A másik RIP-et a **Castaway Entertainment** nevű fejlesztőgárda kapja, akik még 2003-ban alakultak az akkor megszűnt Blizzard North részleg tagjaiból. Azóta egyetlen címet sikerült összehozniuk, az Xbox Live-on megjelent *Yaris-t*, azonban már gőzerővel dolgoztak egy akció-RPG-n az Electronic Arts megbízásából. Sajnos a fejlesztés sokáig bukdácsol, végül törölték, és húsz embert elbocsátottak. Amennyiben nem kapnak új megbízást, feloszlatták a csapatot...

### A WAREZ AZ OK?

Bezárt stúdiók helyett nyílnak újak, bár ez az elbocsájtott alkalmazottakat kevésbé vigasztalja. A kérdés csak az, hogy mi is az ok? **Michael Fitch**, a **THQ** kreatív igazgatója a múlt hónapban a *Titan Quest* kalóz verziójával játszókat okolta az **Iron Lore** bezárásáért...

KOMMENT SIE BITTE

### - HAGYJ ITT, JACK, NEM BÍROM TOVÁBB!

- Nem hagylak el, pajtás, nehezebb lenne a dögcédulát vinni, mint tégeld!
- Dehogya lenne nehezebb, haver! Ha minden nap használok az XYZ (REKLÁM) mágneses hátmerevítőt, akkor a reumás tüneteknek nyoma sem lesz!
- Most ne ezzel foglalkozz, testvér! A nációk a nyakunkon vannak, rohanunk kell! Istenem, alig van erőm!
- Hé, ott van egy fél üveg XYZ (REKLÁM) sör a szétlőtt kirakatban! Igyál belőle, pajtás! Mert ettől lesz még erőd!
- Istenem, bárcsak jártam volna az XYZ (REKLÁM) karriertanácsadó cégnél, nem jelentkeztem volna a se-regbe!
- Ne emészd magad, te mindent megteszel, látod, engem is viszel a hátadon. Nagyobb biztonságban érzem magam, mint ha éppen most kötöttem volna XYZ (REKLÁM) biztosítást!
- Túl kedves vagy hozzám, Bob!
- Nem, ezt sosem fogom elfelejteni neked! Vagy ha mégis ez lenne, akkor az XYZ (REKLÁM) memóriajavító kapszulákkal egészen biztosan visszatér majd minden, Jack! Csak éljem túl ezt a borzalmat!
- Igen, ne felejtset el, hogy otthon vár téged a feleséged, az XYZ (REKLÁM) kocsmá és bowlingpálya, és persze a kedvenc XYZ (REKLÁM) viszkid jól behítve az XYZ (REKLÁM) jégadagoló frigóban! Tarts ki, pajtás!
- Ezek a rohadt nációk itt vannak mögöttünk, Jack! A motorjaikban biztos XYZ (REKLÁM) olaj van, ezért nem fulladnak le soha! Csak fuss tovább, cimbi, fuss, mintha az új XYZ (REKLÁM) cipőd lenne rajtad!
- Túl fogjuk élni...
- XYZ (REKLÁM)!

A *Brothers in Arms* szériáról ismert Gearbox szerződést kötött az in-game reklámozással foglalkozó *Double Fusion*-nel, amelynek keretében legújabb játékában valódi cégek konkrét reklámja kap majd helyet. **Randy Pitchford** elnök ennek kapcsán blogjában válaszolt a rajongói kritikákra, és megígérte, hogy a játékban helyet kapó reklámok csak a hitelességet növelik majd, és a befolyt összeget kizárólag a fejlesztésre fordítják, hogy minél jobb lehessen a játékelmény.

## STEPHEN KING ÉS AZ ERŐSZAKOS JÁTÉKOK

A horror nagymestere sem érti...

**MEGSZOKHATTUK MÁR**, hogy ha egy ismert személyiség vagy híresség (pl.: Arnold Schwarzenegger) a játékokban „dúló” erőszakról beszél, akkor azt mindig elítélően teszi. A horrorregények nagymesterét azonban nem olyan fából faragták... Az Entertainment Weekly-nek adott nyilatkozatában egyszerűen nevetségesnek tartja, hogy az amerikai politikusok még mindig azon görcsölnek, hogy mi van a videojátékokban, amikor a kábeltelevíziókon vetített gusztustalan horrorfilmekben, mint amilyen például a *Hotel*, sokkal keményebb jeleneteket láthatunk, mint mondjuk a *Resident Evil 4*-ben.

„Tényleg egyszerűen őrjítő, hogy a politikusok mennyire szánalmasan mutogatnak a populáris kultúrára, mint minden baj okozójára. Közben pedig elfelejtik, hogy a kollégiumi mészárlásoknál nem az számít, hogy az elkövető srác, *Counter Strike*-ozott-e előtte, hanem hogy megvehette a boltban azt a pisztolyt, amivel lelőtt mindenkit. Műanyag vízipisztollyal ugyanis még saját magának sem árthatott volna!” Mindent bele, Stephen, veled vagyunk!





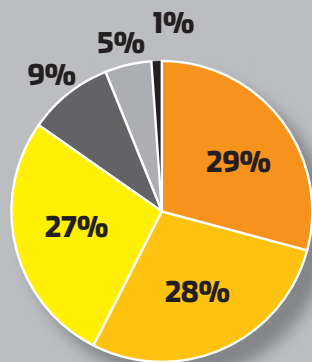


## OLVASÓI KÖRKÉRDÉS

### KÉRDÉS:

Mennyire jellemző rád, hogy több játékot tolsz egyszerre?

- Ha komolyan játszom valamivel, csak azt tolom.
- Több játékot is tolok, teljesen random, rangsorolás nélkül.
- Van egy fő játék, a többibe csak belenézek.
- Alaposan beosztom, hogy mikor mivel játszom éppen.
- Egyszerre sok mindennel játszom, de egy műfajból csak egyet.
- Egyéb: kommentben kifejezem.



### TRYST

Ha van 1 játék, ami nagyon megfog, akkor 90%-ban csak azzal tolom. Ha viszont közepes játékokkal játszom, akkor össze-vissza, mikor melyikhez van kedvem.

De mondjuk átlagban 3 játék mindig fent van.

*Call of Duty 4, World of Warcraft, Team Fortress 2*

### KROMOSOME

Van egy alapműfaj, amit rendszeresen tolok. Aztán a többi kedvszerűen.

### BCMC

Nálam ez teljesen változó. Valamikor csak egy játékkal játszom, van úgy, hogy többel, s az is megcsúsz, hogy nem rangsorolva, hanem mindenféleképpen.

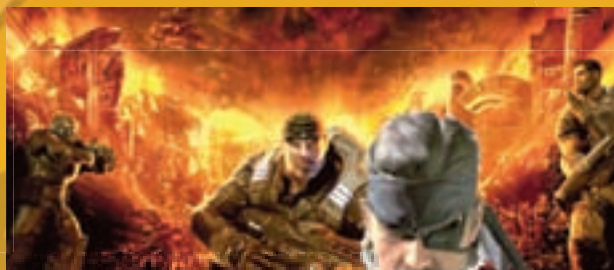
### BERCOO

Általában van egy főbb játék, amivel játszom, de ha már elegendő van, akkor betolok valami régebbi/másikat is.

## HÍREK A SZOMSZÉDBÓL

**A COMINGSOON.NET** értesülései szerint valamikor 2010-ben kerülhet a mozikba a népszerű Microsoft-játék által inspirált *Gears of War* mozifilm. A New Lines Cinema eredetileg Stuart Beattie-re és a Temple Hill Entertainment-re bízta a munkálatokat, ám hamar megindult bennünk a bizalmuk. A legújabb hírek szerint Wyck Godfrey (*Twilight*) vette kezébe az ügyet, s már javában dolgoznak a forgatókönyvön.

**MICHAEL DE LUCA**, a készülő *Metal Gear Solid* film producere „Robotzsarusan” képzeleli el az alkotást. Persze szó sincs arról, hogy erőltetetten kifacsarná a népszerű univerzumot, sokkal inkább a negyedik rész egyik motívumát próbálja kihangsúlyozni. De Luca szerint a magánhadseregek jövőben vívott háborúinak koncepciója némi szatirikus utánérettéssel hasonlóan festene, mint Paul Verhoeven klasszikusának bizonyos jelenetei.



## KIHALNAK A KONZOLOK?

Annyiszor temették már a PC-t és mégis a konzol húzná a rövidebbet?

### JÓ IDEJE TÖBBEN PRÓBÁLJÁK

kongatni a vészharangot a PC-s játékpiacon, azonban minden harangozás ellenére a PC köszöni, igen jól van. Nemrég azonban érdekes nyilatkozatok láttak napvilágot olyan szakmabeliektől, akiket (ezek szerint) nem vakít el a konzolok jelenlegi sikere.

Sandy Duncan, az Xbox Europe volt alelnöke például egyenesen azt a kijelentést tette, hogy 5–10 éven belül SEMMI egyéb, játékra szolgáló kütyü nem lesz a televízió mellett/alatt. Duncan szerint 10 év múlva ezeket a szolgáltatásokat virtualizálva kapjuk majd a TV (internet)-szolgáltatónktól, így semmi másra nem lesz majd szükségünk, mint egy korszerű „televízióra”, amely „veszi majd az adást”. Hozzátette, hogy újabb konzolok kifejlesztése, gyártása és forgalmazása hatalmas összegeket emészt fel, s mindehhez igen kockázatos üzleti modell is társul – ez

okozhatja a konzolok halálát. Hasonlóan nyilatkozott Alex St. John, a DirectX kifejlesztője: öszerinte a jelenlegi disztribúciós modellek olyanok, mintha bemennénk egy boltba, ahol egy csokit kérünk, és azt mondanák: van csokink, 25 kilós kiserelésben, 300 ezer forintért!

### CSOKI, NEM CSOKI

Nekünk azonban nincs pénzünk ennyi csokira, egyébként is csak egy-két szeletet akarunk, de a boltosok azt mondják, hogy vagy megvesszük a 25 kilót 300 rongyért, vagy nincs csoki. St. John szerint a mai bolti eladási modell is így működik, s a jövőben a PC-k mindig is erősebbek lesznek, mint a konzolok. Ami azonban leginkább átalakíthatja a piacot, az a digitális disztribúció lesz (mint a Steam például), amelyre a PC-k sokkal alkalmasabbak, mint a konzolok – s ha ez a módszer átveszi a hatalmat, eltűnnek majd a valódi boltok, eltűnnek majd a dobozok a polcokról stb. S ez egyben a ma konzolokként ismert célszámítógépek kihalását okozza majd.

### Gyu véleménye



#### MEGSZÜNNEK A KONZOLOK?

Nemrégiben még a PC haláláról spekuláltak sokan... Ha ez így folytatódik, megszűnnek a PC-k, majd a konzolok, mindez összeolvad a TV-ben, majd megszűnik a TV, a rádió, a mozi és marad a kőbunkó meg a tábornok... Viccet félretéve, lehet, hogy a mai offline konzoltípusok megszűnnek, de játék-konzol mindig lesz, akár egybeépítve a TV-vel, akár külön. Bár lehet, hogy el fog férni majd a tenyerünkben...

### Bad Sector véleménye



**SZERINTEM A MICROSOFT** utópisztikus jövőmondóinak inkább azon kellene gondolkozniuk, hogy a jövőben olyan konzolokat gyártanak, amelyeknek első generációja nem fagy le, illetve nem pusztul el RROD-okat (az Xbox halálát jelző hibaizenet) produkálva. Jelenleg ez a derék Sandy Duncan tudtommal az Xbox nevű konzollal foglalkozó részleg egyik alkalmazottja, úgyhogy komolyan nem is értem, miket hadovál.



# CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) - PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK - DVD FILMEK

## TAVASZI JÁTÉKÖZÖN!

Act of War Gold.....2 990  
 A.C. Nyaraló Gyilkosok H. 5 990  
 Age of Empires Collector's 2 990  
 Age of Empires 3 HU.....2 990  
 Age of Mythology Gold.....2 990  
 Agon 2 HU.....4 990  
 Anno 1503 Gold.....1 990  
 Anno 1701 HU.....4 990  
 Assassin's Creed\*.....7 990  
 Baldur's Gate Saga.....2 990  
 Battlefield 1942 Anthology 3 990  
 Battlefield Vietnam.....3 990  
 Battlefield 2 Deluxe.....3 990  
 Battlefield 2 Complete.....11 990  
 Battlefield 2142 Deluxe.....11 990  
 Battlegrounds Midway.....1 990  
 Beowulf HU.....4 990  
 Bionicle Heroes.....1 990  
 Bioshock.....6 990  
 Black & White 2.....3 990  
 Blazing Angels: Squadron.....2 990  
 Blazing Angels 2: Secret.....6 990  
 Blitzkrieg Anthology.....2 990  
 Blitzkrieg 2 Anthology.....4 990  
 Boiling Point HU.....1 990  
 Brothers in Arms HU.....2 990  
 Brothers in Arms EIB.....2 990  
 Bus Driver.....1 990  
 Caesar 4 HU.....1 990  
 Call of Duty Deluxe.....3 990  
 Call of Duty 2\*.....2 990  
 Call of Duty 4 Modern W.....9 990  
 C&H 2 (Guild 2) HU.....4 990  
 Championship Man. 08.....3 990  
 Chronicles of Namia.....1 990  
 Civilization 3 Complete.....1 990  
 Civilization 4.....2 990  
 Civilization 4 Complete.....6 990  
 Code of Honor: Igeenlég.....2 990  
 Codename Panzers P.1 H.....990  
 Codename Panzers P.2 H.....990  
 C. Panz ColdWar (tavasz)\*11 990  
 Colin McRae DiRT, HU.....4 990  
 Combat Flight Simulator 3 2 990  
 Command & Conquer pakk 7 490  
 C&C Generals Deluxe.....3 990  
 C&C 3: Tiberium Wars H.....11 990  
 C&C 3: Kane's Wrath HU.....7 490  
 Commandos Strike Force.....1 290  
 Company of Heroes goty.....6 990  
 Company of Heroes Gold 11 990  
 Conflict Denied Ops.....10 990  
 Cossacks 2 Gold.....4 990  
 Counter-Strike Anthology.....3 990  
 Counter-Strike Source.....7 490  
 Crysis HUN.....11 990  
 Dark Messiah of M&M, H.....2 990  
 DarkStar One.....1 990  
 Diablo 2 Gold.....3 990  
 Disciples 2 Gold.....1 990  
 Disney Klasszikusok, /db.....1 990  
 Doom 3.....3 990  
 Driver 3.....1 990  
 Driver Paralell Lines.....4 990  
 Ducati World Championship 990  
 Dungeon Lords Collectors 2 990  
 Dungeon Siege+Aranna.....2 990  
 Empire Earth 2 Gold HU.....1 990  
 Empire Earth 3 HU.....3 990  
 Enemy Territory: Quake W 6 990  
 Europa Universalis 3 HU.....3 990  
 F1 Padlógáz HU.....1 990  
 Fable HU.....1 990  
 Fahrenheit.....1 990  
 Fall: Last Days of Gaia HU.....990  
 Far Cry.....990  
 F.E.A.R. Gold HU.....2 990  
 FEAR Perseus Mandate H 3 990  
 FIFA 07 HU.....3 990  
 FIFA 08 HU.....11 990  
 FIFA Manager 07.....3 990  
 FIFA Manager 08.....11 990  
 Flatout 2.....1 990  
 Flight Simulator 2004.....4 990  
 Flight Simulator X Deluxe 11 990  
 FS kiegészítők, /tdl.....4 790  
 Football Manager 2008.....9 990  
 Frontline Kurszki csata HU 5 990  
 Frontlines: Fuels of War.....9 990  
 Fuvarmágnás HU.....3 990  
 Gears of War HU.....4 990  
 Ghost Recon Adv. W. 2.....2 990  
 Glory of the Roman Emp.....1 990  
 Gothic 2 Gold.....1 990  
 Gothic 3 HU.....3 990  
 Grand Theft Auto 3.....2 790  
 GTA Vice City.....2 790  
 GTA San Andreas.....3 990  
 GT Legends HU.....1 990  
 GTI Racing HU.....1 990  
 GTR (FIA GT R.) HU.....1 990  
 GTR 2.....4 990  
 Guild Wars (2006) /online.....6 990  
 Guild Wars Factions /onl.....6 990  
 Guild Wars Nightfall /onl.....6 990  
 GW Eye of the North kieg.15 990  
 Guild Wars+Eye of the N.....9 990  
 Gun.....2 990



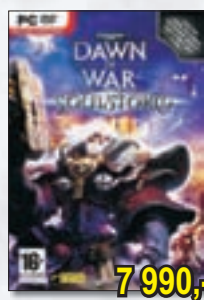
Rainbow Six: Vegas 2\* 7 990,-



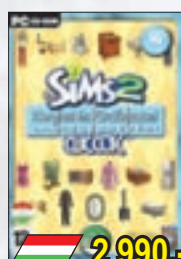
C&C 3: Kane's Wrath 7 490,-



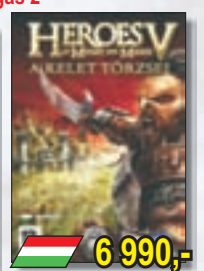
Assassin's Creed\* 7 990,-



Warh. 40K DoW: Soulstorm 7 990,-



Sims 2: Konyhai... 2 990,-



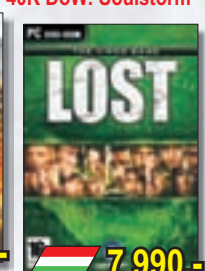
Heroes 5: Kelet törzsei 6 990,-



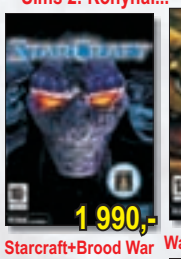
Call of Duty 4 9 990,-



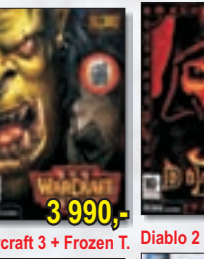
Frontlines: Fuels of War 9 990,-



Lost 7 990,-



Starcraft+Brood War 1 990,-



Warcraft 3 + Frozen T. 3 990,-



Diablo 2 + Lord of D. 3 990,-



Unreal Tournament 3 4 990,-



Gears of War 4 990,-



Resident Evil 4 2 990,-



Prince of Persia 1+2+3 2 990,-



Splinter Cell 1+2+3 2 990,-



Splinter Cell Double A. 2 990,-



Rainbow Six Vegas 2 990,-

Gyűrűk Ura: Király visszat. 3 990  
 Harc Középföldén 2.....3 990  
 Haegemonia Gold HU.....1 990  
 Half-Life 2.....3 990  
 Fable HU.....1 990  
 Fahrenheit.....1 990  
 Fall: Last Days of Gaia HU.....990  
 Far Cry.....990  
 F.E.A.R. Gold HU.....2 990  
 FEAR Perseus Mandate H 3 990  
 FIFA 07 HU.....3 990  
 FIFA 08 HU.....11 990  
 FIFA Manager 07.....3 990  
 FIFA Manager 08.....11 990  
 Flatout 2.....1 990  
 Flight Simulator 2004.....4 990  
 Flight Simulator X Deluxe 11 990  
 FS kiegészítők, /tdl.....4 790  
 Football Manager 2008.....9 990  
 Frontline Kurszki csata HU 5 990  
 Frontlines: Fuels of War.....9 990  
 Fuvarmágnás HU.....3 990  
 Gears of War HU.....4 990  
 Ghost Recon Adv. W. 2.....2 990  
 Glory of the Roman Emp.....1 990  
 Gothic 2 Gold.....1 990  
 Gothic 3 HU.....3 990  
 Grand Theft Auto 3.....2 790  
 GTA Vice City.....2 790  
 GTA San Andreas.....3 990  
 GT Legends HU.....1 990  
 GTI Racing HU.....1 990  
 GTR (FIA GT R.) HU.....1 990  
 GTR 2.....4 990  
 Guild Wars (2006) /online.....6 990  
 Guild Wars Factions /onl.....6 990  
 Guild Wars Nightfall /onl.....6 990  
 GW Eye of the North kieg.15 990  
 Guild Wars+Eye of the N.....9 990  
 Gun.....2 990

Loki.....4 990  
 Lord of the Rings Online.....11 990  
 60 napos Gamecard.....7 990  
 Lost HUN.....7 990  
 Medal of Honor Warchest.....3 990  
 Medal of Honor Pacific A.....3 990  
 Medal of Honor Airborne.....11 990  
 Medieval Total War 2.....4 990  
 Medieval 2 + Kingdoms.....8 990  
 Halo 2 (csak Vista).....6 990  
 Halo 2 (csak Vista).....6 990  
 Hard Truck Apocalyptic W.....1 990  
 Hard Truck A Rise of Clans 4 990  
 Harry Potter játékok, /db.....3 990  
 HP 5 Főnix rendje HU.....3 990  
 Hellgate London.....11 990  
 Heroes of Might+Magic 3c.....1 990  
 Heroes 4 HU.....4 990  
 H. 5 Végzet Pörölye HU.....4 990  
 H. 5 alap+Végzet P. HU.....6 990  
 H.5 Kelet törzsei HU.....6 990  
 Hidden+Dangerous 2 Gold 1 990  
 Hospital Tycoon HU.....3 990  
 Icewind Dale Saga.....1 990  
 Imperium Galactica 2 HU.....990  
 Imperium Romanum HU.....6 990  
 Jack Keane HU.....4 990  
 Jade Empire Spec. Ed.HU.3 990  
 Jericho (Clive Barkers) H.....7 990  
 Joint Task Force HU.....1 990  
 Juiced 2.....7 990  
 Kane & Lynch (+dvd film).....3 990  
 Karib tenger kalózái 3.....2 990  
 Karib tenger kalózái 2.....2 990  
 Knights & Merchants 2 HU.....990  
 Knights of Honor.....1 990  
 Legacy of Kain: Defiance.....1 290  
 Lego termékek (EVM).....1 990  
 Lock On.....2 990

Rainbow Six Lockdown.....2 990  
 Rainbow Six Vegas.....2 990  
 Rainbow Six Vegas 2\*.....7 990  
 Rayman Raving RabbidsH 3 990  
 Red Faction 2.....1 990  
 Resident Evil 3.....1 990  
 Resident Evil 4.....2 990  
 Restaurant Empire HU.....990  
 Richard Burns Rally.....1 290  
 Rise of Nations Gold.....2 990  
 Rise of N.Rise of Legends.1 990  
 Rollercoaster Tyc. 3 Gold.3 990  
 Runaway HU.....1 990  
 Runaway 2 HU.....1 990  
 Rush for Berlin HU.....1 990  
 Sacred Gold.....1 990  
 Saeckracker.....990  
 Screamer 4x4 HU.....990  
 Secret Files Tunguska.....1 990  
 Serious Sam 2.....2 990  
 Settlers 2 10th Anniversary 2 990  
 Settlers 6 HU.....6 990  
 Sherlock Holmes Awaken.....1 990  
 Sherlock vs Arsene Lupin.....5 990  
 Shrek 3.....3 990  
 Silent Hunter 3 HU.....2 990  
 Silent Hunter 4 HU.....6 990  
 Sim City 4 Deluxe.....3 990  
 Sim City Társadalmak HU 11 990  
 Sims Deluxe.....3 990  
 Sims Kiegészítő Pack 1.....3 990  
 Sims Kiegészítő Pack 2.....3 990  
 Sims 2 HU.....8 990  
 Egyetem.....7 490  
 Éjszakák.....7 490  
 Vár az üzlet.....7 490  
 Házi kedvenc.....7 490  
 Évszakok.....7 490  
 Jó utat!.....7 490

Szabadidő.....7 490  
 +Mésés díszletek,cuccok 2 990  
 +Csill-villii cuccok.....2 990  
 +Bullis cuccok.....2 990  
 +Divatos H&M cuccok.....2 990  
 +Trendi Tini cuccok.....2 990  
 +Konyhai és fürdőszobai.2 990  
 Sims Laptop: Állatos k.HU.3 990  
 Kervárosi Krónikák HU.....3 990  
 Hajótörött Krónikák HU.....7 490  
 ++Stílusmánia Sims2-höz.2 990  
 Soldier of Fortune Payback9 990  
 Spellforce Platinum.....1 990  
 Spellforce 2.....2 990  
 Spellforce 2 Gold.....6 990  
 Spiderman.....2 990  
 Spiderman 3(Pökember 3).9 990  
 Spiderwick Krónikák HU.....5 990  
 Splinter Cell Pandora T.H.1 290  
 Splinter Cell Chaos Theory 2 490  
 Splinter Cell 1+2(angol)+3 2 990  
 Splinter Cell Double Agent.2 990  
 Stalingrad.....1 990  
 S.T.A.L.K.E.R.....6 990  
 Star Trek Legacy.....1 990  
 Star Wars Battlefront.....3 990  
 Battlefield 2.....5 990  
 Empire at War.....3 990  
 Knights of t. Old Republic 3 490  
 KOTOR 2.....3 990  
 Lego Star Wars.....1 290  
 Lego Star Wars 2.....3 990  
 Republic Commando.....4 990  
 The Best of SW. 5 játék.....4 990  
 régebbi SW játékok, /db.....3 490  
 Starcraft Gold.....1 990  
 Supreme Commander.....7 990  
 Supreme Comm. Gold.....11 990  
 SWAT 4 Gold HU.....1 990

S.W.I.N.E. - HU.....990  
 Született feleségek.....2 990  
 Tabula Rasa Exclusive /on.7 990  
 Terrorist Takedown 2 HU.....2 990  
 Test Drive Unlimited.....3 990  
 Thief 3.....1 290  
 Timeshift HU.....3 990  
 Tini Ninja Mutant Turtles.....2 990  
 Titan Quest Deluxe kiadás 6 990  
 Titan Quest Gold.....9 990  
 Tomb Raider Legend.....1 290  
 Tomb Raider Legend.....3 690  
 Tortuga 2 A két kincs HU.....2 990  
 Trackmania United HU.....1 990  
 Train Simulator.....2 990  
 Transformers.....9 990  
 Turning Point: Fall of L. H. 7 990  
 Two Worlds.....4 990  
 UEFA Euro 2008\*.....7 490  
 UFO Afterlight HU.....2 990  
 UFO Földönkívüliek HU.....4 990  
 UFO Trilógia (2HU,1EN).4 990  
 Universe at War.....9 990  
 Unreal Tournament 3 HU.....4 990  
 War Front HU.....3 990  
 Warcraft 3 Gold.....3 990  
 Warhammer Mark of Chaos 4 990  
 Wh 40K: Dawn of W. Goty 1 990  
 Dawn of War Soulstorm.....7 990  
 Witcher HU.....7 990  
 Witcher Gyűjtői Kiadás H.11 990  
 World in Conflict HU.....3 990  
 World of Warcraft.....3 490  
 WOW Burning Crusade.....4 990  
 WOW Battlechest.....8 990  
 60 napos Gamecard.....7 990  
 X3: Reunion.....1 990  
 Xpand Rally.....1 990  
 Zoo Tycoon 2 HU.....2 990

## BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:  
 Budapest, Belváros  
 Múzeum körút 10.  
 Az Astoria és a Kálvin tér között,  
 a Nemzeti Múzeum mellett  
 TELEFON:  
 (06-1) 479-0933  
 NYITVA:  
 Hétfő-Péntek 9:30-18:00  
 Az Astoriától illetve a Kálvin tértől  
 csak két percre!  
 Metró: M2 (piros), M3 (kék)  
 Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)  
 Villamos: 47, 49 - Trolis: 83, 89



## INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap  
 Online, friss termék-  
 információval, listával  
[www.galaxisnet.hu](http://www.galaxisnet.hu)

## Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933  
 vagy  
[www.galaxisnet.hu](http://www.galaxisnet.hu)

## GYORS + OLCSO

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és  
 rendelési értéktől független  
 990 Ft/csomag.



# MÉG TÖBB, MÉG JOBB, MÉG NAGYOBB!

Ahogy telik az idő, a *Team Fortress 2* egyre jobb lesz!

## INGYENES LESZ

**A BATTLEFIELD: HEROES** bejelentése után nem sokkal megindultak bizonyos pletykák, amelyek szerint a *TF2* is ingyenes lehet, hogy még jobban tudjon konkurálni az EA új üdvöskéjével. A Valve csapata erre egyelőre nem reagált, de valószínűleg szimpla kacsaról van szó: egyelőre semmi szüksége a *TF2*-nek, hogy ingyenes legyen, így is nagyon sikeres!

**VANNAK AZOK** a patchek, amelyek a rég esedékes hibákat orvosolják – szükséges rossz dolgok ezek. És vannak az ún. „content” patch-ek, melyeket afféle ajándék gyanánt kapunk a fejlesztőktől, és várva várt újdonságokat hoznak. Egy ilyen, izmosabb frissítés várható a *Team Fortress 2*-ben. Az első, és talán legegyszerűbb része ennek, hogy egy raklapnyi friss, elérhető „teljesítménydíj” (achievement) táru majd élénk: egészen pontosan 36 újdonságra számíthatunk. Ezt díszíti majd az első tényleges karakterfrissítés, amelyet egyértelműen a doktor mániákusok fognak kihasználni. A „hemüveges nőgyógyász” mester több új fegyvert is kap. Az egyikkel például garantálhatjuk, hogy 10 másodpercen keresztül folyamatosan critical-t sebezzen a csapattársunk: iszonyatos alázások várhatók!

### CSAK MOST JÖN A JAVA

A legnagyobb dolog egyértelműen a Payload nevezetű játékmód, mely egy egészen új, professzionálisan kidolgozott pályát, a Goldrush-t is hozza magával. Feladatunk, hogy egy robbanóanyagokkal telepakolt kisvagont bekísérjünk az ellenfél bázisára. Minél többen kerülnek közel a járgányhoz, annál gyorsabban halad, az ellenfélnek pedig ugyebár pont a célba érkezést kell megakadályoznia. Érdekeség, hogy ez lesz az első pálya, amibe a fejlesztők beletették a *HL2: EP2*-ben bemutatott cinematic physics technológiát: vagyis böhöm nagy robbanások várhatók!

## A CÖD NEVE: VARIETY

The war must go on...

**SZERENCSÉRE NEMCSAK A TEAM FORTRESS 2** készítői gondolnak hosszú távon is a játékosokra, az Infinity Ward is új pályacsomaggal kedveskedik a *Call of Duty 4*-rajongóknak. A Variety Map Pack névre hallgató gyűjtemény összesen négy új csatateret kínál. A Creek egy elhagyott, üresen tátongó falu, ahol mindennél fontosabb szereppel bír a rejtőzködés. A Broadcast elnevezés egy ellenséges kommunikációs központot takar, végeláthatatlan, szűk folyosókkal és a monotonitást meg-

szakító nyílt terekkel. Nem lesz egyszerű dolgunk Chinatownban sem, hiszen a sötét, ködös alvárosi negyedben csak a telihold és a neonok sejtelmes fényei adnak némi támpontot a katonáknak. Végezetül pedig egy gyakorló pályává alakított raktár, a több különféle típusú fedezékkel ellátott Killhouse várja, hogy megcsillogtassuk taktikai érzékünket. Az eredetileg április elejére ígért csomag megjelenését sajnos nemrégiben elhalasztották, így egyelőre arról nincs információnk, mikortól lesz digitálisan megvásárolható.

Patchre  
FEL!

A Goldrush pályán a támadók ezt a veszélyes kis csillét terelik az ellenfél bázisa felé, akik persze igyekeznek megakadályozni, mert ha célba ér...

## NEM A TÖMEG A LÉNYEG?

**SZÓ SE RÓLA, A CALL OF DUTY 4** rajongótáborát elnézve nem csoda, hogy ilyen bőszen tüsténkedik az Infinity Ward. Mark Rubin producer állítása szerint napi szinten ugyanis közel 1,2–1,3 millió (!) játékos tölti szabadidejét a multiplayer móddal. A döbbenet még nagyobb lesz, amint kiderül, hogy a fenti adatok csak az Xbox Live felhasználókra vonatkoznak, a PC-s és PS3-as hadviselőket még bele sem számolták!



**NEM LESZ  
OLCSÓ  
A FEGYVER!**



**AZÉRT NEM ESZIK ANNYIRA** forrón a kását, hiszen ahhoz, hogy a Medichez készített új finomságokat megkapjuk, bizony teljesíteni kell. Az első fegyvert a 12., a másodikat a 24., a harmadikat pedig a 36. achievement teljesítésével aktiválhatjuk. Addig pedig lőni kell párat...



Double Helix néven egyesül a Shiny és a The Collective. Az egykoron dicsfényben tündöklő (hála az *Eartworth Jim* és az *MDK* címeknek), mára azonban kissé megfáradt (lásd *The Matrix: Path of Neo*) Shiny, és a *Mark Ecco's Getting Up* falirkás játékról ismert, jelenleg a *Silent Hill V*-ön dolgozó The Collective első közös projektje egy multiplatform alkotás lesz.

# WARHAMMER ONLINE TOVÁBB POLÍROZZÁK

**Párizsba beszökött a Gyu**

**AZT MÁR EDDIG IS TUDTUK**, hogy a *WoW* versenytársának szánt MMO nemskóra érkezik, most azonban a „nem” szócskát le lehet vágni. Eredetileg 2008 második negyedévére ígérték a megjelenést, most azonban, Párizsban, egy *Warhammer Online* bemutatón, amelyen a GameStar is képviseltette magát Gyu személyében, Jeff Hickman producer bejelentette, hogy további építgetések és szépitgetések miatt ez csak az év vége felé lesz lehetséges – konkrét dátum most sincs, csak annyi, hogy „valamikor az év vége felé”. Természetesen ez nem jelent késést: ez csak a fejlesztői ciklus kiterjesztése (figyelem, *Duke Nukem Forever* fejlesztők – remélem, tanuljátok a szlenget!). Azért, hogy jó hír is legyen, ugyanitt, Párizsban bejelentették a játék gyűjtői kiadását. Ebben egy 128 oldalas novella, egy 224 oldalas artwork-gyűjtemény, egy exkluzív *Warhammer* figura (lásd külön dobozunkat) mellett in-game bónuszok is találhatóak majd. Ilyen például a háromszor használható Librams of Insight, amellyel egy órán keresztül plusz 10% XP-t kap karakterünk, emellett 12 exkluzív küldetés, valamint 12 egyedi arc várja a Collector's Edition vásárlóit, ráadásul az előrendelők külön ajándékokban (béta-hozzáférés, PvE item, hordozható tábor, ahol gyorsabban lehet regenerálódni) részesülnek – ez utóbbi sajnos már Magyarországon elfogyott. Aki majd szeretné megvásárolni a 79.90 euróba kerülő gyűjtői változatot, az rendelje meg hamar, hiszen mindössze 55 000 darab kerül a polcokra világszerte. S ha már szóba került Párizs; a fejlesztők és a kiadó nem kispályáztak, egy óegyiptomi motívumokkal díszített kiállítótermet bérelt, ahol a nagy színházteremben ment a játék általános ismertetője, majd délután, több

szekcióban folytak az előadások a játék érdekességeiről és főbb újdonságairól (Tome of Knowledge, Capital City, RvR, Public Quests stb...). Majd mindent egy 50 gépes hálózatban lebonyolított több mint kétórás PvP-szekció tette teljessé. Másnap pedig alternatív lehetőséget kapott minden újságíró a további tesztre a high elf/dark elf kampányban. De a legnagyobb élmény mégis az esti hajókirándulás volt a Szajná – este, amikor az Eiffel-torony mellett úszott el a hajó, pont akkor indult el a lézershow... Erre mondják, hogy aztaaaaa!



**KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK**

Warhammer: Online  
1531



**GYŪJTSD  
ÖSSZE MIND!**

Bár már előrendelésben elfogyott...

**A COLLECTOR'S EDITION** kiadáshoz exkluzív, összerakható és kifesthető figurákat kapnak a szerencsések, még hozzá egyszerre kettőt is egybegyűrva – a két figura Grumlok és Gazbag. A helyszínre kiküldött tudósítónk, azaz Gyu hozzájutott egy ilyen figurához, amelyet felajánlunk egy szerencsés *Warhammer Online* rajongónak.

Kérdésünk egyszerű – kicsoda pontosan Grumlok és Gazbag? Megfejtéseiteket az [arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu) címre küldjétek **WARHAMMER ONLINE JÁTÉK** subjecttel/téma-megjelöléssel **2008. május 5-én éjfélig**.



**KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK**

Call of Duty 4  
1966

Team Fortress 2  
753

**RÖVIDEK**

**A DAWN OF WAR NEMRÉGIBEN** bejelentett folytatása mellett végre egy MMO is készülőfélben van már a népszerű *Warhammer 40K* univerzum alapján. Brian Farrel, a THQ fejese egy interjúban fejtette ki, hogy egészen 2013-ig rendelkeznek a jogokkal, s még ebben az időintervallumban piacra dobják az űrgárdistákról és társaikról szóló internetes játékot is...





KOMMENT SIE BITTE

**EGYSZER VÓÓÓT,** hol nem vóóóót, vót egyszer egy szegény legény, kinek családja oly nagy nélkülözésben élt, hogy a nagy háborúba csak egy pisztolyt tudtak venni a gyermeküknek. Mondá is az apja a szegény legénynek: „Hej, fiam, itt van egy hamuba sült pogácsa, és egy Glock 18-as, eredj, próbálj szerencsét a harcmezőn, hátha hősként térsz haza”. Elindult hát a legény a közeli háborúba, hol sok hős lovag mérte össze erejét, egymásra vadászva a szörnyű véres összecsapások közepette. Ment, mendegélt a szegény legény, s kezében szorongatta apjától kapott pisztolyát, oszt egyszer csak látja, hogy a közelben nagy harc dúl. Odalopózott csendesesen, magában párbajra készült nagy dérrrel-dúrral, meg is álmolta hősi cselekedeteit jó előre, tán ivott is egyet-kettőt a medve bőrére. Ám hamar arcára fagyott a mosoly, s nézi ám, hogy a falu bírójának fia bizony egy M-16-ossal lépett ki a harcmezőre, s vele szemben a gazdag, tehetős vaskereskedő daliás sarja rakétavetővel pózol a vállán. Nem sokkal messzebb a sarki fűszeres ivadéka lépett elő, s mivel a családnak igen jól ment a dolga, kezében forgótáras géppágyú csillant meg. Pislogott nagyokat a megszeppent szegény legény, hát hogy a bánatos fityfenébe lehet így belőle hős, mikor a szociális egyenlőtlenség felütötte busa fejét e kegyetlen háborúban? Golyózapor, atomfelhő és szemkápráztató robbanások közepette a szegény legény csak elővette hamuba sült pogácsáját, unottan földre hajította értéktelen fegyverét, és megtörtén falatozni kezdett. Nem álmodott már daliás vitézségről, sem az apja büszkeségéről, nem akart olyan harcban részt venni, ahol mindenki pénze szerint válhatott nagyobb lovaggá. Nem sokkal később hazatért, a zen útját választotta, egyesült a világmindenséggel és magasról tett a pénzorientált világra. Azóta is boldogan él, ha meg nem halt.

*A Battlefield: Bad Company első béta-tesztjei kapcsán olyan hírek láttak napvilágot, amelyek szerint az Electronics Arts és a DICE külön fizetős szolgáltatásokat indítana az FPS megjelenésével egyetemben.*



– Geronimooo!  
– Geronimooo!  
– Eéén!

**„A GamesWorkshopnál nagyon lelkesek, hiszen a DoW-sorozat azon ritka alkalmak egyike, mikor az általuk kreált univerzum tényleg életre kel.”**  
**Jay Wilson, lead designer, Relic**



Főnök, hány éves ez a Predator?



**A PARAMOUNT FILMSTÚDIÓ** úgy tűnik, megelégette az alkotásai alapján készült rettenetes konverziókat, s elhatározta, hogy maga is játékiadónak csap fel. A hírek szerint minden platformra fognak majd, de elsődleges célpontjuk a handheld- és a casual-piac. Az első programok megjelenését még 2008-ra ígérik, a biztonság kedvéért pedig nagyobb kiadótól igazoltak munkatársakat.

**RÖVIDEK**





A THQ is igyekszik egy nagy darabot kihasítani magának a rohamosan bővülő casual játékpiacon. Első lépésként megvásárolták az Elephant Entertainmentet (*War Rock*, *Sword of the New World*), s a cég logója alatt még idén 20 casual és online alkotást akarnak piacra dobni. Úgy látszik, már a nagy kiadók is mindent megtesznek a hobbijátékosokért.

# WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II

Újra meghasad a hajnal!

**A THQ MÁRCIUS 28-ÁN hivatalos bejelentéssel lepte meg az RTS-rajongókat: 55 emberük teljes erőbedobással készíti a Warhammer 40k: Dawn of War második részét, mégpedig 2005 szeptemberéig!** Essence 2.0 motort fog használni Havok fizikával kiegészítve, akár csak a Relic másik sikerjátéka, a *Company of Heroes*-nál. 2009 első negyedévé előtt ne számítsunk rá, arra viszont igen, hogy az Ūrgárdisták és az Orkok egyaránt játszhatók lesznek, ráadásul nemlineáris és co-opban is teljesíthető kampányokban. A folytatás szintén a *CoH*-tól öröklő majd az AI egy részét, többek közt az útvonalkeresést és az ellenségérzékelést. Hogy jobban kötődjünk az egyes egységekhez, hadseregünk gerince egy állandó mag lesz, amelyet végig fejleszhetünk, tápolhatunk a kampányon keresztül. Mindnek lesz saját neve, extra animációja és valószínűleg még háttérstorija is. Már csak azért sem használhatjuk agyú-tölteléknek az embereinket, mert a parancsnoknak legtöbbször muszáj lesz túlélnie a küldetést, illetve itt sem lehet majd hat csapatnál több kommandírozható egységünk.

Még közelebb a sci-fi realitáshoz: az Ūrgárdisták úgy választhatnak majd küldetést, mintha a rend hajójából tekintetnének le a célbolygóra. Itt jelölhetjük majd ki a különböző küldetéseket, amelyek nehézségben is eltérők. Egyedi tárgyakra mindenki imád vadászni, s ezt a Relic meg-

is adja a játékosoknak: egyes missziók teljesítése után ajándék fegyvereket, páncélokot „nyerhetünk”, amiket aztán az egységeink – persze in-game – használni is fognak. Maga a játékért teljesen elpusztítható lesz, de akinek a rombolás nem feltétlenül lételeme, az az épületeket el is foglalhatja. Természetesen itt sem finomkodnak, a brutalitás, mint a *Warhammer* világok védjegye, jelen lesz. Az ígéretek szerint még több, tényleg nagyon sok vérrrel találkozunk a második részben, olyan finomságokkal kiegészülve, mint például a közelharcban egységenként egyedileg sérülők vagy éppen leszakadó páncélzat. Lehet egyébként szaladni a boltba, hiszen akik megveszik a *DoW* legutóbbi kiegészítőjét, a *Soulstorm*-ot, azok részt vehetnek a kizárólag meghívásos alapon bonyolított *DoW 2* multiplayer béta-tesztben – természetesen, majd ha eljön az ideje.

Őt jön, a többi melegt!



## KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Dawn of War II  
2402

Megjelenés  
2009  
eleje

## A HORUS ERETNEKSÉG

A *Warhammer 40k* „jelenkora” előtt jó tízezer évvel történt események mindörökké megváltoztatták az amúgy sem békés világképet: a császár ellen fellázadt leghűségesebb hadura, Horus – s az összecsapást tudvalevőleg az uralkodó igencsak megsínylette. A Games Workshop néhány szerzője igencsak rákattant a témára, így 2006 tavaszától elkezdték gyártani jobbnál jobb könyveket a Horus eretnekség idejéből. Teljesen más világrend, de a csaták brutalitása semmiben sem különbözik, sőt – az Ūrgárdisták több tízezer légióba tömörülve irtanak ki mindenkit, aki az útjukba kerül. Az egyetlen probléma az, hogy ezek a könyvek (eddig összesen 7 jelent meg) egyelőre csak angol nyelven érhetőek el. Akit egyébként magyar nyelven érdekel az Eretnekség története, az csekkolja a <http://mournival.blog.hu>-t pluszinfóért.





# TOM CLANCY'S H.A.W.X

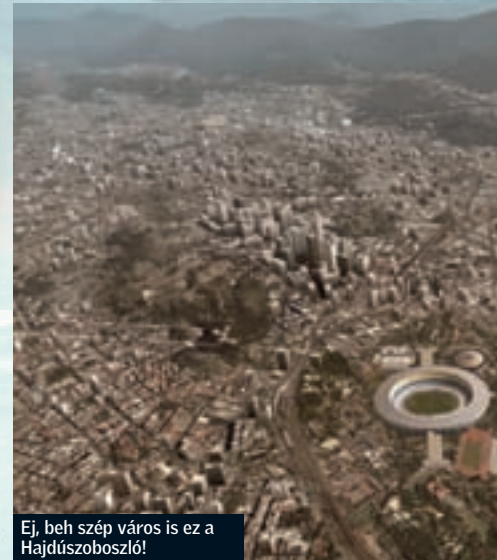
Égi lovagok, magasba fel!

**A KÖZÖNSÉGKEDVENNEK SZÁMÍTÓ** Ubisoft nem tagadta meg önmagát, s az *EndWar* esetében eljátszott Firehawk-féle kampányhoz hasonlóan teljes bizonytalanságba taszította a gyanútlan játékosokat.

A *Ghost Recon* honlapján nehezen kivehető rádióforgalmazásokat tettek közzé, amelyekben a légi harcok során használt terminológiát lehetett felfedezni. Habár sokan abban reményked-

tek, hogy a „Szellemek” újabb hadműveletének bejelentése előtt állunk, mégis csak azoknak lett igazuk, akik a *Tom Clancy's Air Combat* munkacímen futó projekt hivatalos bejelentésére számítottak. Az új játék tehát a nem túl távoli 2012. évbe kalauzol bennünket, amikor is a magánhadseregek szerepe felértékelődik, s a világ egy újabb globális konfliktus szélére sodródik. Az Ubisoft bukaresti stúdiójában készülő alkotás az eddigi információk alapján igény sze-

rint alakítható már-már komoly szimulátorra, vagy árkád kacsavadászattá. Az árkádosabb röpködésre, s könnyed játékmenetre vágyó pilótajelöltek válláról az ERS (Enhanced Reality System) hivatott levenni a feleslegesnek érzett terhet. Fél száz géptípus, négy fős kooperatív kampány, és 16 személyes multiplayer csatározások várnak azokra, akik az ászok közé szeretnének tartozni.



Ej, beh szép város is ez a Hajdúszoboszló!



Központ, leszállási engedély rendben. Már csak egy kérdés: MI KÖZÖM VAN NEKEM TOM CLANCY-HEZ?

Megjelenés  
**2008**  
ősze

## ADJ, KIRÁLY, KATONÁT!

Magánhadseregek



**A VILÁG VEZETŐ** elitalakulatainak legjobbjait elszípkázó, magánkézben lévő vállalatok számára napjainkban 100 milliárd dollárt is meghaladó üzletet jelent a katonai tanácsadás, kiképzés, olajvállalatok, kormányépületek, katonai telepek védelme, s a légi felderítéstől sokszor az éles tűzharcig terjedő tevékenységi kör. Az időnként törvényt sértő, netán háborús bűnöket is elkövető zsoldosok felelősségre vonása az esetek túlnyomó többségében elmaradt, tekintve, hogy befolyásos államok kormányai előszeretettel alkalmazták őket olyan övezetekben, ahol politikai okok miatt nem lehetséges a közvetlen katonai beavatkozás.



### KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Tom Clancy's H.A.W.X

**2407**





Igazi nagybevásárlásba kezdett a Capcom, hogy megerősítse amúgy sem gyenge idej játékfelhozatalát. Miután sikerült megszerezniük a PS2-es Tenchu-sorozatáról ismert K2 csapatát, még mindig nem álltak le, és egy egészen más célpontra vetették ki hálójukat. Az akció sikeres volt, így aztán mostantól rendelkeznek a MotoGP kizárólagos jogaival is.

# NEM CSAK LÉGI KOVÁCSOK A GUITAR HEROBAN

Az örület folytatódik.

**A** MIKOR BEJELENTETTÉK a *Guitar Hero: Aerosmith-t*, már akkor lehetett tudni, hogy nem csak a bostoni csapat dalait fogja az új játék tartalmazni, hanem „olyan híres zenekarokét is, akikkel együtt turnéztak, vagy akik inspirálták őket”. Eleddig nem lehetett tudni, hogy melyek lesznek ezek az előadók, mostanra azonban kiderültek a „nevek”. Cheap Trick, Mott the Hoople, Joan Jett és a The Kinks mindenképpen szerepelni fog a játékban, ezt Joe Perry gitáros árulta el. Emellett egy másik alkalommal újabb nevek szivárogtak ki, ezek Lenny Kravitz, The White Stripes és a Deep Purple voltak. Egyelőre azt nem tudni, melyik előadótól melyik dal kerül a játékba. Ez egyre szimpatikusabbá teszi ezt az új *GH-t*, amely egy új terjesztési modell előfutára lehet. Akár még az is elképzelhetővé válik, hogy bizonyos zenekarok bizonyos albumai a jövőben eleve *Guitar Hero*-kész állapotban jelennek majd meg, esetlegesen csak *GH* formátumban. Ugyanígy, ha az Aerosmith nagy siker lesz, rengeteg együttes életét lehet majd *GH*-val feldolgozni – kezdve a Beatles-szel, amely „gitárhírosításáról” máris szólnak a pletykák. Egy tény, a *GH* jó értelemben véve kavarta fel az egyre posványosodó zenei disztribúciós pocsolyát, reménykedjünk, hogy a kiadók is magukhoz kapnak végre, hiszen itt a pozitív példa, hogy igenis lehet zenei eladásokat növelni, csak nyitottnak és innovatívnak kell lenni. Egyébként PC-seknek jó hír, hogy a játékot folyamatosan patchelik (rá is fér, valljuk be), pedig a PC-s változat sikere nem egyértelmű – hírek szerint az eladások messze elmaradtak a konzolosoktól, amelynek oka nemcsak a rosszul optimalizált program, hanem a folyamatos frissítések, központilag kapható új dalok (mint az Xbox Live-on) teljes hiánya is. Most azonban, amikor a Steamen filmek és zenék disztribúcióját is tervezik, változhat a helyzet nekünk, PC-seknek is – természetesen ez csak spekuláció, de logikusnak hangzik. Reménykedjünk tehát Steven Tylerék sikerében, és hogy a zenei cégek is észhez térnek végre.



## LEGYÉL GITÁRHŐS!

Az Activision nagyon érdekes versenyre hívta ki a világ *GH*-játékosait: ez voltaképpen egy léggitár verseny (na jó, nem egészen léggitár, mert egy műanyag gitárt kézbe kell fogni), ahol a versenyzőknek a zsűri előtt kell „figurázni” a gitárral, minél döngősebben és rockosabban tolvaj egy számot. Aki nyer, az bekerül a következő *Guitar Hero*-ba, mint karakter. A zsűri elnöke pedig nem más, mint Ian Fraser Kilmister. Hogy nem tudjátok, ki a fene az? Hát LEMMY a Motörheadből! Már csak ómiat-ta megéri elindulni a döntőben!

## RÖVIDEK

**MÉG TOVÁBB KELL VÁRNUNK** a *Mass Effect*-re nekünk, hányattatott sorsú PC-seknek. A megjelenést ez eredetileg ígért május 6-ról június 6-ra toltta el a Bioware, az Egyesült Államokban pedig május 28-án került a boltok polcaira a játék. Az így nyert egy hónapot az ígéretek szerint a program további tökéletesítésére használják fel.





# WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

A szovjetek már a...

**A** JÁTÉKIPARBAN VALAHOGY mindig is tabu témának számított a világ nagy „megrontóinak” kikiáltott szovjeteket és németeket aktív (magyarán a játékos által is irányítható) résztvevőként szerepeltetni. A legtöbb esetben ezek a nemzetek mint leigázandó, meghódítandó, elsöpörendő ellenségek szerepeltek, s sajnos a sok szempontból újszerű *World in Conflict* is a maradiak táborába tartozott. Az elmúlt napokban bejelentett *Soviet Assault* azonban végre kezünkbe adja Sztálin Vörös Hadseregének irányítását. Az alapjáték sztorija szerint ugyebár a szovjetek támadást indítottak a nagy és erős Amerika ellen, nekünk pedig meg kellett állítanunk az előrenyomulást – a helyzet most megfordul, az új kampányban már az amcsik és a NATO erőit rúghatjuk szolidan fenékbe. Ahogy az



**A HELYZET MOST MEGFORDUL, AZ ÚJ KAMPÁNYBAN MÁR AZ AMCSIK ÉS A NATO ERŐIT RÚGHATJUK SZOLIDAN FENÉKBE**

## UWE BOLL AZÉRT SEM ADJA FEL!

**AKÁRMENNYIRE IS UTÁLJUK UWE-T**, azért egy dolgot meg kell hagyni: kitartó az ürge. Ugyanis nemrég felraktak ez internetre egy online petíciót (be kell vallanom: én is aláírtam...), amelyben azt követelik a rajon... akarom mondani, utálkozók, hogy Boll az életben soha többé ne készítsen semmilyen filmet. A petíciót ezen a honlapon találhatjátok meg: <http://www.petitiononline.com/RRH53888/petition.html>. Jelen sorok írásakor nagyjából 90 000 aláíró próbálja elérni, hogy Bollt rávegyék élete legjózanabb döntésére. A rendező azonban egy interjúban közölte, hogy ő bizony hajthatatlan. Bár ő is látta a szavazást, de kijelentet-

te: addig nem hagyja abba a filmezést, ameddig egymillió szavazat nem követeli, hogy végre megkönyörüljön a játékokon. (Hallottátok: egymillió! Munkára fel!) Egy biztos: ha Uwe Boll nem lenne, ki kellene találni...



A magunk szerény eszközeivel mi is csatlakoznánk az aláírásgyűjtéshez – valószínűleg oly jó, hogy kivágja ezt és elküldi Uwe Bollnak?

ashe  
Mady  
erla  
Malachit  
Gyu  
Lee  
Paszor  
Sara  
Hatt/17  
Zendol



**CSATLAKOZZ  
TE IS!**





Újabb botrány robbant ki Nagy-Britanniában a játékok okozta agresszióval kapcsolatban, ezúttal azonban a média került célkeresztbe. Az egyik vezető brit napilap bukott le ugyanis egy hirdetéssel, amelyben több száz fontos jutalmat ajánlottak azoknak, akik kellően izgalmas történetet kerestek a játékok rájuk gyakorolt káros hatásairól.

## A SZOVJETEK KONZOLON IS TÁMADNAK

Szása, szedd le azt az IMPRRRLISTA madárembert!



**A WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT** nemcsak egyszerű PC-s kiegészítő lemezként funkcionál, hanem egyben megtestesíti a régóta pedzegetett konzolos verziót is. A PS3-as és Xbox 360-as kiadás egy alapjátékkal bővített változatot takar, cserébe mi, PC-sek, egy teljesen önállóan futtatható programot kapunk. A konzolos irányítás lehetőségeit ismerve pedig rögtön új értelmet nyer a hangirányítás...

egy kiegészítő esetében általában lenni szokott, a sikeres recepten most sem változtattak sokat. A játékmenet továbbra is gyors és pörgős, a bázisépítés és a nyersanyaggyűjtés száműzésének hála csak a csaták minél ügyesebb levezénylésére kell koncentrálnunk. Az új pályákkal kibővített multiplayer módban a virtuális tábornokok, négy „kaszt” (Infantry, Armor, Support, Air Specialist) szerepében, vehetnek részt, s a régi erők mellett természetesen fontos szerep jut az új egységeknek is. A felhozatal az eddig napvilágot látott információk szerint elsősorban hajókkal, valamint egy chronoplane-nel bővül. A legnagyobb durranásnak számít ficsör mellett viszont eltöri minden más újítás. Az *EndWar*-hoz hasonlóan a *Soviet Assault* is kap egy különleges hangirányítási metódust, így pusztán a távolba szálló szavak segítségével is elvégezhetjük hadvezéri teendőink legjavát. Machinálni ezek után már maximum csak az egérrel kell; a kamera irányítása, valamint a mozgás- és tűzparancsok kivételével szinte minden utasítást belekialkálhatunk a mikrofonba. Elfelejthetjük tehát a rengeteg gyorsbillentyűt, valamint a betanulásokra és begyakorlásukra fordított, keservesen hosszú percek...

### KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

WIC: Soviet Assault

2400



## MESSZE ESETT CARMA A GEDDONTÓL...

**LEHÚZTA A ROLÓT** a Pseudo Interactive, az Auto Assault és Cel Damage játékokat fejlesztő csapat is. A gárda komolyan megsínylette az Eidos pénzügyi válságát, ami több projektjük törlesztésével is együtt járt, a gödörből pedig végül nem sikerült kimászniuk. A legszomorúbb, hogy bizonyos értesülések szerint ezzel egy, eddig bejelentetlen új *Carmageddon* is veszendőbe ment.



Herrs!

You've got the dreams,  
we've got the wings!



## Novell Specialist (Ref. 508)

You would like to:

! maintain Novell Servers ! ensure high-level availability solutions ! solve complex service requests for the customers

You have:

! several years of working experience and good knowledge of Novell Netware 6.0, Netware 6.5 and Novell eDirectory ! experience with Veritas Backup Exec for Netware Servers Version 9.10 ! high level problem solving skills and customer orientation ! readiness to explore and learn new technologies ! self-motivation at the follow-ups of incidents ! high responsibility ! team worker abilities ! ability to work 24\*7 in shifts ! English intermediate level, language exam is not necessary ! college graduation

You may have as an advantage:

! German knowledge ! CNA or CNE certificate ! praxis in system administration

You request:

! unlimited duration of employment ! global development opportunities ! attractive bonus package

JOIN US: [job.lhsystems.hu](http://job.lhsystems.hu)

Lufthansa Systems  
Hungária Kft.  
MOM Park Centrum Building „A”  
H-1123 Budapest, Alkotás u. 53.  
phone: +36 1 887-2900  
fax: +36 1 887-2977  
portal: [job.lhsystems.hu](http://job.lhsystems.hu)  
web: [www.lhsystems.hu](http://www.lhsystems.hu)



Lufthansa Systems



## RÖVIDEN

Autós és motoros üldözések, filmszerűen látványos akciók és szigorú nézések Barcelona utcáin, a nemzetközi bandák harca közepette.

## MIÉRT SZERETJÜK

Más, mint egy klón – ez igazából nemcsak játék, hanem akciófilm is, amelynek egyben szereplője és irányítója is vagy!

## KIADÓ

Midway  
**FEJLESZTŐ** Midway Newcastle / Tigon

## KORÁBBI JÁTÉKAIK

⌘ *L.A. Rush* (N/A)  
⌘ *Chronicles Of Riddick*  
94% – GS2005\_01

## MEGJELENÉS

**2008. ősz**

## KIHÍVÓK

Grand Theft Auto IV 2008 ősz  
Sledgehammer 2008 vége  
Project Strike Team 2009 eleje





Bár többen azt hihetnék, hogy az autós kivégzés funkció a Mortal Kombat világból érkezett producer, Shaun védjegye, a funkció a verekedős játékokat kedvelő Vin Diesel ötlete volt, erre viszont azonnal rábőlintottak Sub-Zero angol helytartói.

# THE WHEELMAN

Száguldás és bandaharc: Díz(z)el-vassal!

//BZ

Béla felhasználja átszállójegyet

**VIN DIESEL NEVÉNEK HAL-LATÁN** megoszlik a mozirajongók véleménye. Van, aki szerint egy üresfejű kopasz bugris, akinek F kategóriás filmjeit csak a videotékák leghátsó, árnyékos sarkaiba lenne szabad elrejteni, mások szerint pedig jóval több van benne ennél, hiszen bizonyos karaktertípusoknak igenis ő a specialista. Ebben a kérdésben inkább nem szállnék vitába, az viszont tény, hogy Vin az őt ismerők szerint igazi gamer arc, és az a tény, hogy a filmekből felmarkolt pénzmagját egy játéfejlesztő stúdióba öli, már eleve szimpatikus dolog. Pedig Mr. Gázolaj nem kevesebbet cselekedett, megalapította a Tigon Studios nevű céget, amely – minő meglepetés – egyelőre olyan játékok elkészítésében jeleskedik, amelyek a tulajdonos nevével fémjelzett filmekhez kötődnek.

## HIBRIDTIGRIS KÖZÉPÚTON

A játék története valahogy úgy kezdődött, hogy Diesel mester és a Tigon egyik kreatív összejövételén feldobták egy olyan kétrészes alkotás ötletét, ami eltér a megszokottól. Több részes filmet vagy játékot ugyanis már mindenki látott, de olyat, hogy elkészüljön egy játék, amelynek folytatása mozivásznonra érkezik... Na, erre már sokat tudó plüss-medvém is ugyanazt mondaná, mint amikor meglát egy kameleont: „ilyen állat nincs is”. De hát az újító ötletek viszik előre a világot, nemde? Épp ezért a Tigon összecimborázott a Midway észak-angliai bázisával, és a fejlesztés otthona inntől Newcastle borongós városa lett.

## GRAND THEFT DRIV3R?

Természetesen már a lassan egyéves teaser alapján elindult a flame arról, vajon miért kell még egy autós-gengszte-

res játék, amikor már így is eleget csatáztott egymással a GTA-sorozat és a végül csúnyát bukó Driver-saga. Shaun Himmerick producertől is megkérdeztem mindezt, aki nemes egyszerűséggel áttöltötte a ló másik oldalára. „Ne azt nézd, hogy mi NEM ez a játék, hanem azt, hogy pontosan mi benne az igazi különlegesség.” – És bizony, miután a pár napos kintlétem alatt végignéztem és letesztelgettem a játék négy kiválasztott pályáját, azt kell mondanom, a válasz a részletekben és az élményfaktorban rejlik.

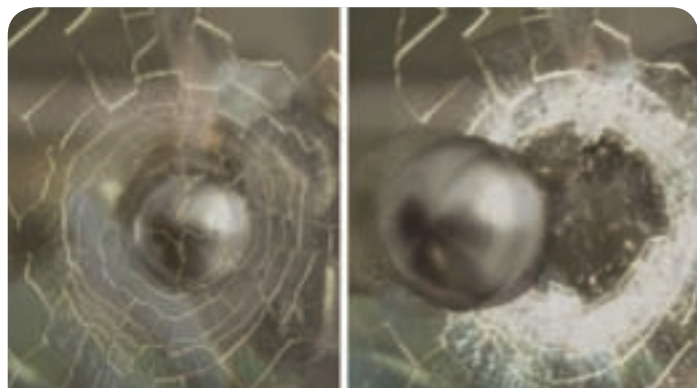
## BAAARCELOOOOONAAAAA

A teszt legelső pályája maga a játék kezdete is lesz egyben, és mit ne mondjak, már itt is akciófilmes érzeteim támadtak. Intro ugyanis szándékosan nincs, a kamera végigpásztáz a katalán főváros mediterrán látképén, elszuhanunk jó pár épület fölött és között, majd már-



## KÉT KOMBÓ A ZSÁKOMBÓ'

Vin autóban ül, nem biciklon



### KÉT KIFEJEZETTEN ŪTŐS KOMBÓT IS ALKALMAM VOLT „ÁTÉLNI”

**A TESZT SORÁN. A Cyclone alapjait már a teaserben megcsodálhattuk:**

ilyenkor egy pontos kézfékes kanyarral űldözőink felé fordulunk, feljűk lővűnk a szélvédőn át, majd egy pillanat alatt újra menetirányba kerülűnk, hogy újra beletaposassunk.

A másik extra akció az autók megszerzésének egy, a valóságban nem követendő példája. A közeledő autónak egyszerűen ráugrunk a szélvédőjére, majd a szélvédő oldalmerevítűjén kézzel megpördűlve egy mozdulattal behuppanunk a kocsiba, miközben lábunk és a sofőr teste kedvesen összetalálkozik, ergo a figyelmetlen polgár a másik oldalon már repűl is kifelé a járgányból. A következű pillanatban pedig már mi űlűnk a helyén, és közben szinte alig lassítottunk...

is ott találjuk magunkat egy autóban, a hátunk mögűtti épűletből pedig egy csinos robbanással kőrűtve kiront egy még csinosabb bankrablő hűlgyemény. Be-pattan a kocsiba, és űldözűinktűl szorongatva mális vezetűnk kell, minél gyorsabban, minél messzebbre. Ez aztán a kezdés! Én valami kedves bevezetűre vártam, és mális tiktakolt a természetes pészmeér. Az űldözűk mellé ráadásul hamarosan felzárkózott a helyi rendűrség is, így hát nem maradt más hátra, mint elűre – egyelűre szinte csak az orrom után, amerre épp utat látok.

### KATALOÓÓNIAAAAAA

Már az űldözés közben feltűnt valami. Megfordultam már Barcelonában, és valahogy még a legnagyobb gázpedálgyilkos közben is bevillant, hogy bizony ez a város tényleg az a város. Mindamelletű, hogy a fontosabb és jellegzetesebb épűleteket tőkéltesen lemodellezték a készítűk, valahogy az a hangulat is átjűtt, amit a valű életben éreztem odakint. A Gaudi-féle épűletek, műemlkek, szűkűkűtűk garmadáján kívűl szinte érezni lehet a nap erejét, a rádióban helyi zene szűl... Pedig még a gyalogos forgalom legnagyobb része nem is került be a játéka! Akkor mitűl is él mális a virtuális város? A gyűnyűrű környezettűl, a realizztikusan suhogű mediterrán nűvényzettűl, a valűságnak teljesen megfelelű stűlusű épűletektűl? Talán attűl, hogy a minket követű rendűrautű hangszűrűjából katalánul (tehát még csak nem is spanyolul, hatalmas piros pont) szűlűltgatnak fel az azonnali meg-

állásra? Ha a végleges változatba belekerűl az ígert sáfafikálű jűnép is, ezzel a résszel teljesen elégedettek lehetűnk majd – igaz, a *Carmageddon* óta éhezű brutálűgémerek számára fontos hír, hogy bár simán felkanyarodhatunk járgányunkkal a járdákra is, a jűnép azert mindig megtalálja a módját, hogy elugráljon elűlűnk.

### FILMRENDEZű SPORTKORMÁNNYAL

Idűkűzben még mindig az első pályán rombolok, hátamban a rendűrűkkel. Szűp lassan feltűnik, hogy itt bizony szű sincs szkriptelt eseményekrűl, mint például a rossz emlékű *Driv3r* sok jelenetében: a villogű randaságoak teljesen a szerint próbálnak követni, amilyen tempűt és stűlust én diktállok. Ráadásul az egyik fejlesztű vigyorogva hívja fel a figyelmem egy olyan konvojra, amelyik leszakad a hátam mögűl, majd pár utcával késűbb majdnem oldalba kap egy mellékutcánál. A vicc az, hogy ez sem szkript volt, egyszerűen csak az MI jobban ismeri a várost, mint én, és talált egy gyorsabb utat...

Oké, azért szkript nélkűl nem űsszűk meg. Az egyik kanyar után azt látom, hogy egy benzinszállítű kamion fordul keresztbe az úton, jű kis tűmegbalesetet okozva, majd jűn az elkerűlhetetlen bumm, a lángokkal és a fűsttel. És én állat, pont erre tartok vagy szűhatvanna! Na, gondoltam, ez szkriptelt esemény, hogy filmszerűűl legyen az egész. El is engedtem a kontrollt... majd belerobbantam a balesetbe és véres

frűtymedékké váltam. Hoppá. Arrűl van ugyanis szű, hogy egyes események elűre beállított pontokon valóban szkriptként tűrtűnnek meg, de az irányítás más játékokkal ellentétben végig a mi kezűnkben marad. Tűbbszűr, tűbbsféleképpen repűltem át a fenti baleset fűlűtt, hol egy tréler hátulját, hol az út szűli tereptárgyakat használva ugratűként. A kocsim mindig máshogy rűppent fel, az idű filmszerűűen belassult, műkűdésbe léptek a hollywoodi kamerák – de mégsem átvezetű film volt, ahol csak bambán bálumhatom a tűrtűnéseket, hanem közben is folytathattam a gombnyomogatást!

### DON'T STOP ME NOW

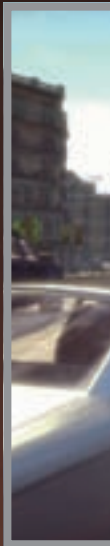
Ilyen események egyébként folyamatosan tarkítűjk majd az űldözéseket, hol egy sebtűben felállított rendűrségi űttorlaszt kell áttűrnűnk, hol egy teherautű űtra zuhant rakományába robbanunk bele. Mindegyik esetben szűles vigyorral konstataltam, hogy bárhol próbállok beszállni az űtakadályba, a fizika mindig tőkéltesen követte az akciomat, sűt, az űldözés további menetét is befolyásolta, mekkora romhalmazt hagyok magam

után. És közben persze belassul az idű, addig nem látott szűgekbűl mutatjuk a kamerák az akciűt, kűlsű szemlélű számaúra akár tényleg egy elűre felvett átvezetű mozinak tűnhet, amit lát, pedig még mindig én irányítok.

### „TUTORIAL AZ EGÉSZ VILÁG...”

Az egyik ilyen akciűfilmes adrenalinbomba után hirtelen feltűnt a képernyűn a térkép is, eddig ugyanis csak az volt a célunk, hogy ész nélkűl menekűljűnk. Most, hogy a rend űrei kissé hátramaradtak, akár le is szállíthatjuk a hát-sű űlésen reszketű hűlgyeményt.

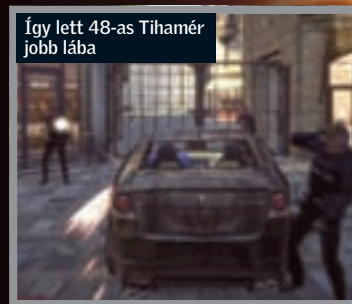
A *Wheelman*-nek ez is kifejezetten erűs oldala: tulajdonképpen az egész játék egy tutorial, nincs az a kizűkktentű érzésűnk, hogy „na, most megmutatom, mit hogyan kell csinálni, de ez még nem a játék, denemááám, az majd utána jűn”. Egyszerűen a kűldetéseket során, szűp fozokatosan kapunk meg űjabb és űjabb ficsűrűket, lehetűségeket és informáciűűkat. Az első pálya végén tűnt csak fel például, hogy még egy árva kisbicskám sincs... igaz, a menekűlés közepette ez volt a legutolsű dolog, amit hiányoltam



Rendűrautűsajtosítás



Zűld koponyát épp megszállja a Szentlűlélek



Így lett 48-as Tihamér jobb lába





i

Vin Diesel igazi rosszfűként került közel a színészethez. Barátaival gyerekkorában egy színház épületében vendádkodtak, mikor az ott próbáló színészről büntetés helyett elhívta őket a következő próbára. Húsz dolláros fizetéssel hamarosan színházi gyerekszerepeket kapott.



„Solo kapitány azt mondta, egy karcólást se!”



**Barcelona él a játékban, megteheted, hogy csak sétálgatsz a tömegben. De miért is tennéd, ha egyszer minden autó a tiéd lehet? Az összes!**

**Dean Smith, Lead Designer, Midway NC**

volna, egy magassági kormány jóval nagyobb segítség lehetne.

## DIESEL A DÍZELBEN

Persze nem is lenne ez igazi hollywoodi alkotás, ha szimplán annyi lenne a sztori, amit eddig láttunk. Vin Diesel nem is igazi rossz fiú, csak úgy csinál... Oké, klisé, elismerem: morcos hősünk – aki a játékban az igen bonyolult Milo névre hallgat – egy beépített ügynök, akinek a fő feladatához azt kell elérnie, hogy a barcelonai alvilág ismert alakjává váljon. Persze itt nem kell a maffiavezérei pozícióig feltörni, erről szó sincs, inkább arra kell törekednünk, hogy a küldetésekben minél több bandát, bandatagot, helyszínt és eseményt megismerjünk, esetlegesen a háttérből össze is ugrasszuk a különböző „famíliákat”. Ezekből pedig van bőven, hiszen a helyi katalán maffián kívül spanyolok, sőt például románok alvilági klánjai is riogatják a jónépet (khm, biztos visszaértek az úrból, hehe...).

## FINISH HIM!

Ahogy haladunk előre a történetben, egy újabb kis kütyü is megjelenik a képernyő alján: az általam „kombométernek” elnevezett drágaságon a sikeres feladatok, sebességrekordok és elfogyasztott rendőrautók függvényében egyre nő a csík, és ha eléri a megfelelő

színtet, lehetőségünk lesz extra kombó végrehajtására is. Nem véletlen a fejlesztői *Mortal Kombat* kapcsolat, hiszen egy-egy pofásabb lökdösődést követően szinte vártam néha a „finish him” feliratot. Nem kell ugyanis unalomig csapkodnunk az ellenfél kocsját, hogy az végül megadja magát és leálljon, ez itt bizony akciófilm: pár jól irányzott ütközés, majd megkapjuk a kivégzési lehetőséget, és egy kedves kombóval brutális látványorgorgia kíséretében bukfencezünk, török darabokra vagy robban szilánkokká a megdöbbszent gonosz.

## FEGYVEREIM: HATLÖVETŰ, NÉGYKEREKŰ...

Természetesen néha ki is kell szállnunk abból a fránya kocsiból, de szép lassan felfedezzük, honnan szerezhetünk fegyvert magunknak, így kiváló tűzpárbajoknak is résztvevői lehetünk. Ha jól emlékszem, valahol a harmadik pálya során fedezzük fel először azt a sikátort, ahol feltölthetjük fegyver- és löszerkészletünket – ez esetben a sikátor nem latinósított megnevezés mindenkire, aki síkál, hanem egy sötét kis zsákutcát jelent, ami ideális különböző „bántóeszközök” elrejtésére. Innentől aztán lehetünk futás közben, reménykedve a sikerben, bár ebben a módban kevésbé garantált az azonnali hatás, és hamar

## KI AZ A MARK SINCLAIR VINCENT?

Minden, amit tudni akarsz, de tőle nem mernéd megkérdezni.

**VALÓDI NEVE:** Mark Sinclair Vincent

**SZÜLETETT:** 1967. július 18.

**SZÜLETÉSI HELY:** New York, USA

**NEMZETISÉGE:** Meghatározhatatlan. Afroamerikai és olasz-amerikai közvetlen ősökkel rendelkezik, de állítólag ír, olasz, német, dominikai, mexikói és még több egyéb vérvonal uniójának eredménye lett végül a kis Vin

**SZÜLEI:** anyja (asztrológus és pszichológus) és mostohaapja (színész és színioktató) nevelte fel

**TESTVÉREI:** ikertestvére, Paul Vincent, egy húga és egy öccse

**TANULMÁNYAI:** három évig a New York-i Hunter College angol szakára járt, hogy megalapozza forgatókönyvírói pályáját

**SZEME SZÍNE:** sötétbarna

**HAJSZÍNE:** bár nem látszik, de fekete

**MAGASSÁGA:** 183 cm

**KAPCSOLATA:** Summer Altice (színésznő)

**HOBBIJAI:** számítógépes játékok, joga, snowboard, D&D képregények, Heavy Metal magazinok, klasszikus filmek, olasz konyha

**A BECENÉV EREDETE:** 15 éves korától kidobóemberként dolgozott, de akkor már színházi színész volt – a kettő elkülönítésére vette fel a Vin Diesel nevet

**LEGGÁZABB MUNKÁJA:** Telemarketingesként villanykörtéket árult telefonon





A két rendőrautó egy másodperc múlva csokolózni fog

Üzemünk újdonsága a forrasztóautó



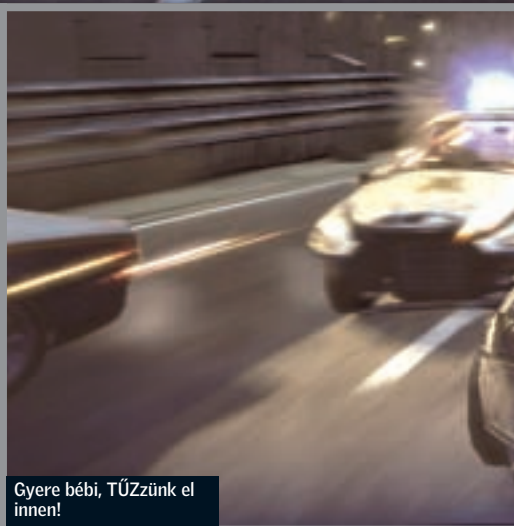
Pál a láthatatlan ajtóval védekezik



## WHEELMAN: THE MOVIE

A vilmen visszatér

**A WHEELMAN MOZIRÓL** egyelőre annyit lehet tudni, hogy **Vin Diesel és húga, Samantha Vincent jegyzi** producerként, forgatókönyvírója Rich Wilkes, aki többek között az **XX**-filmben is együtt dolgozott már a főhőssel. Jelenleg épp azon dolgoznak, hogy a játék már befejezett történetéhez igazítsák a film forgatókönyvét, valamint színészekkel kapcsolatban folyik az előzetes válogatás. A produkcióért az **MTV Films** és a **Tigon** felel, és a tervek szerint a **Pramount** égisze alatt mutatják be 2009-ben. A sztoriról csupán annyi szivárgott ki, hogy a főszereplőnek egy nőt kell megvédenie, akivel anno volt valami közös múltjuk...



Gyere bébi, Tűzzünk el innen!



kifogyhatunk a lőszerből. Inkább célzathatunk is, ilyenkor a kamera Vin bal vállá fölé kúszik, és máris előttünk a célkereszt, benne meg – jó esetben – egy fej. Ez a mód tehát pontosabb célzást tesz lehetővé, azonban az egy másodperces zoomolás közben a fedezékből kinéző gonosztevőnek is megadjuk a lehetőséget tar koponyánk átlukasztására...

### M.I. MOZOG A CSIPKEKORBAN?

Egyetlen gyalogos tűzpárbajt volt szerencsém végigigzgulni a teszt során, ahol viszont máris pompásan bebizonyosodott, hogy a mesterséges intelligenciát nem feltétlenül kell mindig szidalmazni (bár divat). Épp a román maffiának dolgoztam, és egy kissé megtévedt bandagot kellett leszállítanom a főnöknek, mivel az illető egy másik bandának szivárogtat infókat. Nos, az úriembert épp „szivárogtatás” közepette értem tetten: persze nem csövelt, hanem vagy egy tucát rosszarcú közepette pusmogta el a román klán titkait. A feladat szerint sértetlenül kellett leszállítanom, de ahogy felbukkantam, az ellen úgy eltűnt, mintha ott se lettek volna: felhasználták az összes lehetséges fedezéket, és onnan kezdtek ólmot szórni felém. Természetesen kopasz virtuális énem is képes volt megtalálni a ládák és kiszögellések mögötti biztonságos helyeket, így senki ne valami piffpuff-lezúzó-mindenkit jellegű csatározásra számítsen, inkább

egyfajta óvatos, fedezékből kikacsintgató pisztolypárbaj kialakulása esélyes.

### ELVEGYÜLÜNK, MINT A SÓSAV

Mindamellet, hogy a játékban folyamatosan menekülünk vagy épp üldözünk, lövünk, ugrunk és futunk, lehetőségünk van szusszanni és megcsodálni a környezetet. Ha ugyanis elég messze vagyunk az üldözőktől vagy bármilyen gyanúsán viselkedő „elemtől”, és mi sem lóbálunk mordályt a kezünkben, a járókelők ránk se hederítenek. Mászkálhatunk, nézelődhetünk teljes lelki nyugalomban, egészen addig, amíg gyanúba kever egy ellenfelünk vagy épp mi nem áruljuk el magunkat valamivel. Ilyenkor azonban egy pillanat alatt elporozhatunk a helyszínről, mivel az utcákon álldogáló autók bármelyikét „magunkévá tehetjük” – na nem a kipufogócsővel létesített romantikus légyottra gondolkodok, hanem arra, hogy elméletileg esélyünk van bármelyik járgányt meglovasítani, nekem egyszer sikerült egy akkora kocsi elkötnöm, hogy még a virtuális karakterem is alig fért bele...

### A FŐHŐS MISKÁJA, FIZI

A játék vizuális kidolgozottsága még visszafogott lelkesedéssel szólva is kiperectült gyönyörű. Vin Diesel arca... na, az nem gyönyörű, de a megvalósítása, az már igen! Ráadásul – természetesen – a szinkronhangot a „Valódi Vin” szol-



Reméljük, a Wheelmanben nem kap szerepet Ben Affleck, mivel Vin minden olyan filmből kiesett a második castingon, ahol Affleck neve szóba került, így a Hullahó Telizsák és a Daredevil esetében is át kellett adnia a szerepet.

## A KÁOSZ A BARÁTUNK

...legfeljebb csuklani fog anyukánk



### SOKSZOR KÖNNYEBBEN CÉLHOZ ÉRÜNK AKKOR, ha nem csupán saját végsebességünkben vagy épp pisztolyunk hatékonyságában bízunk.

Az egyik jelenetben autóval érkeztem egy helyszínre, ahol gyalogosan hergeltem fel pár csúnya bácsit, akikre egy másik autó várt. Viszont ha hergelés előtt kiszúrtam a kocsijuk kerekét, az akció után ott maradtak szegények egy szál gyalogban. Egy másik esetben autótak és farönköket szállító trélerok böszmörgetése következtében elárasztottam az utat rönkökkel és nullkilométeres kisautókkal, így a követőim egy pillanat alatt eltűntek szem elől. A fejlesztők szerint a végleges játékban még jóval több olyan környezeti elem vagy történet áll majd kaotikus lényünk rendelkezésére: alig várom a bútorszállítót, a platón egy páncéltörkés versenyzongorával...

## NE AZT NÉZD, HOGY MI NEM EZ A JÁTÉK, HANEM AZT, HOGY PONTOSAN MI BENNE AZ IGAZI KÜLÖNLEGESSÉG!

gáltatja, és mivel a mimikát (*van neki? – mazur*) (*kicsit több, mint Steven Seagalnak... - BZ*) (*titánok harca... - mazur*) és a flegma mozgást is tökéletesen róla mintázták, kifogástalanul élethű a végeredmény. A város szépségeiről már ejtettem pár keresetlent, de persze az autók és motorok sem azok a baltával faragott rollertípusok.

Vezetés közben a grafika és fizika kedves összefonódásaként egyébként csak úgy repülnek körülöttünk az általunk ki-döntött fák, bokrok és jelzőtáblák (mint említettem, emberek éppenséggel nem), de szabadon rombolhatunk tulajdonképpen mindent buszmegállótól kis vi-tyillóig.

### A PÉNZ BESZÉL, A HANG ULAT

Természetesen átvezető jelenetekkel is találkozhatunk, például amikor valamilyik bandafőnök megbíz a következő feladattal. Igaz, az általam látott jelenetbe még nem építették bele a szájszinkront, viszont a Tigon stúdiójában felvett szinkronok hihetetlenül hangulatosnak tűnnek: A román klán feje a főhőshöz angolul beszélt ugyan, de az akcentusa annyira zseniálisra sikerült, hogy szem nem maradt szárazon. Zene is akad bőven, ugyanis többféle rádióadó fogható a kocsik boomboxával, hol katalánul

hadarnak épp, hol klasszikus, jazz, vagy épp rockzene szól, adója válogatja – no meg persze mi magunk. A mozis élményt persze a dinamikus zene is segíti, hiszen a rádióadó helyét a dramaturgiailag fontos pontokon szinte észrevétlenül átmenettel veszi át a hangulathoz illő aláfestés, hogy aztán az akció elmúltával ismét visszaszivárogojon az autórádióból zengedező muzsika.

### BARCE LÓNAK NE NÉZD A FOGÁT

Persze, amit oldalakon át elhadartam, talán még mindig nem győzi meg azokat, akik dájhárd gétéásak vagy épp drájveresek: ők holtukig hasonlítgatni és elemezgetni fogják majd a leírta-  
kat, de valahogy úgy érzem, a Wheelman megtalálja majd a közönségét. Szerintem a hasonlítgatásnak itt semmi értelme, engem az eddig látottak mindenképpen meggyőztek. Mozis szintű élmény, adrenalinpumpáló akció, mégis mi a fene kéne még? **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

**2403**

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:  
GSTV





Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi blandit mauris eget felis. Cras ut felis. Nam lorem rutrum volutpat. Morbi commodo gravida risus. Morbi ultricies pellentesque faucibus, felis urna, eget gravida magna vel tellus.

e malesuada laoreet. In pharetra. Praesent GRAVIDA, ipsum ut volutpat ultrices, purus sem vulputate libero, a nulli. Nunc metus pede a SEM. DONEC PORTA. Aenean mauris felis, sollicitudin et, variolulum ac, faucibus vitae, arcu. Fusce adipiscing. Pellentesque euismod, du.

# JÁTÉKOK A VALÓSÁG HATÁRÁN

Mi lehet coolabb egy játéknál? Talán csak az, ahol a játék maga a valóság. //Sam

**AZ EMBER VALAHOGY TERMÉSZETÉNÉL FOGVA imád rejtélyeket megoldani, kutatni, nyomozni, akár csak pusztán a játék örömeért. Ha pedig az ember imígyen jól szórakozik, arra már lehet alapozni: íme, megszülettek a kalandjátékok.** Természetesen egy játék annál jobb, minél interaktívabb, s ez a fajta interaktivitás 2000 után az internet tömeges elterjedésével már biztosított is volt mindenki számára. Csak egy okos marketinges kellett, hogy évek alatt magában érlelt ötletét megvalósítsa, s máris lecsapott a gyanútlan emberiségre az első ARG, azaz Alternatív Valóság Játék. Kezdetben marketingeszköznek indult, de mára ezen jócskán túlnötte magát, s valakinek ez igazi életformává vált.

## JÁTSZ/MA

Az Alternatív Valóság Játékokba teljesen bele tudjuk magunkat élni, hiszen alapvetően nem is sejtjük, hogy játszunk – mint ahogy történt az például Michael Duglasszal is a '97-es Játsz/ma című filmben. Jason Weisman (róla kicsit később) fektette le a műfaj alapjait, ami négy fontos tényezéből állt. A történetmesélést több darabra fel kell szabdálni, s a darabokat a játékosoknak kell összeilleszteniük. A játéknak az internet sajátosságaiából adódóan emberek együttműködésén és összjátékán kell alapulnia. Akkor igazi a móka, ha senki sem sejtí, hogy ki áll a játék háttérében vagy éppen mi az egész célja. A játéknak a lehető legtöbb úton kell kommunikálnia a játékosal, ide értve a telefonhívásoktól a faxokon át a tévéhirdetéseig. Az ARG ezen

kívül mindig egy „csalival” kezdődik, amit dekódolva beléphetünk a játékba, és kezdetét veszi a kaland. Ez lehet egy oda nem illő név, számsor vagy éppen egy honlap címe.

## A SZÖRNYETEG

Bár számos előfutára volt, az első, tömegesen játszott ARG-t 2001-ben a Microsoft Games kreatív igazgatója, a már említett Jordan Weisman és Elan Lee játékdizájnere alkotta meg, hogy azzal tovább növeljék Steven Spielberg Mesterséges értelem című filmje körüli felhajtást (a Microsoft egy sor PC-s játékot tervezett megjelentetni a filmen alapulva). A később a rajongók által the Beast (a Szörnyeteg) névre keresztelt játék egy misztikus gyilkossági ügy felderítéséről szól, honlapok tucatjain, e-maileken, hangposta-üzeneteken és álhirdetéseken keresztül. Az MI-kampány hihetetlenül sikeres lett, és több mint hárommillió aktív játékosra volt a három hónap alatt, amíg futott. Három különböző módon is be lehetett jutni a játékba; például úgy, hogy ha valakinek feltűnt, hogy mit keres az MI stáblistájában Jeanine Salla nevű robotpszichológus. Nevére rákeresve az interneten feljött a saját honlapja, ahol kiderült, hogy nemrég halt meg a testvére hajóbalesetben – egy olyan hajóval, amit mesterséges intelligencia irányított. Igazából innen indult az egész nyomozás, mert természetesen az ügy meglehetősen bűzlött.

## NAGY ÖTLETEK, NAGY DÍJAK

Jordan Weismann megalapította a 42 Entertainment kreatív ügynökséget,



A Nine Inch Nails Year Zero ARG-jének egyik weboldala: balra az első látásra rendezben lévő kép, ami alól némi mesterkedéssel előbukkan a jobb oldali sötét jövőkép és azzal a következő nyom



met, consectetur adipiscing elit. Morbi  
s. Cras ut felis ornare lorem rutrum volut-  
atida risus. Morbi ultricies est at orci. Pel-  
s ac placerat aliquet, leo neque eleifend  
na ligula laoreet est. Aenean non massa



Az 1000 gravírozott AMD proci egyike a győztes pár nevével

elrejtett USB-kulcsokon még exkluzív, addig nem hallható NIN-számokat is. Pénzben talán legnagyobb díjat a Perplex City kiagyalói ajánlották fel: Andy Darley, aki először rágta át magát a fejtörőkön, rejtélyeken és megtalálta az Elrejtett Kockát, 200 000 dollárt, azaz körülbelül 33 millió forintot vághatott zsebre. A játék és a kutatás két évig tartott.

### SAN FRANCISCO UTCÁIN

Nemcsak interneten keresztül játszható ARG-k, de szó szerint a valóságban játszott játékok is léteznek: ezek közül az SFZero a legnagyobb. A teljesen önszerveződő mozgalmat San Franciscóban alapították, de azóta számos más városban és országban is gyökeret ver. Az SFZero lényege az, hogy a tagok a legszélesebb témaválasztékból kikerülő feladatokat teljesítsék, amikért pontokat kapnak és szinteket léphetnek. A feladatokat az utcán, közterületen és egyéb helyeken kell elvégezni, majd dokumentálni és feltölteni az SFZero oldalára. Néhány jellemző feladat a teljesíthető több ezer közül: 1000 pici (és nehéz tárgy) – szerezz vagy vegyél ezer apró (lehető-

leg nehéz) tárgyat, vidd egy nyilvános helyre (lehetőleg olyanra, amely szőnyegezett) és helyezd ott el. Ha valaki rád szól, kérj bocsánatot, majd távozz. Magas pontszám – helyezz el egy zászlót a San Franciscó-i tévétornyon. Hello NASA – készíts a Földön egy olyan üzenetet, amely látható a világűrből, majd mutasd azt be egy Google Earth felvétellel. Az Egy Koan Hangja – ha egy fa kidől az erdőben, és senki sincs a közelben, akkor van egyáltalán hangja a zuhanásnak? Állításodat gyakorlati bizonyítékkal támaszd alá!

Nyilvánvalóan az egész egy óriási poén, amit több ezren játszanak világszerte, s aminek csak két szabálya van. 1. Szigorúan tilos megoltni más játékosokat, kivéve a direkt erre a célra kijelölt helyen. 2. Szigorúan tilos a már halott játékosok birtokában lévő tárgyakat eltulajdonítani.

### AZ EMBERISÉG SZOLGÁLATÁBAN

Az ARG-k rengeteg embert és még több szellemi energiát mozgatnak meg, s ez adta az ötletet Chris Dahlennek, aki tavaly vetette fel először, hogy a szórakozás mellett az egésznek komoly haszonnal járó cél is lehetne adni, például a Földet sújtó valós problémák megoldását vagy legalábbis az azokra való felhívást. Az első ilyen, a World Without Oil már le is zajlott és az elkerülhetetlenül közelgő világméretű olajhiányra irányította a figyelmet. A játékosoknak el kellett képzelniük és le kellett írniuk életüket egy bekövetkezett olajválság alatt – a legjobb és legvalóságosabb részeket, történeteket bele is foglalták a játékba, illetve



A Perplex City játék része volt az egyik London környéki erdőben elásott fémkocka

amely 2007-ben igencsak belecsapott a lecsóba: az év elején, a Windows Vista indításakor számos, igen nagyszabású, való világban játszódó eseményt és hihetetlen díjat is magában foglalt. Ilyen volt például mindjárt meghirdetésekor a híres Las Vegas-i Bellagio szökőkútján megrendezett fényjáték, az egyik aldjí – a nyertes nevét rágravírozták az 1000 high-end AMD Athlon 64 FX procira –

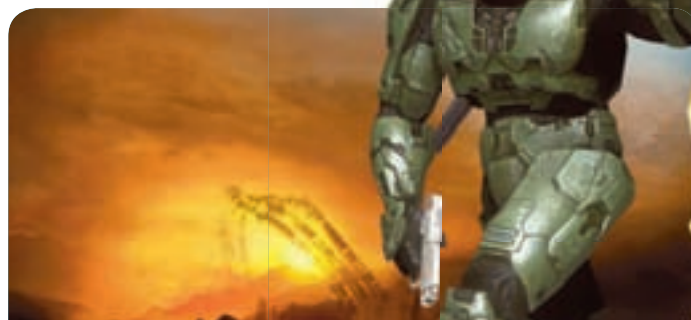


A Heroes – Hősök sorozathoz kitalált mini ARG-ben a Primatch Paper honlapján titkos infókhoz lehetett jutni a szereplőkkel kapcsolatban

és a kihirdetett földjé, ami nem más, mint egy utazás a világűrbe. Ugyanők indították a Year Zero nevű ARG-t is, ami a Nine Inch Nails együttes első európai koncertjén megvehető pólókkal indult, jobban mondva, az arról dekódolható honlap nevével. A rajongók gyorsan egy sötét összeesküvést felvázoló alternatív jövőképet fedezhettek fel, illetve a szerencsésebbek a koncerttermek vécéiben

## A MELLÉFOGÁS

Master Chief hív, válaszolj!



**AZ ARG-K KÖRÜLI KÖDÖSÍTÉS, és az – „ez nem egy játék” – filozófia a Halo 3 kampányában igencsak megtréfálta a Michael VaderZand nevű srácot.** A játék közben az egyik nyom gyanúsán hajazott egy telefonszámra, aminek ugyan hiányzott az utolsó három számjegye, s a játékosok random elkezdtek tárcsázni a lehetséges telefonszámokat. Michael pechjére az ő mobilszáma is ezek közé tartozott, s a „bajt” tetézte, hogy hangpostájának bejelentkező szövegét a Halo-univerzumban játszódó Red vs. Blue rajzfilmből vágta ki. Rögtön azt hitték, hogy ő a következő nyom, s hiába tagadta, hogy bármi köze is lenne az ARG-hez, ez csak tovább erősítette a játékosok hitét, hogy ő bizony tud valamit. Gyakorlatilag folyamatosan csörögött a mobilja, még azután is, hogy a játék szervezői eltávolították a telefonszámára vonatkozó információkat.



## PORSZEM A GÉPEZETBEN

Késnek a torrentek?



**A NINE INCH NAILS ARG-JÉNEK EGYIK UTOLSÓ NYOMÁT** magán a beharangozás célján, a *Year Zero* albumon helyezték el. Azt feltételezték, hogy mint szinte minden zenénél és filmnél, a boltokba kerülés előtt valaki majd úgyszólván a gyárból az albumot, feltölti a netre, így könnyű lesz rálelni a nyomra. A készítő legnagyobbat meglepetésére azonban a *Year Zero* nem került ki a netre, s hetekig azon filóztak: „mikor fogja már valaki végre kilopni az új NIN-albumot?” Szerencsére a tervekhez képest pár héttel később mégis megjelent torrentoldalakon, így a játék folytatódhatott anélkül, hogy a résztvevők elvesztették volna az érdeklődésüket a kihűlt nyomok miatt.

a naponta megjelenő hírekbe. A jövőben induló *Tomorrow Calling* a környezetvédelemre fókuszál, s a kutatók ettől is azt remélik, hogy a kollektív szellemi erőfeszítés a *World Without Oil*-hoz hasonlóan majd olyan ötleteket és forgatókönyveket tud előállítani, amelyek segítenek ezeknek a problémáknak a leküzdésében.

### AMIKOR A JÁTÉK KILÉP A PC-BŐL

Természetesen már a PC-s játékvilágba is beszivárgott az ARG hatása, s ennek úttörője a Lexis Games, fejlesztői a dolgot meg is valósították a *Missing: Sin-*

*ce January*-ban és az *Evidence: The Last Ritual*-ban. Ezekben a nyomozós kalandjátékokban egy sorozatgyilkos nyomába kellett erednünk, megoldva az ilyenkor szokásos fejtörőket, puzzle-okat. A megoldásuk viszont korántsem nevezhető szokványosnak: a megfejtéshez rengeteget kellett bújni az internetet, használni a keresőket, illetve összedolgozni a játék oldalán regisztrált többi nyomozóval. Az interaktív hatást a készítő olyan elemekkel fokozták, hogy például a játékosok e-maileket kaptak más nyomozók nevében, ha pár óráig nem játszottak a játékkal, azt firtatva, hogy minden rendben



A *Last Ritual* egyedi megoldású csomagolása



A Vistát felfuttató *Vanishing Point* indító show-ja Las Vegasban

Nyom a második *Lost*-hoz kapcsolódó ARG-ből, a *Find 815*-ből



FIND 815

van-e velük. A kalandba még jobban behúzza az embert az, hogy a Phoenix nevű sorozatgyilkos egy idő után „kis barátjának” fogadta a játékost, és ő is üzengetett e-mailekben, sőt videókat küldözgetett az áldozatokról. Kétségkívül azonban a legnagyobb flash a második rész, a *Last Ritual* csomagolása volt, amiben a CD-k voltak: egy rendőrségi bizonyíték-csomag. Ezt a sztort szerint a gyilkos juttatta el az FBI-hoz (akik kedvesen továbbadták nekünk, ugye), és volt, hogy a játékban csak úgy lehetett továbbjutni, ha alaposan átvizsgáltuk a tartalmát és az abban található „bizonyítékokat”. Az újfajta koncepció sajnos nem lett kirobanó és széles körű siker, mert a fejtörők túl keményre sikeredtek, így a játékosok több időt töltöttek a netet bújva, mint benn, a konkrét játékban.

### EZ LENNE A JÖVŐ?

Az ARG-nek megvan az a hihetetlen vonzerőjük, hogy maximálisan interak-

tívák és a felfedezés és nyomozás élményével ajándékozzák meg a játékost. Az is biztos, hogy a hagyományos PC-s és konzolos körön kívül is rengeteg embert be tudnak vonni – de messze vagyunk még attól, hogy ilyen játékok váltsák le a mostani koncepcióval készülő, hagyományos „társait”. Ennek egyik fő oka a finanszírozás: jelenleg kevés kivételtől eltekintve mindegyiket vagy nonprofit kezdeményezés, vagy valamilyen termék, tévéműsor, mozifilm vagy éppen rockbanda pénzeli, kiegészítve a marketing kampányát. Eddig csak a Perplex City készítői tudtak profitot termelni művükből a játékban elhelyezett hirdetések keresztyül, mindenki más megrendelésre dolgozik. Márpedig egy jó ARG-hez az „anyagköltségeken” túl profi írógárda és folyamatos, éber figyelem kell a készítőkről (beavatkozni, ha lankad a figyelem, vagy túlságosan rossz útra téved a közösség egy hamis nyom miatt), ami nem olcsó mulatság. GS



# Extrém játék, akár HD-ben is!

## GIGABYTE Ultra Durable 2 Grafikus gyorsítókártya

### Minőségi alkatrészek, minőségi grafikus gyorsítókártya

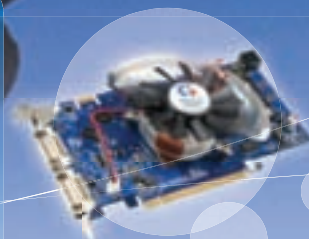
Egyedülálló GIGABYTE technológia

### Ultra Durable 2

- Alacsony RDS értékű MOSFET alkatrészek
- Ferrite magos tekercsek
- Alacsony ESR szilárd elektrolitos kondenzátor

### Ultra Durable 2 grafikus gyorsítókártya

- Alacsony RDS értékű MOSFET alkatrészek
- Ferrite magos tekercsek
- Alacsony ESR szilárd elektrolitos kondenzátor



GPU körüli átlaghőmérséklet

# 35°C

**Alacsony**

Elhelyezkedés	Ultra Durable 2 grafikus gyorsítókártya <b>Cool</b>	Hagyományos szilárd elektrolitos grafikus gyorsítókártya <b>Hot</b>
1 MOSFET ★	50.9°C <b>32.4°C Alacsony ↓</b>	83.3°C
2 Tekercs ★	47.5°C <b>21.5°C Alacsony ↓</b>	69.0°C
3 Kondenzátor ★	41.5°C <b>5.7°C Alacsony ↓</b>	47.2°C

\* Ultra Durable 2 vs. hagyományos kondenzátor

20 perces 3D Mark 2006 tesztelés utáni °C

\* ellenőrzött körülmények között

### GV-NX96T512HP

- Geforce 9600 GT grafikus vezérlő
- PCI Express 2.0 csatló
- Microsoft DirectX 10.1 és OpenGL 2.0 támogatás
- Integrált 512MB GDDR3 memória, 256-bites memóriavezérlő
- SLI és PureVideo HD technológia támogatás
- Dual DVI-I / D-sub



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

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

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

# GIGABYTE™

www.giga-byte.hu

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



# ALPHA PROTOCOL

Ha elárulnám, miről szól a munkám,  
nem érnéd meg a holnapot!

//Chavalier

**A** 2003-BAN ALAPÍ-  
TOTT Obsidian Enter-  
tainment a *Star Wars*  
(ál)tudományos fantasztikum  
és a *Forgotten Realms* mesés vi-  
lága után gyümölcsözőnek ígér-  
kező kapcsolatot alakított ki  
a SEGA-val, s rögvest két sze-  
repjáték fejlesztésébe is kezdett.  
Cikkünk tárgya azért érdemel ki-  
emelt figyelmet, mert az egykori  
Black Isle Studios veteránjainak ez  
az első, eredeti ötleten alapuló já-  
téka az új formáció színeiben. Rá-  
adásul az utóbbi évtized CRPG-fel-  
hozatalát tekintve nyugodt szívvel  
egzotikusnak is nevezhető földi je-  
lenünk szolgál az *Alpha Protocol*  
színterén.

## ÉN, A KÉM

Michael Thorton CIA-ügynök alig fejezi be kőkemény kiképzését, máris bevetésre küldik. Sajnálatos módon valami balul sült el, s ennek következtében a szervezet, s a mögötte álló kormány is hajtóvadászatot indít utána. Valakik elárulják, csapdába csalják, s rá akarják húzni a vizes lepedőt. Michael azonban életben marad, s ha továbbra is fenn akarja tartani ezt az állapotot, akkor ki kell derítenie, hogy kik mozgatják a szálakat a háttérből. Egy súlyos, globális biztonságot fenyegető titokkal a szívében, s egy nevet tartalmazó listával a zsebében kezd neki a lehetetlennek tűnő feladatnak. Az ígérek szerint a kellően izgalmas és fordulatokban gazdag történetért régi jó barátunk, Chris Avelone, a minden idők egyik legjobb történetével ellátott *Planescape: Torment* dizájnere és sztoríírója, illetve az *Alpha Protocol*al itt-ott rokonai szálakat is felmutató *Vampire: Bloodlines* sztoríírója, Brian Mitsuda felel.

## YOU'RE SO S.P.E.C.I.A.L.

Az Obsidian főhadiszállásán úgy döntöttek, hogy kasztok helyett inkább a *Fallout* S.P.E.C.I.A.L. rendszerére emlékeztető fejlődési modell dolgoznak ki. Tíz diszciplínában képességsoporként tíz lépcsőfokon keresztül oszthatjuk el a megszerzett tapasztalati pontokat. A fejlesztők szabad kezet adnak a főhős képességeinek alakításában. A lehetséges kombinációk magas száma, továbbá az általunk preferált játéktílusnak megfelelő specializáció révén más-más élmény éri majd a játékosokat. Hősnünk külsejét bizonyos határok között módosíthatjuk. Hősnőt nem faraghatunk belőle, tehát azok, akik arról ábrándoztak, hogy Michael sármja helyett Michaela vagy

## RÖVIDEN

Egy kezdő ügynök saját kormánya kopóitól hajtva tisztázza nevét, s megakadályozza a globális biztonságot fenyegető összeesküvést - akciós-RPG a *KotOR 2* és az *NWN 2* alkotóitól.

## MIÉRT SZERETJÜK

A valóságtól elrugaszkodott körítésű szerepjátékok után üdítően hat az *Alpha Protocol* témaválasztása.

## KIADÓ SEGA

## FEJLESZTŐ Obsidian Entertainment

## KORÁBBI JÁTÉKAIK

⌘ *Knights of the Old Republic II:*

*The Sith Lords*

- 90% - GS2005\_02

⌘ *Neverwinter Nights 2*

- 93% - GS2006\_10

⌘ *Neverwinter Nights 2:*

*Mask of the Betrayer*

- 88% - GS2007\_10

## MEGJELENÉS

2009. tavasz

## KIHÍVÓK

*Mass Effect* 2008. május

*Fallout 3* 2008. ősz

*Deus Ex 3* 2009. nyár

## MICHAEL MINT TEREPMUNKÁRA KÉPZETT CIA ÜGYNÖK, A LEGTÖBB FELADATTAL MEGBIRKÓZIK



Voltam már rosszabb albérletben is



i

Az Obsidian a *Neverwinter Nights 2* támogatása és a készülő *Alpha Protocol* mellett egy, az Alien filmek világára építő szerepjátékon dolgozik, amely egyben új, saját fejlesztésű technológiájuk bemutatója is lesz.



Elképesztő, már a kínai mosodát is fegyveresek őrzik



**Mielőtt belekezdünk a projektbe felmértük, miben vagyunk igazán jók. Mint kiderült, a szerepjátékokban. Fergus Urquhart, Obsidian Entertainment, CEO**

Michelle buja idomai segítségével csavarják el a játékokban szép számmal felbukkanó hölgyek fejét, csalódnak fog-nak. Érdekes, hogy a megfelelő skilllek javításával nem csupán a sebzés mértékét, netán a találati pontosságot, hanem hősünk lehetőségeit és reakció-ját is befolyásoljuk. Ügynökünk adott helyzetben, a preferált tulajdonságok-nak köszönhetően másként reagál. Egy gyanútlan ór elhallgattatása történhet golyó, szétzúzott légcső, valamilyen trükkös ketyere, satöbbi révén. Michael mint terepmunkára képzett CIA ügynök, a legtöbb feladattal megbirkó-zik, bár azon a területen, amelyre nem

fordítunk elegendő figyelmet, lényege-sen gyengébben teljesít.

### HA SZÉP SZÓVAL NEM MEGY

Az UE3 motorral hajtott történet kezdetén hősünk éles helyzetben egész jól elboldogul, ám emberfeletti trükköket ne várjunk tőle. A harc részben a játékos, részben pedig a pátyolgatott ka-rakter képességeitől függ. A külső né-zetből vívott tűzharcok során nagyobb eséllyel viszünk be kritikus találatot, ha néhány másodpercig jövőendő ál-doztatunkon hagyjuk a szálkeresztet. Ilyenkor kör rajzolódik a célkereszt kö-ré, s a következő lövésünk akár végze-

## EGY JÁTÉK, EGY ÁLLAM!

Avagy egy hagyomány feltámasztása



**AZ OBSIDIAN VEZETŐSÉGE** még a Black Isle-os időkben minden futó projektjét az Egyesült Államok valamelyik elnökéről nevezte el. Az új formációban is, némi módosítással ugyan, de tovább él a hagyomány, az elnököket államok váltották fel.

Project Delaware – Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Project Pennsylvania – Neverwinter Nights 2

Project Massachusetts – Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Project Georgia – Alpha Protocol

Project Connecticut – Aliens RPG

tes is lehet. A test-test elleni harc általában az utolsó mentsvárunk lesz, de igény szerint harcművészt is nevelhetünk. Különleges képességeknek sem leszünk híján, ugyanis minden diszciplínához tartozik néhány. Használat után egy ideig nem tudjuk aktiválni őket. Az egyik ilyen trükk a Chain Shot, amely felfokozza hősünk érzékelését és reakció-ját. Környezetünket lassított felvételként látjuk, megjelöljük a cél-pontokat, majd visszaváltunk normál nézetbe. Ekkor Michael előugrik fedezékéből, és sorra kilövi a rosszfiúkat. Korábbi döntéseink következmé-nye elkerülhetetlen az *Alpha Protocol* esetében is. Szó sincs jó és rossz oldal-ról, helysről és helytelenről. Az szabja meg, hogy milyen emberek vagyunk, és milyen helyet foglalunk el a világban, ahogyan a küldetések szempontjából lényeges kontaktszemélyekkel, illetve a civilekkel érintkezünk. Mindebben egy roppant ötletes, *Mass Effect*-szerű párbeszédrendszer lesz a segítségünk-

re. El lehet felejteni az előre megírt vá-laszlehetőségeket, helyette Michael hangnemét választhatjuk meg. Ez lehet barátságos, laza vagy éppen túrelmet-len. Amikor beszéd közben éppen ránk kerül a sor, néhány másodpercünk van arra, hogy igény szerint változtassunk hangnemünkön, s ezzel akár a dialógus végeredményén is.

### ÚJ VÁROS, ÚJ NŐ(K)

Ahhoz, hogy felgöngyölítsük az ügyet, a nyomokat követve a világ több pontjára kell elutaznunk. Róma, Tajpej, Moszk-va és Szaúd-Arábia szerepel eddig a fel-fedezésre váró helyszínek listáján. Min-denhol rendelkezésünkre áll majd egy úgynevezett menedék, ahol felszerelést és fegyvereket vásárolhatunk, illetve adhatunk el. Itt tájékozódhatunk majd rádió- és tévéadásokból a világ esemé-nyeiről, valamint tevékenységünk kö-vetkezményeiről is. Minden helyszínhez tartozik egy fő és több mellékküldetés. A mellékküldetések végrehajtásának egy része nélkülözhetetlen, a többi pe-dig további segítséget nyújt a fő szál csomóinak kibogozásában. A szabad-ság jegyében bármikor félbehagyhatjuk őket, majd máshova utazhatunk, csak hogy később kissé megerősödvé, és jobban felszerelve térjünk vissza, s varrjuk el a szálakat. Egy igazi kém csak-is egy vagy több bombázóval az olda-lán mutat jól, így több hölgyet is utunk-ba sodor majd a végzet, s ha jól csűrjük-csavarjuk a szót, akkor kivétel nélkül az ágyunkban kötnek ki. Az igazat meg-vallva, mi már alig várjuk! **CS**



Szívproham vagy golyó? Milyen véget szánják nekik?

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

2384





# PLATFORM VAGY MULTIPLATFORM?

Vajon a kiadók mi alapján döntenek egy-egy platform mellett? Mik sorolhatnak egy fejlesztőt a konzolok vagy épp a PC felé, illetve mi a helyzet, ha valaki mindenhol tarolni szeretne?

//Mayer

**N**INCS OLYAN VIDEOJÁTÉKOK-  
kal foglalkozó fórum a neten,  
ahol ne volna általános problé-  
ma a trollok túlnépesedése. Ezek a kis  
lények gyakran lepik el a különböző té-  
mákat értelmetlen alkotásaikkal, amelyek  
sokszor foglalkoznak az aktuális konzolok  
közti különbségekről, illetve a konzol és  
PC közötti viszállyról. Rengeteg rendkívül  
okos és tudományosan megalapozott érv  
röpiül bombaként egyik vagy másik tábor  
felé. Hallani forradalmi irányításról, szu-  
perszámítógép-teljesítményről, házimozi-  
élményről és még rengeteg olyan komplex  
specifikációról, melyek egyesek szerint  
eldöntik egy-egy platform győzelmét  
vagy éppen vereségét. A platformokat  
azonban a játékok adják el, a játékokat  
pedig a fejlesztők évekig tartó kemény  
robotolásának köszönhetjük. Átvitt érte-  
lemben tehát a platformokat a mögöttük  
felsorakozó fejlesztők és kiadók vihetik si-

kerre. Lássuk, mi a különböző platformok  
előnye és hátránya a stúdiók szemében,  
és hogy mi van akkor, ha nem kötnek ki  
egyetlen rendszer mellett sem, de több  
irányban is próbálkoznak?

## MELYIKET SZERESSEM?

Az évek során több irányba is fejlődtek  
a platformok, ezáltal több egyedi tulaj-  
donsággal rendelkeznek, mint korábban.  
A PS2, Gamecube és Xbox idejében még  
csak „konzol vs. PC”-ről beszélhettünk, és  
ugyan architektúra szempontjából külön-  
böztek egymástól a konzolok, a lényeg  
így is közel azonos élményt hozott. Mára  
azonban a négy különböző rendszer akár  
négy különböző útnak is minősülhetne.  
A PC folyamatosan megújuló és rendkívül  
sokrétű felhasználásának köszönhetően  
válhat egyesek kedvencévé, a Nintendo  
Wii újszerű irányításával ugrik ki a sor-  
ból, a Microsoft Xbox360 hatalmas online

tartalmával lehet rendkívül népszerű, illet-  
ve a Sony Playstation 3-at a benne rejlő  
erő emeli ki társai közül. Minden résztve-  
vő rendelkezik erősségekkel és gyengesé-  
gekkel, melyek mérlegelése fontos egy fej-  
lesztő, illetve egy kiadó számára. Gyakori  
jelenség a platformexkluzív játék, amely  
egyeseknek fejfájást, másoknak örömet  
rejt, de az ezzel ellentétes multiplatform-  
eredmények sincsenek mindig önfelédtt  
boldogsággal töltve.

## MINDENT IDE! MULTIPLATFORM!

Rendkívül népszerű a nagyobb kiadók szá-  
mára a multiplatform-megoldás, hisz így  
a lehető legtöbb vásárlónak biztosíthat-  
ják játékaik örömeit. Az egyik legjobb pél-  
da erre az Electronic Arts tevékenysége,  
hisz a milliós példányszámban eladott so-  
rozataik nemcsak konzolokon és PC-n hó-  
dítanak, de a kis kézikonzoloktól kezdve



a mobiltelefonokig szinte mindenre elérhető. Természetesen az EA mögött lévő mennyiségű zöldhasú is rendelkezésre áll az ilyen nagy volumenű fejlesztések finanszírozására, ám ugyanez nem mondható el mindenkiről. Ugyan jó dolognak is felfogható, hogy a kedvenc játékunk biztosan megjelenik majd az általunk birtokolt „szórakoztató egységre”, a rajongókat azonban hátrányosan is érintheti, ha a fejlesztők tapasztalatlanságának köszönhetően bukik a játékelmény. Jó példa a legújabb *Pro Evolution Soccer*, amely PC-n remek élményeket tartogat, a Wii-s verzió újragondolt irányításáról nem is beszélve, a PS3-tulajok számára azonban csalódást okozhat. A kítikák átlagát számoló Gamerankings szerint átlagosan 73 százalékos ítéletet sújtottak rá, míg PC-s testvére 80 százalékot, a Wii-s inkarnáció 86 százalékot érdemelt. A PS3-as verzió megjelenését követő kritikák után a játék fölött bábkodó Shingo Seabass Takatsuka elismerte: „mint fejlesztők, a SNES óta ugyanúgy dolgoztunk. Egyszerűen nem voltunk még felkészülve a multiplatform-fejlesztésre”. Tehát nem mindig elég az aranytojást tojó tyúkok farmjáról napi rendszerességgel szállított nagy mennyiségű bevétel, kellő tapasztalat hiányában nagy rizikót vállal az, aki multiplatform fejlesztésbe vágja a fejszéjét.

### A JÓ ÖREG BARÁTUNK: PC

Sokan temetik az egyik legnépszerűbb platformot, mondván, egyre több játék érkezik késéssel a PC-re, egyre több a konzolexkluzív termék, és ennek köszönhetően „haldoklik” a PC. Nos, rengeteg változáson ment át az utóbbi időben

a játékipar, de a PC-s szegmense köszöni, jól van. A személyi számítógép mára már alapkélléknek számít egy átlagos családi háztartásban, míg ugyanez nem mondható el a konzolokról. Sokréti szolgáltatásaival könnyedén elnyeri az egyszerű polgárok kegyeit, hisz mellett, hogy a PC-játékok futtatására alkalmas, rengeteg hasznos tevékenység közben lehet társunk. A probléma nem a képességekkel van, hanem a dobozban rejlő tartalommal. Két azonos felépítésű PC-t rendkívül nehéz találni, ezért a különböző grafikus vezérlők, processzorok és RAM mennyiségek gyakran okozhatnak nehézséget a fejlesztők számára. Az optimalizálás fontos pont, hiszen ha egy csúcskinézetű játék nem fut oly gyönyörűen a szuperszámítógéppünkön, mint ahogy azt a neten kóválygó valamelyik videóban láttuk, az könnyedén elégedetlenséget szülhet bennünk. Éppen ezért tökéletesen optimalizálni szinte lehetetlen, szerencsére az esetlegesen felmerülő kisebb hibák egyszerűbben orvosolhatók a későbbiekben egy patch által. A PC egyik legnagyobb erőssége tehát az online lehetőségekben rejlik. A programokhoz készülő kiegészítések és javítások könnyedén elérhetők bárki számára, emellett fontos elem a felhasználók által kreált tartalom. Talán még páran emlékeznek azokra az időkre, amikor még bőszen töltögették lefelé a *Quake III*-as és *Unreal Tournament*-es pályákat a különböző oldalakról. Az ilyen lehetőségeknek hála egyre-másra nőnek a MOD-csapatok, akik a már meglévő élményeink mellé egyéb különlegességeket hoznak modifikációikkal, a későbbiekben pedig akár



Az Unreal Engine 3.0 először egy Xbox360-exkluzív címben, a *Gears of War*-ban debütált – mely később PC-re is megérkezett. Az *Unreal Tournament 3* eddig PC-n és PS3-on elérhető, most az xbox-osok várnak.

már érett fejlesztőkként mosolyognak ránk egy bolti polcon elhelyezett játék dobozáról. A PC-t leginkább tehát a nyitottság jellemzi. Nem kell sok ezer dolláros fejlesztői csomagot vásárolnunk ahhoz, hogy megtegyük az első lépéseket a fejlesztővé válás útján. Ráadásul néhány kivételtől eltekintve több mint 10 évnyi játékmennyiség áll rendelkezésünkre! Akik esetleg továbbra is kételkednének vagy fintorognának a PC erejét illetően, nézzenek csak rá a rengeteg sikeres MMORPG-re, közülük is a legkiemelkedőbb *World of Warcraft*-ra, vagy az ugyan később megjelenő, de extra tartalommal feltuningolt *Gears of War*-ra és az *Assassin's Creed*-re.

### AZ ÚJ ÉLMÉNY: WII

Az eddig tapasztalt tendencia folyamatos technikai ugrásokat jósolt. A nagy veterán konzolgyártó, a Nintendo háza táján azonban mintha kettésuhintot-

ták volna a szokásokat egy élesebb katanával, és mély hajlongások mellett búcsúztak a jól bejáratott úttól, hogy egy egészen más irányba vigyék el az ipart. Míg a konkurensok a több próci, több erő mellett maradtak, addig Satoru Iwata és társai inkább a játékelmény forradalmasítására törekedtek, olcsón és mindenki számára elérhetően. A kockázatát egyelőre bejött, hisz jóval több Wii talált gazdára az utóbbi másfél évben, mint az egyéves előnyvel indító Xbox360. A kérdés csupán az, meddig marad ez így, meddig tart ki az újdonság varázsa, illetve mennyire sikerül a fejlesztőkkel elfogadtatni ezt az új irányvonalat. A „hadonászós” konzol rendkívül nagy rizikót tartogat ugyanis a kiadók számára. Az új irányítási rendszernek köszönhetően rengeteg játékot teljesen újra kell gondolni, amely nem csekély időt vehet el egy fejlesztés során. Persze hatalmas lehetőségek rejlenek a Wii-mote-

# A RÉSZTVEVŐK







A Crysis a PC-s grafika csúcsa: bár közeledik a konzolverzió, PS3-on és Xbox360-on egyaránt fel kell készülni némi kompromisszumra.

## A PLATFORMOKAT A JÁTÉKOK ADJÁK EL, A JÁTÉKOKAT PEDIG A FEJLESZTŐK TÖBB ÉVES MUNKÁJÁNAK KÖSZÖNHETJÜK



A jelenleg PS3-exkluzív Metal Gear Solid 4-ről rendszeresen felrebbentik, hogy készül Xbox360-ra is, de erre igen csekély az esély. A játék júniusi megjelenésével párhuzamosan a Sony hatalmas PS3-eladásokra számít.

### MULTIPLATFORM

– a követendő példa



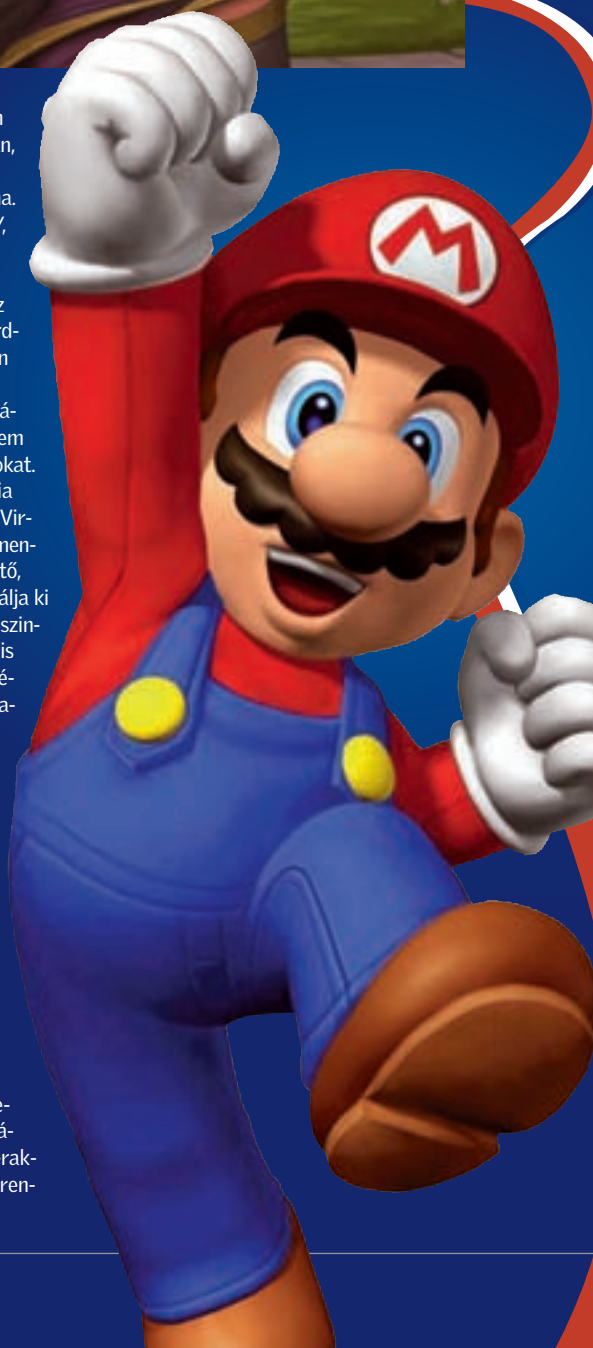
A „portolás” kifejezés gyakran párosul minőségromlással, az idén érkező Force Unleashed fejlesztői azonban igyekeztek példátlanul nagy hangsúlyt fektetni a különböző platformtulajok igényeinek a kielégítésére. Míg Xbox360-on és PS3-on a hardver kapacitásainak hála félelmetesen realisztikus fizikai pusztításokat végezhetünk Sith lovagként, addig a Wii verzióval élő Jedi lovagok lehetünk, a mozgásérzékelős kontroller ugyanis zümmögő fénykarddá válik kezünkben. A PS2 tulajok sem maradnak Erő nélkül, jó pár extra küldetéssel találkozhatnak majd, a többiekkel ellentétben. Kézikonzol fronton a DS stylusa működik fénykardként, illetve a PSP-n újraélhetünk emlékezetes jeleneteket a filmekből.

ban, amelyeknek hála, utat kap a kreativitás is. Sokan azonban még nem mernek igazán mélyen elmerülni a témában, így elég gyakori a már bevált címek wii-zált portja, illetve gombaként nőnek a polcokon az idióta partijátékok. Ha eddig nem tudott valaki dönteni a FIFA- és a PES-sorozat között, az a Wii-verzió végére talán dűlőre juthat. Míg a FIFA fejlesztői feltehetően annyit tudtak a munka során, hogy a „joystick-rángató” konzolra fejlesztenek, addig a PES-t kotyvasztó Konami-sok jóval mélyebben elgondolkodtak, és egy egészen újfajta irányítással rukkoltak elő. A legtöbben „alig várják” hogy az új Nintendóra fejlesszenek, ez azonban inkább csak érdekük töltőszövege, mivel ténylegesen egyik nagy név sem szánja rá magát egyelőre, hogy ilyen projectbe vágja fejszéjét. A kiötői cég persze jó példát mutatva folyamatosan hozza ki a minőségi termékeket, kezdve a *Zelda: Twilight Princess*-től, a *Super Mario Galaxy*-n át a *Super Smash Brothers Brawl*-ig, amelyek ugyan nem erőteljesen használják a forradalminak szánt Wii-irányítót, inkább csak fűszerezik vele az élményt, de így is nagyszerű játékok. A probléma leginkább a Wii technikai képességeivel kezdődik, hisz nem sokkal erősebb egy elő-

ző generációs Xbox-nál; gyakran mondják rá gúnyosan, hogy olyan, mintha két GameCube-ot egymásra szigetelőszalagoztak volna. Az olyan játékok, mint a *GTA IV*, vagy a *Crysis*, soha nem lesznek maximális minőségükben elérhetőek a kis fehér dobozkára, s ez kulcsfontosságú szempont a hard-core gamereknek. A Wii azonban nem is nekik szól elsősorban. A Nintendo nem egy szűk kör számára készítette rendszerét, hanem mindenkinek, aki szereti a játékokat. Amin a japán cégnek változtatnia kell, az az online szolgáltatás. A Virtual Console által ajánlott játékmennyiség ugyan vonzónak tekinthető, azonban csekély program használja ki az online többjátékos módot, és szinte semmilyen közösségépítő bázis nincs a Wii-n keresztül. Ezen a téren a Wii bizony bőven le van maradva az Xbox360-hoz és a PC-hez képest.

### BILL GATES KONYHÁJÁBÓL: XBOX360

Microsofték második próbálkozása a konzolpiacon elsőként lépett színre az aktuális felhozatalból. Az első Xbox nyíltan csak tapasztalatszerzés volt, az igazi sikert már 360-as fordulatszámom akarták elérni. A PC-s múltjának nem fordítottak háttérrel, inkább a számítógépekben jártas emberek számára is könnyedén elsajátítható rendszert akartak összerakni. A cél bevált, hisz az Xboxok ren-





# HOVA HÚZ A SZÍVED?

Elhivatott fejlesztők – és az ő kis kedvenceik

## WILL WRIGHT

**PC:** A *The Sims* sorozat szülőatyja szinte elsődleges platformként tekinthet a PC-re, hisz játékaik csak elvétve jelentek meg egy-egy konzolra, azok is leginkább a PC-s verzió átíratáiként.



## GOICHI SUDA

**Wii:** A *Killer7* és a *No More Heroes* alkotója ugyan fejlesztett már szinte minden platformra, de a Nintendo masinái közelebb állnak hozzá az utóbbi időben, és egyedi stílusát ki is éli rajtuk.



## CLIFF BLESZINSKI

**Xbox360:** Az *Unreal Championship* volt CliffyB számára az első xboxos cím: a találkozás óta megszületett a *Gears of War* sorozat, mely a Microsoft egyik zászlóshajójának tekinthető.



## HIDEO KOJIMA

**PS3:** A *Metal Gear Solid*-sorozat megalkotójának neve szinte egybeforrt már a PlayStation-nel. Ha ő valamibe belekezd, az tuti sikert hoz a Sony konyhájára. Az *MGS4*-től is sokat remél a PS3.



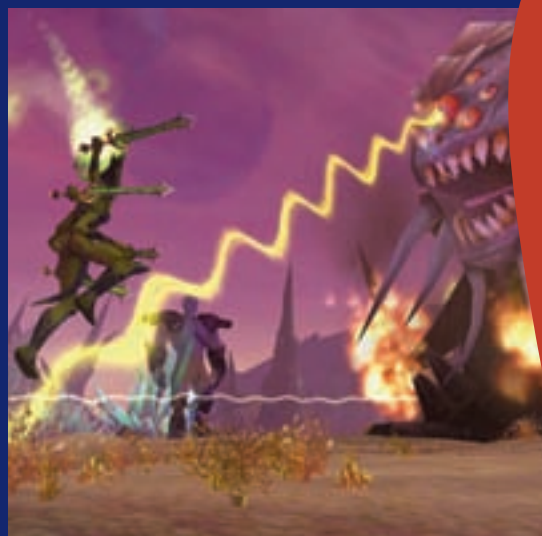
geteg tulajdonságban rokonok a PC-vel, amely megkönnyíti a fejlesztők számára az áttárlást. Ez rendkívül vonzó lehet egy olyan kiadó számára, amely még nem próbált betörni a konzolos szegmensbe, vagy még csak tapogatózik a sötétben. A korábban PC-s címeiről híres Epic Games is lassan átvándorolt a személyi számítógépről a konzolokra, ott is elsősorban az Xbox360-ról tudnak szépeket mondani. A *Jazz Jackrabbit*-tel ismertséget szerző Cliff Bleszinski (*Szegény CliffyB... azért ez övön aluli volt – ma-zur*) az utóbbi időben sztárvendégnek számít az xboxos eseményeken, amelyet leginkább az általa jegyzett *Gears of War* sikereinek köszönhet.

A Microsoftnak sikerült az utóbbi években a semmiből egyre több kiadót maga mögé állítania, illetve néhány addig exkluzív címet is feloldott, így a *Devil May Cry 4* és a *GTA IV* már nemcsak a PS tulajok kiváltsága. Az Xbox360 egy-éves előnyének hála, volt ideje a fejlesztőknek, hogy jobban megértsék a dübörgő 3 magos IBM Xenon processzort, amelynek eredményeképpen a jóval erősebbnek tartott PS3-on is elérhető *Assassin's Creed* szebb látványt nyújt a Boxon, mint a Sony által gyártott konkurencián. Bizonyos helyzetekben azonban ez az előny inkább hátránnyá válik, mert a Microsoft ugyan nem támogatta elsődlegesen a HD-DVD-t, de nem is szándékozik a Sony szüleményének számítót Blu-ray-t beépíteni az Xbox360-ba (bár utalgat rá). A HD-DVD bukása után azonban szükségessé válik lassan egy nagyobb kapacitású rendeltető formátum támogatása, hiszen ha a *Metal Gear Solid 4* már éppen hogy felcsúszott egy Blu-ray lemezre, akkor mi lesz itt a jövőben? Lassan már a duplarétegű lemez sem elég a fejlesztők számára, így a Microsoftnak lépnie kell ahhoz, hogy megtartsa népszerűségét. Szerencsére ott van még az igazi fegyver, az Xbox LIVE. A fizetős online tartalmak és szolgáltatások magánaként vonzzák a kiadókat a konzolhoz, hisz így még a játék kiadása után is van mód a rajongók kisajtolására. A *Guitar Hero* sorozat szinte ordított a letölt-

hető zenékért, és ugyan ki ne elméltetett volna már azon a rádiót hallgatva, hogy az éppen aktuális szám miképp is szólna a rockstár-szimulátorban? Az Xbox idején elkezdett online szolgáltatások mára ropogósra sülték, és kiemelik az Xbox360-at a vetélytársak közül, azonban a hardver fejlesztését elhamarkodták, és meglehetősen gyakori a windowsos kék halálhoz hasonló „Red Ring of Death” (azzal a különbséggel, hogy a kék halál után még nem kell szervízbe indulni), amely a megbízhatatlanság címkéjét ragasztotta a konzolra.

## A CÍMVÉDŐ: PS3

A PlayStation 2 tarolt a konzolok körében, és mind a mai napig jó eredményeket produkál az eladási listákon, annak ellenére, hogy nyolc éve jelen van a piacon. Az elvárások tehát nagyok a folytatással szemben, a Sonynál pedig mertek is nagyban gondolkodni. A PS3 szívét képviselő Cell Processzor egy szuperszámítógép képességeivel is vetekszik, rengeteg lehetőséget kínálva a fejlesztők számára. Sokan azonban túl nagyok tartják ezt az ugrást, és egyszerűen alkalmatlannak találják játékefejlesztésre az erőművet. Az egyszer biztos, hogy van potenciál a PS3 mélyén, de ennek kihasználásához idő kell. A tapasztalatlan fejlesztők könnyedén háttal fordítanak a Sony masinájának, hisz jóval nagyobb kihívás egy-egy program megírása, mint a többi platformon. Ennek köszönhető a Sony olyan címek exkluzivitását veszítette el az utóbbi időben, amelyek igazi húzócémként voltak számon tartva, gondolok itt a már fentebb említett *DMC*- és *GTA*-sorozatokra. Sajnos a konzol drága, és a bonyolult architektúrájának köszönhetően a fejlesztési költségek is elképesztő magasságokba ugranak. Csak az igazán vastagabb stúdiók tehetik meg, hogy játékot fejlesszenek a PS3-ra, ezért is választják sokan a multiplatform megoldást, a nagyobb bevétel reményében. A japán cég vezetői viszont komolyan gondolják az általuk képviselt irányvonalat, ezért kitarotán támogatják a kis fekete gépet. A kezdeti nehézségek lassan homályba merülnek, és a folyamatos árcsökkentésnek hála egyre többen



A World of Warcraft 10 millió játékosal a mai PC-s játékipar egyik legfontosabb szereplője. Konzolokon már csak a billentyű-egér kombináció miatt sem várható. Talán majd a World of Starcraft?

emelik le a polcra az amúgy meglehetősen nehéz konzolt. Az Xbox LIVE-hoz hasonló online szolgáltatások bevezetésével egy újabb vonzó tulajdonsággal bővült a PlayStation-széria, azonban a konkurens rendszerhez képest még kevésbé kiforrott és helyenként lassabb. Az igazi kérdés tehát az, hogy képes-e a Sony megtartani a már maga mögé felsorakoztatott fejlesztőket, és enged-e, hogy több kulcsfontosságú frencsáj kerüljön át a többi platformra. A PS3 mélyén rejlik erő még váratnak magukra, de egy kis idő múltával talán sikerül ismét a PS2 sikereinek szintjére érnie a konzolnak. Ehhez persze idő kell, és nem is olyan biztos, hogy a vásárlók tudnak ennyit várni.

## NEHÉZ VÁLASZTANI

Szinte lehetetlen megjósolni, melyik platform lesz a legsikeresebb a négy főszereplő közül. A korábbi generációk során az erő dominált, az utóbbi időben azonban olyan szolgáltatások és ficsörök jelentek meg, amelyek szétszabdalták az eddig jól bejáratott utat, így mindenki mehetett a saját irányába. A PC mindig is jelen lesz a piacon, óriási bázissal rendelkezik, ame-

lyet nehéz figyelmen kívül hagynia a kiadókknak. A Wii megtalálta a maga szépszámu közönségét a casual gamek körében, de mindezek mellett továbbra is kiszolgálja a hűségesebb Nintendo rajongókat, az Xbox360 pedig online szolgáltatásaival és kellően nagy teljesítményével remek élményt nyújt, míg a PS3-ban rejlik lehetőségek néhány év múlva akár mindenkit lesöpörhetnek a porondról. Az igazi győztesek végső soron mi vagyunk, a játékosok, hisz a kegyeinkért folyó kiélezett harcból nem születhet más, csak rengeteg kíváncsi és minőségi játékos. GS



# GRAND THEFT AUTO IV

Végre első kézből próbálhatjuk ki az autólopás örömét Nikóval!

//Bad Sector

**S**UHOGÓS KELET-EURÓPAI ócska dzseki és melegítőnadrág, egy 45-ös stukkera zsebben (diszkrétan elrejtve...) durva, de mégis jóvágású arc, háromnapos borosta, mélyen ülő, ravasz szemek és nagy pofájú, májer, de nagyon laza szöveg: hölgyeim és uraim, bemutatjuk Niko Bellicet!

Azt hiszem, nem volt még a játékvilágban olyan kelet-európai arc, akinek ennyire vártuk volna már a kalandjait. Na jó, kicsit csúsztatok: eddig nem is nagyon irányíthattunk kelet-európai nagy vagány főszereplőt, ám itt volt végre az ideje, hogy egyszer tölünk is betegye valaki a lábát a nyugati mainstream játékok univerzumába. És vajon melyik másik fejlesztőcsapat engedhetné meg magának, hogy egy ilyen fazont válasszon főszereplőnek? Hát persze, hogy a Rockstar, ki más! Most következő cikkünkben – saját multis tapasztalataink alapján is –, amennyire csak tudjuk, kivesézzük a játékot,

szétcincáljuk, nagyító, sőt górcső alá vesszük, aztán amikor végre eljön az áprilisi 29-i nagy nap, akkor leülünk a végleges konzolos verzió elé, és egy darabig nem hallotok felőlünk! No de arra a napra még várunk kell egy csöppet (nem is beszélve az összeesedékes PC-s verzióról) addig is olvassátok el hétoldalas megaelőzetesünket, amelyből mindent meg fogtok tudni a játékról, ami csak furdalta eddig az oldalakat!

## A VÁROSI LEVEGŐ „SZABADDÁ” TESZ...

Nem is gondoltam volna, hogy ekkora! Nem kell rosszra gondolni: a GTA IV fővárosáról, a jó öreg Liberty Cityről beszélek, amely tulajdonképpen nem más, mint New York – csak éppen annak a parodizált változata. Liberty City persze csak egyetlen város; a San Andreas-ban több városban is megfordulhattunk, itt pedig csak ezt az egyet forgathatjuk fel. Viszont a városmennyiség csökkenéséért cserébe a jó öreg Liberty nagyobb, mint bármelyik megapolisz a San Andreasban!

### RÖVIDEN

Ahogy eddig is: a Liberty Cityben játszódó bűnügyi sztoriban a keleti bevándorló hősünkkel bűnözni fogunk, és autót lopunk, ám a kulcsszó most a realizmus.

### MIÉRT SZERETJÜK

Nemcsak a megszokott óriási szabadságot kapjuk meg ismét, hanem...

#### KIADÓ Take-Two

#### FEJLESZTŐ Rockstar Games

#### KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ Grand Theft Auto III

– 93% – GS2002\_06

{ Grand Theft Auto: Vice City

– 94% – GS2003\_06

{ Grand Theft Auto: San Andreas

– 95% – GS2005\_06)

### MEGJELENÉS

2008. ősz

### KIHÍVÓK

Assassin's Creed 2008. április  
Mafia 2 2008. vége  
The Wheelman 2008. ősz



Egyébként is: a minőség mindig is jobban számított, mint a mennyiség: hiába kisebb a játék összterülete, mint a *San Andreas*-é, ez a város sokkal, sokkal szebb és realisztikusabb, mint eddig bármelyik másik *GTA*-részben. Ugyanezt elmondhatjuk a realizmus fokáról is: eddig a *GTA*-kban a járókelők csak ballagtak, mint a zombik, és legfeljebb egymással verekedtek vagy ránk ordítottak, mikor majdnem elütöttük őket (amikor pedig ténylegesen átgázoltunk rajtuk, akkor csöndben heverték a vértócsájukban...), most azonban a totális életszerűsége van a hangsúly. Az egyik utcában például elrohant mellettünk egy tolvaj a frissen lopott táskával a kezében, a mögötte ziháló dühödte zsernyákkal a nyomában, mígnem beleütközött egy öltönyös fickóba, aki éppen akkor vette meg a kávéját egy utcai árustól. A derék polgár pedig dühödten ordibálni kezdett! Elképesztő: tényleg az az ember érzése, mintha élőfilmet nézne, vagy ő maga is ott sé-

tálna Liberty City utcáin. A játékban számtalan ehhez hasonló esemény akad: prostituáltak vitatkoznak, füvező, rasztahajú feka srácok bandáznak egymással, bűnözők, korrupt rendőrök, no és ártatlan emberek kerülnek folyamatosan interakcióba egymással – Liberty City egy igazi élő, lélegző nagyváros!

### A GÖRBE TÜKÖR TALÁLÓBB, MINT VALAHA!

Ja, hogy ez nem az a New York, amilyennek a valódi polgármestereik beállítják? Amint ez már korábban is tudvalevő volt, Liberty kvázi New York paródiája. Persze ott a Szabadság-szobor, azonban nem így hívják: ez valójában a „Boldogság szobra”, és a fátklya helyett a híres hölgy kezében egy...

kávésbögre van. Hát mondjuk, a reggeli kávém nélkül én sem tudok felébredni, de

hogy ez lenne a „boldogság”? Na mindegy, haladjunk... A New Yorkból ismerős helyszínek mind-mind szerepelnek a játékban, de máshogy hívják őket: a Times Square például „Star Junction”, a Brooklyn Bridge pedig „Broker Bridge” néven fut. Célzás arra, hogy a csillogáson, az üzleten (és a bűnözésen...) kívül New Yorkban már nem sok minden más számít... Persze nehogy azt higgyétek, hogy kizárólag a brókerek és gazdagok fénylő világát láthatjuk majd!

Történt ugyanis, hogy amíg az eddigi *GTA*-játékokban minden autó polírozott, fényes és hibátlan volt (még az őcskább járgányok is – kivéve persze saját tönkrezúzott kocsinkat), most már a szegényebb réteg járgányai rozsdás, foltozott, viharvert állapotban vannak. A járművek választéka ugyanakkor hihetetlenül gazdag és realisztikus: a készítőik maximálisan arra törekedtek, hogy olyan verdákba fussunk bele, amelyek New Yorkot idézik, és ez sikerült is nekik.



Sam Fisher azért kicsit diszkrétebben csinálná...



## MULTIS BENYOMÁSOK

A többjátékos mód szépségei

**A MULTIVAL KAPCSOLATBAN az első kellemes élmény, hogy – a Rockstar szokásos stílusosságára jellemző módon – nem egy külön menüpontban lehet elérni, a főképernyőn, hanem a szingli játék közben, a mobilunkat bekapcsolva.** Ha az Xbox 360-unk vagy a PS3-unk hozzá van kötve az internethez, akkor a játék azonnal csatlakozik a hálózathoz, és láthatjuk, hogy barátaink közül éppen ki játszik hálózaton. Mielőtt beléptem volna valamelyik játékba, először is elkészítettem saját avatáromat. Itt ne tessék komplex karaktergenerálásra gondolni: a lehetőségek tárháza a külsőségek terén pusztán arra szolgál, hogy azért alapvető különbségek legyenek a játékosok között.

### NÉGYEN A DZSIPBEN

Elsőként a Team Deathmatch módot próbáltam ki, és a közös csapatban lévő játékosokkal egy járgányba ültünk, ahonnan kifelé lövöldöztünk az ellenségégre. Nemcsak a hátul ülők, hanem a sofőr is tüzelhetett: ennek örülnék, ám gyorsan lehervasztotta az arcunkról a mosolyt, amikor az ellenség jól megküldte a kocsi egy rocket launcherrel és a robbanás után mind ott maradtunk. Éppen ezért a következő éledéskor inkább magányos útra indultam: egy helikopterből egy ház tetejére ugrottam, majd onnan fedeztem távcsöves puskával társaimat.

### ERŐLKÖDÉS NÉLKÜL

A team deathmatch és sima deathmatch után belekóstoltunk a külön dobozban felsorolt komplexebb multis módokba is, és az tetszett bennük igazán, hogy összetettséjük ellenére is teljesen olajozottan működött mindegyik: látszott, hogy a Rockstar sokat tesztelte ezeket. Már csak egyetlen dolog kérdéses: vajon a nagy hajrában mennyire laggolnak majd be az Xbox Live és PS3 szerverek? Meglátjuk...





**A JÁRÓKELŐK RIASZTJÁK A KÖRNYÉKEN LÉVŐ RENDŐRSÉGET, HA ELŐVESSZÜK A FEGYVERT ÉS HADONÁSZUNK VELE**

**MI AZ A „LAP DANCE”?**

A játékban kérhető erotikus tánc szabályai



**A GTA IV-BEN ezúttal nemcsak pusztán lefektethetünk prostikat, hanem egy sokkal rafináltabb erotikus szórakozásnak is hódolhatunk.** A „lap dance”, (vagy meglehetősen idétlen magyar fordítás szerint: „öltánc”) olyanfajta attrakció, amelyet gogo-girlök legtöbbször egy külön szobában, egyetlen egy vendég kedvéért hajtanak végre. Tulajdonképpen egyfajta rendkívül izgató és erotikus hastáncról van szó, amely során gyakran szorosan hozzámulnak a vendéghez, különös tekintettel az alsóbb testrészeihez. Ez persze igen izgalmasnak hangzik, azonban van egy szigorú megkötés: a vendég egyetleneszer sem érhet a táncosnőhöz, még a legforróbb pillanatban sem! Amennyiben ez megtörténik, a legtöbb helyen a lány abbahagyja a táncot, és rögtön hívja a menedzsert, a vendéget pedig elküldik. Persze megállapodás kérdése: van olyan hely, ahol nem eszik olyan forrón a kását... Amerikai filmekben már láthattunk a lap dance-re példát: Paul Verhoeven Showgirls és Quentin Tarantino Halálbiztos filmjében is volt két ilyen jelenet.

**A FRANCIA KAPCSOLAT EHHEZ KÉPEST KISPÁLYÁS!**

Ha már a járművekről beszélünk, akkor meg kell említenünk a hozzájuk kötődő akciójeleneteket is. Amikor például Nikót üldözik a zsernyákok, illetve a rivális helyi maffiózók, vagy mondjuk, épp ő száguldozik valaki után, akkor nemcsak oldalra lövöldözhetünk, hanem a szélvédőt kitorve előlről is pisztolylövésekkel sorozhatjuk az elénk került járgányokat, és azok vezetőit. Szintén egy jó pont a realizmusnak, hogy miközben éppen darabokra törjük az üveget, Niko védi a szemét és fejét! Miután elintéztük, vagy leráztuk üldözőinket, a kitorrt üveg továbbra is „jelen van” a játékban, úgy értem, a környezetet

„tudomással bír” felőle: amikor például a leharcolt kocsival egy füvezgető, rasz-tahajú, feka csávó mellett parkolunk le, a füves cigi füstje beszívárog a kocsiába is! Ekkor egy pillanatra megfordult a fejemben, hogy a rockstaros arcok valamilyen személyes élményt dolgozhattak fel a játékban... Fogalmam sincs, hogyan oldották meg, mindenesetre ez a realizmus egész egyszerűen pazar! Az üveget egyébként nem csak jókedvünkben törhetjük majd ki, hiszen nyilván elő fog fordulni, hogy frontálisan ütközünk egy másik járművel (elvégre ez egy játék, ahol hibák mindig becsúszhatnak, nem pedig egy film, ahol Bruce Willis mindig megússza az üldözős jeleneteket). Az ilyen alkalmakkor Niko barátunk annak rendje

**MULTI THEFT AUTO!**

Multiplayer módok



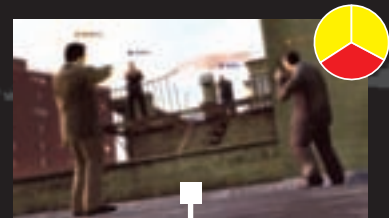
**A GRAND THEFT AUTO IV EGYIK LEGJOBBAN VÁRT FÍCSŐRE**

a multiplayer rész – nekünk is ezen keresztül nyílt lehetőségünk kipróbálni a játékot (a single player rész játszható verzióját a sztori miatt hét lakat alatt tartják a megjelenésig). Multi résszel eddig pusztán a San Andreas-ban találkozhattunk, azonban ott is csak konzolon. A GTA IV-ben azonban nemcsak egy, hanem tömérdek multis mókában is kipróbálhatjuk tudásunkat, úgyhogy nagyon reméljük, hogy PC-n is mind benne lesz, mert ha bármit kihagyna a Rockstar, az emberiség ellen elkövetett bűntett lenne! Mindegyik multi módban összesen 16 játékos vehet részt. A fegyvereket a pályákon vehetjük fel, a régi GTA-kból megszokott módon. A meccsekhez összesen 19 paramétert adhatunk meg: például olyanokat, hogy legyenek-e zsaruk a pályán, mennyire legyen az utcák kocsival és gyalogosokkal megtömve, illetve az időjárás viszonyokat, a friendly fire-t is mi dönthetjük el, illetve azt is, hogy hol találjuk majd a feltámadási zónákat. A multijáték betöltése egészen egyedi, ugyanis nem a főmenüben kell megkeresnünk a megfelelő pontot, hanem a szingli játékot betöltve, a telefonunkkal indíthatjuk a multi mókát!



**DEATHMATCH**

Ez a klasszikus shooter mód a Quake óta nem változott: mindenki lő mindenkire, mint a veszett fene. A maximális újraéledések számát mi magunk határozhatjuk meg, ezt leszámítva viszont nincs túl sok állítási lehetőség.



**TEAM DEATHMATCH**

Ez tulajdonképpen a Deathmatch rész csoportos változata, a lényeg, hogy kétféleképpen több csapat is bekerülhet a játékba. A csapatok egymást lövik ezerral és az a team nyer, aki a legtöbb fraget eléri. Igazi nagy vérengzős fun, kevés taktikával.





A legelső GTA tervezésekor még úgy volt, hogy egy zsarut fogunk irányítani, ám a fejlesztés utolsó szakaszában ötölt fel az egyik fejlesztő fejében a gondolat: mi lenne, ha inkább egy autótolvaj bűnöző lenne?



Ili, miért nem kapaszkodtál az any\*\*ád pi\*\*\*csáját

és módja szerint szabályos röppályaival kirepül a szélvédőn keresztül. Hogy a kemény, kelet-európai zsvivány megússza-e élve a karambolt, az csak aktuális egészségi állapotán múlik majd...

### NIKO ÖTÖDIK SZÜLINAPJÁRA KALASNYIKOVOT KAPOTT...

No, de ennyit az autós részekről, nézzük, mit rejt még a Rockstar zsákja! Nem kispályáztak a srácok a lövöldözés alapos kidolgozásánál sem. Valljuk meg: az előző részeknél a TPS-játékelem hagyott némi kívánnivalót maga után – a korábbi GTA-knak ezt csak azért néztük el, mert a játék többi része annyira fenomenális volt. Azonban mégiscsak 2008-ban járunk és a Rockstar úgy döntött, ennek öröme szakít az addigi külső nézetes lövöldözős szisztémával, és teljes egészében modernizálja azt. Ez a játékelem épp annyira kidolgozott, mint a város, vagy az autós akciójelenetek: a legjobb

modern TPS-eket idézi. Ha például konkrétan testrészekre célunk, akkor kijelölhetjük pusztán a célpont bokáját, lábát, a karját vagy a mellkasát. Mondjuk én inkább pontos fejlődésekkel szeretek operálni, mint a precíz Hitman. Ezt persze már nem volt olyan könnyű, viszont megérte próbálkozni, mert így azonnal ki lehet iktatni mindenkit az élők sorából. Amikor mégsem jön össze a „heccsát”, akkor a célkereszt mutatja, hogy áldozatomnak mennyi életerejére maradt. Na jó, ez annyira talán nem ultrarealistikus (viszont annál hasznosabb!), az a megoldás azonban már annál inkább, hogy végre-valahára nem lebegnek a föld felett a megölt ellenségeink által elhagyott stukkerek és puskák. Ennek kifejezetten örülök, mert rém idétlen volt az összes GTA-részben. Helyette (hogy azért megtaláljuk őket) enyhén csillognak, mint például a PS3-as *Uncharted*ben.

## MR. THOMPSON BEGURULT...

...de a fiúk kezelték a problémát...



**A JACK THOMPSON kontra Rockstar állandó párharc a GTA IV kapcsán ismét mulatságos méreteket öltött. Thompson először is bejelentette, hogy: „Mindent el fogok követni, hogy ez a szenny ne láthasson napvilágot!”**

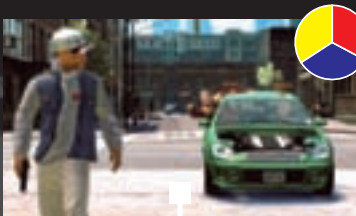
Erre a Rockstar 2007. március 14-én beperelte Thompsonot Floridában, megpróbálván megakadályozni, hogy az ügyvéd „közbotránnykeltés” címén elérje: a játékot közvetlenül megjelenése után betiltsák. A Take-Two ügyvédei szerint ugyanis egy ilyen lépés a szólásszabadságot védő amerikai alkotmányt sérti. Thompson erre hamis tanúzással, az igazságszolgáltatás akadályozásával vádolta a Take-Two-t, sőt még azt sérelmezte, hogy szerinte a játékot kiadó cég szövetkezett másokkal, hogy személyében megfosszák a személyiségi jogaitól. Végül egy évvel és kilenc nappal a GTA IV megjelenése előtt a két fél peren kívül megegyezett. Thompson ejtette vádjait, és az ítélet szerint ezentúl soha, semmilyen formában sem próbálkozhat olyan újabb perekkel, amelyek a Take-Two bármilyen termékének árusítását akadályozhatják. Cserében a Take-Two is elejtette azon vádjait, amelyeket Thompson ellen nyújtott be még a Bully-per kapcsán, ott ugyanis a derék ügyvéd olyan minősíthetetlenül viselkedett, hogy börtönbe is csukhatták volna miatta. Már úgy tűnt, ezzel végre lezárult az ügy, azonban a rossz humorérzékéről híres ügyvéd meghallotta, hogy a játékban található egy olyan jelenet, amelyben egy ügyvédet láthatunk, aki ezeket a mondatokat ejti ki, amikor Niko belép az irodájába, hogy lelője: „A fegyverek nem ölnek embereket, csak a videojátékok!” Thomson erre szinte észét vesztve begurult, és egy újabb vádkérvényt nyújtott be, azt nyilatkozva, hogy hacsak nem veszik ki a játékból ezt a részt, és más rá utaló elemeket is, akkor: „mindent el fogok követni, hogy ez a szenny ne láthasson napvilágot!” Sigh... de nagy az isten állatkerjtje...



**A bulvármagazinok megint meg fognak örülni, amikor a GTA IV-ben található erőszakról és erkölcstelenségről írnak majd... Dan Houser, Producer, Rockstar**

A lövöldözés részekben kiemelten fontos szerep jut a fedezékkeresésnek. A *Gears of War*hoz hasonlóan ugyanis Nikóval védelembe vonulhatunk, és onnan lövöldözhetünk kifelé, relatíve biztonságban, így viszont sokkal pontatlanabban fogunk találni. Ha pontos lövéseket akarunk lead-

ni, akkor egy gombnyomással előkerülünk a fedezékből, és így már akár a fent leírt módon is választhatunk a testrészek célzása között. Csak vigyázzunk, mert ilyenkor Niko is védtelen, és pillanatok alatt fásírtta lőnek, ha nem figyelünk oda. Amikor sokan lőnek ránk, akkor inkább



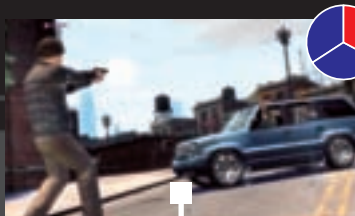
### MAFYA WORK

A játék elején telefonon kapjuk a küldetéseket, mint például A pontból B pontba való eljuttatása egy célszemélynek, vagy egy kényelmetlen alak kiiktatása. Egy meccs alatt több küldetést is kaphatunk, az a lényeg, hogy minél többet teljesítsünk belőlük.



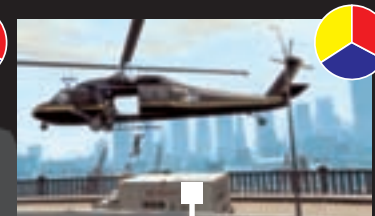
### TEAM MAFYA WORK

Gondolom, nem meglepetés, hogy itt két csapat kap küldetéseket, azonban ezek éppen egymás ellen irányulnak. Tehát ha az egyiknek valakit el kell szállítani valahova, akkor a másiknak épp az a feladata, hogy likvidálja.



### CAR JACK CITY

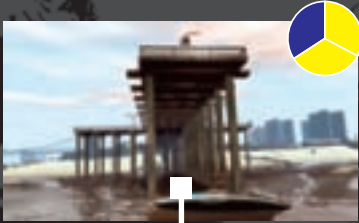
Akik látták a Tolvajtempót, azoknak ismerős lehet ez a feladat: autókat kell ellopni, és azokat meghatározott helyre eljuttatni. Kapunk egy listát a megfelelő sorrendhez és utána már csak rajtunk múlik, hogy időben odaérünk-e a megfelelő átadási pontokhoz.



### TEAM CAR JACK CITY

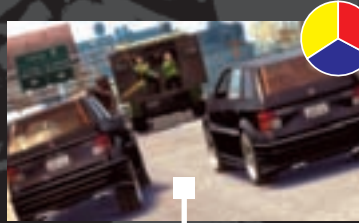
Itt az egyik csapatnak össze kell szednie a kocsikat az adott listáról, míg a másiknak meg kell őket állítaniuk, hogy ne érjenek időben a megadott helyekre. Természetesen ez a „megállítás” a fegyverek segítségével történik...





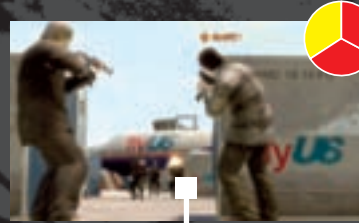
## FREE MODE

Szabadon garázdálkodhatunk kedvünkre a város adott részében: tulajdonképpen azt csinálunk, amit akarunk. Mindeközben társakra és ellenségekre is lelhetünk a többi hasonló, szabadságra vágyó multizó személyében.



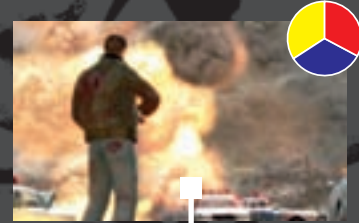
## DEAL BREAKER

„A” csapatnak egy szállítmányt kell leadnia, míg a „B” csapatnak ezt meg kell akadályoznia. Klasszikus gengszterfilmekből ismert jeleneteket próbálhatunk ki: a piszkos üzlet végrehajtásakor megérkezik a rendőri csapat és megindul a vérengzés.



## HANGMAN'S NOOSE

Az alvilág ura, Kenny Petrovic nemrég szállt le gépével Liberty Cityben, és az ő biztonságáról kell gondoskodnunk, miközben a SWAT szinte háborús övezetet alakít a városból. Megadhatjuk azt is, hogy rögtön a repülőtérről induljon a móka.



## BOMB DA BASE II

Ebben a kicsit capture the flaghez hasonló játékmódban az egyik lelkes csapatnak meg kell rohamoznia egy épületet, majd abban bombát kell elhelyeznie, míg az ellenségnek éppen azt kell megpróbálnia, hogy ezt megakadályozza.



érdemes távolabb maradni a tűzvonaltól, és amint lehet, gyorsan egy biztonságos fedezékhez szaladni, ahonnan aztán előlőbújva pontos lövésekkel jelezhetjük, hogy ki is az úr a házbán.

**„MAGA MIT CSINÁL ITT, PISZKOS KELETI IDEGEN?! MÉGIS, HOGY KÉPZELI!”**

Az *Assassin's Creed*-ben a tömeg viselkedését olyannyira profin dolgozták ki, hogy enyhén





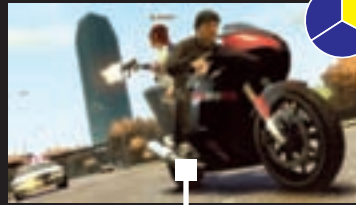


A Rockstar eddigi legfurcsább játéka a Table Tennis: egy Xbox 360-os pingpong-program volt, amelyhez már a RAGE motort használták fel.



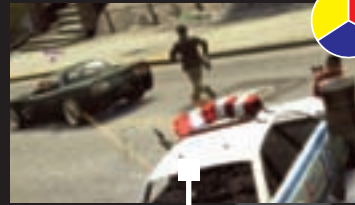
### RACE

Ez a versenyrész tulajdonképpen sokban hasonlít a szingli részben találhatóhoz, csak éppen másokat kell legyőznünk és nem az MI-t. A városban elhelyezett checkpointokon keresztül kell versenyezni kihívóinkkal.



### GTA RACE

Itt a verseny izgalmát fegyverhasználattal is megspékelték a készítők. Miközben száguldozunk, a mögöttünk és előttünk lévőket golyóval is sorozhatjuk. Igazából nem is érte az ember, mi a pláne az egyszerű versenynek, ha egyszer löni is lehet...



### COPS 'N CROOKS

A gengszterfőnököt kell védelmeznünk, miközben egy megadott útvonalon halad. A rendőrök csapatának persze az a feladata, hogy minél előbb rács mögé dugja, és emiatt indul el a tűzparbaj a két team között.



### TURF WAR

Ez egy igazi területfoglaló „zónaháború”. A város több részre van felosztva, és ezeket meg kell próbálnunk az uralmunk alatt tartani, miközben a rivális banda megpróbál kiebrudalni onnan. A játék végén az a csapat nyer, amelyeknek a legnagyobb a birtokolt területe.

szólva is ciki lett volna kijönni a szokásos zombipolgárokkal, akik oda sem bagóznak viselkedésünkre. Szerencsére erről szó sincs a GTA IV-ben. A járőrök rémülten ordibálnak vagy sikoltoznak, ha lövöldözünk, sőt, még a környéken lévő rendőrséget is riasztják! Nem is kell nagyon meszárólnunk, elég, ha csak elővesszük a fegyverünket és hadonászunk vele, máris szólnak egy fakabátnak, aki rögtön ott terem, hogy megregulázza és elkapja hősünket. Bizony, ezentúl nem mászkálhatunk elővett pisztollyal az utcán, sőt, amikor egy jó kis bukszával üldögéltem egy vendéglőben, és dekoltázsát bámulva véletlenül rossz gombot nyomtam meg, elővéve a 45-ös stukkerem, akkor azt hitték a derék pincérek, hogy ki akarom rabolni a helyet, és felemelték a kezüket! A polgárok viselkedése tehát realisabb, mint valaha, és ezáltal nehezedik is valamelyest a játék, nem lesz már annyira „árkados”, ennek pedig csak örülni tudunk...

### „GTA GSM, AZ ÉLVONAAALI!”

A mobiltelefonunk ebben a játékban éppoly fontos, mint a valóságban. Ezen keresnek például azok a gengszterek, akiket már ismerünk, de nemcsak azért, hogy pusztán odarendeljenek valahova, hanem az elérhető küldetésekről is tájékoztatnak. Mi magunk is felhívhatjuk őket egy baráti csevejre, ennek pedig az a szerepe, hogy sokkal jobban megbíznak majd bennünk, és könnyebben ránk bíznak majd bizonyos küldetéseket. A mobiltelefont emellett arra is használhatjuk, hogy taxit rendeljünk magunknak, így nem kell feltétlenül autót lopnunk, amely ebben a GTA-ban korántsem lesz már annyira egyszerű történet – ha nem sietünk annyira: jobb az óvatosság! No meg aztán óriási fun a taxival való közlekedés, ahogy hátradőlve hallgatjuk a sofőr rádióját, és nézzük magunk körül a várost, amelyet körbefurikázunk. Visszatérve a „bunkofonra” (ahogy kilencvenes évek végén hívták...), szerepe elsődleges a játékban, sőt, egyfajta kezelőfelületként is működik,

ugyanis a készítők megpróbálták számítani az összes felesleges hudot megikont, és tényleg csak a legszükségesebbeket hagyták meg, minden más a mobilunkkal tudunk elérni.

### ÁTJÁRÁSI TILALOM

A korábbi részek hagyományával azonban nem minden téren szakított a Rockstar, bőven találkozni olyan játékelemekkel, amelyek korábban már jól működtek, és a negyedik részben is megtartották. Ilyen például a hidak lezárása: ezeken csak akkor tudunk átjutni szabadon, ha már bizonyos küldetéseket teljesítettünk, illetve elértünk egy bizonyos ponthoz a sztoriban. Ezt megelőzően óriási korlátok állják majd el az utunkat, és a rendőrség azonnal ránk akaszkodik, rendkívül agresszívan és brutálisan, ahogy megpróbálunk átkelni rajta. Jelen esetben azonban nem minden indoklás nélkül zárják majd el utunk a korlátok: a sztori szerint egy éppen aktuális terrorveszély

miatt nem lehet továbbmenni, és ha ez elhárult, csak akkor válik szabaddá az út. Erre nem sikerült fényt derítenünk, de elképzelhető, hogy a terroristákat nekünk magunknak kell majd kipucolnunk a továbbjutás elősegítése érdekében...

### RAGE, EUPHORIA, BÜNTESSETEK!

Mielőtt még rosszra gondolnátok, itt nem valamilyen szado-mazo poént szerettem volna elsütni, hanem a Table Tennis-ben már bizonyított RAGE és az Euphoria motorhoz intéztem néhány keresetlen szót... Technikai oldalról szemlélve a játékot szintén nem volt okunk panasznra. A Rockstar ezt a két motort használta fel a GTA IV-hez, és amennyit láttunk belőle, az tényleg szemképrázta. Jó, nem Crysis-ről van szó, ahol egy dzsungelben a fűszalat is ki tudod venni, amint hajladozik a szélben, ez tény. De itt nem is arról szól a fáma, amit egy nagyvárosi bűnügyi sztoriban profin meg lehet jeleníteni, arra

Beszótá' a kocsmára, kecseeeeeeg???



### NEM VOLT MÉG A JÁTÉKVILÁGBAN OLYAN KELET-EURÓPAI ARC, AKINEK ENNYIRE VÁRTUK VOLNA ELJÖTTÉT



„A törvény nevében: megállni!” „Őcsém, ezt a gáz dumát meg honnan vetted? A Junoszty tévéden nézett Starsky és Hutch-ból?”





ez a technika képes! Minden egyes játékba hegesztett effektus arra szolgál, hogy a totális filmszerű hangulatot átadja. Az egyik helikopteres jelenetnél például egy viharvillámlás fehér csillogása látszódott a géptesten. Leírva nem egy nagy dolog, de a realitást nagyon megdobja. De láthatunk ennél még állejtősebb dolgokat is, például az egyik csata hevében egy újságosstand is a levegőbe repült, papírai pedig egyenként szálltak fel a levegőbe. A részletes kidolgozás pedig nem csak technikailag igaz Liberty City-re, az egyik metrós aluljárójában a teljes metróvonal pontos térképe ott figyelt a csempézett falon. A repülők valós időben szállnak fel adott időközönként a reptérről, amikor pedig egy autós üldözés során odakavarodtunk, meglepve tapasztaltam, hogy behajthatunk a gép teste alá, s nem csak mellette lehet „keringeni”. No és akkor még nem is beszéltem az emberi mozgást tökéletesen lemodellező Euphoria szépségeiről. Segítségével a modellek hihetetlen realizmussal csuklanak össze, repülnek a

falnak, vagy gurulnak le a lépcsőn: minden végtagjuk a valóságnak megfelelő módon ütődik neki a lépcsőfokoknak – nem csak a jó öreg rongybaba effektust látjuk már megint.

Technikailag tehát szintén nagyot üt a játék, már csak azon kell kicsit paráznunk, hogy majd PC-n ne szaggasson a játék, elvégre a Rockstar most sem csekélyebb célt tűzött ki maga elé, mint hogy egy élő-lélegző, hihetetlenül realiztikus várost mutasson be – egyetlen töltőképernyő nélkül. A konzolos verziókban ezzel nem volt probléma, ami jó jel lehet a PC-sek számára is.

## ADJUNK AZ EROTIKÁNAK!

A GTA-sorozatot mindig is egyfajta szabadság jellemezte az erotikus részek ábrázolásánál, azonban a szexjelenetek inkább esetlenek és mulatságosak voltak, éppen ezért nem érttem soha: Jack Thompson, Hillary Clinton és hozzájuk hasonló szentfizek mitől vannak annyira beszongva. Mindenesetre az erotikus tartalmú részek



Mi van, öreg, patyolat zárva volt?!

## A FÜVES CIGI FÜSTJE BESZIVÁRGOTT A TÖRÖTT ABLAKON KERESZTÜL A KOCSIBA!

ábrázolása – a játék többi részéhez hasonlóan – sokkal realiztikusabb lett. Csakúgy, mint eddig, továbbra is felszedhetünk prostikat, azonban az aktust most nem azt az idétlen autofelfüggesztés-nyekergetés határozza meg, ehelyett piroslámpás házakba látogathatunk el a hölgyekkel, illetve dance klubokba is, ahol erotikus „lap dance”-et rendelhetünk magunknak! Hogy a lap dance-nek mi a lényege, azt a *dobozunkban* elolvashatjátok... Érdekes módon meztelenség viszont nem szerepel a játékban, és ezt nem teljesen értem, miért hiányzik, hiszen a GTA IV amúgy is kap majd egy szép nagy „18 éven felülieknek” plesnit. No mindegy...

## AZ ÉVEZRED VIRTUÁLIS BÜNYÜGI TÖRTÉNETE?

Nagyon sokan (köztük persze én is...) imádják *Mafiát*, és páran arra is tippelnek, hogy a *Mafia 2* jobb lesz, mint a *Grand Theft Auto IV*... Nehéz lenne ezt így előre megmondani, hiszen a *Mafia 2*-ből még semmit nem láttunk futás közben. Tény, hogy a *Mafia 2*-nél a készítők, elmondásuk szerint, humort is megpróbálnak majd a játékba vinni, amely

meglátjuk, hogyan sikerül majd nekik, de megvallom őszintén, hogy ezen a téren én még mindig a Rockstarra fogadok. A sztori szempontjából, ami az eredeti *Mafia* egyik fő erőssége volt, szintén nehéz dolga lesz a második résznek, hiszen a GTA ezúttal sokkal realiztikusabb és életszerűbb e téren is; nem válunk szinte azonnal a „város hercegévé” néhány sikeres akción keresztül, hanem keményen meg kell dolgoznunk érte, és Niko nagyon sokáig egy „piszkos kis kelet-európai bevándorló”, egy kishal marad, akinek foggal-körömmel küzdeni kell majd a fennmaradásért is, nemhogy a feljebbjutásért. Mindemellett ott van a Rockstarra jellemző oly egyedi, cinikus, modern társadalmat kifigurázó stílus is. Úgy általában, a játékelményt tekintve pedig nagyon nagyot kell alkotniuk a mafiásoknak, ha partiban akarnak maradni a GTA-val...

Jaj, bárcsak már itt lenne az az április 29.! **CS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1922



Tudom, szeretnétek, de rocket jumpolni nem fogok...



# MIÉRT NE LEHETNE PROGRAM



# ZERO BUGGAL?

Ha a **Coke Zero** lehetséges,  
bármilyen lehetséges.



**IGAZI**  
Coke íz,  
**ZERO**  
CUKOR

[www.cokezero.hu](http://www.cokezero.hu)



# RED FACTION: GUERRILLA

A marsi bányászok ismét fellázadnak kizsákmányolóik ellen! //Zarathos

## RÖVIDEN

Marson játszódó TPS, amelyben a helyi elnyomókkal szállunk szembe, teljesen lerombolható környezettel és hatalmas, szabadon bejárható világgal.

## MIÉRT SZERETJÜK

A játék fő erőssége a GeoMod technológia, amely gyakorlatilag a környezetet teljes elpusztítását lehetővé teszi.

## KIADÓ THQ FEJLESZTŐ Volition KORÁBBI JÁTÉKAIK

‡ Red Faction  
85% – GS2001\_11  
‡ Red Faction II  
81% – GS2003\_05

## MEGJELENÉS

2009 eleje

## KIHÍVÓK

Mercenaries 2: World in Flames – 2008. augusztus  
Gears of War 2 – 2008 vége  
Fracture – 2008. szeptember

**A** VOLITION 2001-BEN AMBÍCIÓZUS feladatra vállalkozott a Red Faction első részével: olyan játékot akartak készíteni, amelyben a környezet teljesen lerombolható, minden épületet, sőt még a talajt is tetszésünk szerint elpusztíthatjuk. A kor technológiai megkötései miatt a megvalósítás nem sikerült tökéletesre, most azonban, hogy a „next-gen” (igen, az utóbbi idők legelcsépeltebb marketingkifejezése) korában járunk, a fejlesztőknek talán végre lehetőségük lesz elkészíteni egy tényleg atomjaira rombolható világot.

## MARSLAKÓK!

A Földön játszódó második rész után ismét a Marsra teszünk kirándulást, ahol az első rész vége óta eltelt 50 év alatt nem sok dolog változott. A Föld csökkenő ásványianyag-készletének utánpótlására még mindig a Vörös Bolygó kiaknázása az egyetlen módszer, így bányászok ezrei érkeznak egy jobb élet reményében, hogy aztán keserűen megta-

## AKKOR ÉS OTT KELL LECSAPNUNK, AHOL VAN ESÉLYÜNK GYŐZNI

pasztalják, itt bizony az élet nem annyira szép, mint amennyire kívülről látszik. Egyedül az elnyomók személye változott: az első részben felszabadítóként üdvözölt EDF (Earth Defense Force) úgy döntött, hogy az éhbérért dolgoztatás kifizetődőbb, mint a felszabadítás, így a bányászok csöbörből vödörbe kerültek.

## CHE GUEVARA AZ ŰRBEN

Természetesen, ahol elnyomás van, ott lázadók is vannak. Kiábrándult bányászok egy csoportja küzd a rendszer ellen, és mi az egyik ilyen szabadságharcos bőrébe bújva csapatunk le az EDF gyanútlan (vagy helyzettől függően gyanakvó) erőire. Itt lép be a játék egyik nagy újítása, a gerilla-hadviselés. Mivel mi kevesen (egyedül?) vagyunk, az ellenséges hadsereg pedig ellepi a fél bolygót, így egy







**„A Red Faction: Guerrilla kiterjeszti a sorozat védjegyül szolgáló teljes pusztítást, feszegetve a next-gen határait. Szó szerint téglánként szétszedhetjük az ellenséges épületeket” Mike Kulas, a Volition Inc. elnöke**

frontális támadásban nem húznánk sokáig. Ehelyett akkor es ott kell lecsapnunk, ahol van esélyünk győzni. Megtámadhatunk egy fegyvereket szállító, viszonylag védtelen karavánt, nekieshetünk egy kisebb őrzőrajtnak, esetleg felrobbanthatunk egy őrállomást, ezzel gyengítve az EDF seregét. Ezeknek a kisebb támadásoknak a hatása a játék morálrendszerén keresztül jelenik meg: aláássák az ellenséges erők önbizalmát és bátorítják a bányászokat, akik így hajlamosabbak mellénk állni harcok közben.

### A BOLYGÓ NYITVA ÁLL

Persze a gerillaharc jól hangzik, de nem mennénk sokra vele, ha minden összecsapást a történet által meghatározott helyen és időben kellene lezavarnunk. Így a készítőik előkapták a GTA III óta igen népszerűvé vált nyitott, szabadon bejárható világ koncepcióját, és egy olyan bolygót tárnak elénk, amely a lehetőségeihez mérten éli a saját életét. A lázadók valós időben lázonganak, az elnyomók valós időben nyomnak el, a karavánok járják a világot, mi pedig oda megyünk, akkor, ahova és amikor nekünk tetszik.

Ez a váltás új lehetőségeket nyit meg a sorozat nevével már egybefonódott „környezetformálás” (értsd: felrobbantok mindent) előtt is, hiszen egy nyitott világ „nyitottabbá” tételével sokat nem változtatunk a játékmeneten, így megszabadulunk az első részben kicsit kiábrándítóan ható, a történet máigikus fonálából szőtt (azaz egy bizonyos

eseményig vagy kulcs megtalálásáig elpusztíthatatlan) ajtóktól. Persze ez nem jelenti azt, hogy ha elég kitaróak vagyunk, kő kövön nem marad: a lerombolt épületeket előbb-utóbb újra felhúzzák... hogy ismét legyen mit lerombolnunk.

### „TUDJÁTOK, MI VOLT MÉG MENŐ JÁTÉK? A GEARS OF WAR”

A nyitott világ manapság aranytojást tojó tyúk, az egyik legnépszerűbb fícsőr a játékokban. A másik pedig a Gears of War által is népszerűsített taktikai shooter játékmenet, így „ha már lúd, legyen kövér” alapon a Volition gyorsan ezt is beszuvasztotta a Guerrilla-ba. FPS-ből tehát külső nézetbe ugrunk, a kamera a vállunkon pihen kényelmesen, és kapunk egy fedezékalapú harcrendszert. A döntés mellett a készítőik két érvet is felsorakoztattak. Egyrészt úgy vélik, hogy a külső nézetnek hála, jobban fogunk kötődni a karakterünkhöz, és az őt körülvevő világhoz. Másrészt külső nézetből jobban tudunk tájékozódni a – gyakran lyukacsosra rombolt – terepen.

### VAKOND ÉLETMÓD

Végre elértünk a játék legfontosabb eleméhez, amely nélkül nem is lenne Red Faction a Red Faction. Természe-

tesen a darabjaira szedhető környezet-ről van szó, melyet az ígéretnek megfelelően (ehemmm) végre sikerül tökéletesen megvalósítani. Mint korábban is említettem, a nyitott világnak köszönhetően a játékmenet kötöttsége végre nem jelent korlátozásokat ebből a szempontból, a készítőik azonban ennél is tovább mennek, és téglánként szétszedhető környezetet ígérgetnek, amelyben tényleg csak a fantáziánk és a kitartásunk szab határt annak, hogy mennyit akarunk pusztítani. Az első résszel debütáló GeoMod engine még mindig kihívó nélkül uralja a terepet, a legújabb verziót pedig további apróságokkal finomították, hogy még hitelesebb legyen. A becsapódások és robbanások hatása mostantól függ az általuk kifejtett erő-től és nyomatóktól, a nagyobb épületek összeomlanak a saját súlyuk alatt,

a padlók beszakadnak, ha szétszedjük alattuk a talajt.

A Red Faction: Guerrilla ígéretesen alakul, a komoly változtatások talán még jót is fognak tenni a játéknak. Mindenesetre a megjelenésig még történni fog egy s más: például megjelenik a szintén pusztításban utazó Mercenaries 2, illetve a talaj formálását kicsit komplexebb szinten lehetővé tevő Fracture. 2009 elején elválik, hogy a Red Faction megállja-e a helyét velük szemben. **GS**

### KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

**2363**

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:



Ne nézz a vakuba, ha fényképezek!



Pillanat, oltom már



Repüla, repüla...



Csípőből tüzelek



Master Chief? Mit keres ez itt?



Itt már a traktorok sem a régiek



**CHRISTOPHER LLOYD**  
**TOONSTRUCK**



A kilencvenes évek nagyot bukkott, gigászi költségvetésű kalandjátékában egy Drew Blanc nevű rajzfilmkészítőt játszott el testi valójában Christopher Lloyd, aki ezért tölünk különíját érdemel. A ToonStruck című játék sajnos nem lett örökzöld, pedig nagyon nagy zseni volt, és Christopher Lloyd pedig háromszoros hurrát érdemel, amiért nevét, hangját és testét adta (FMV-módszerrel volt bevágva

a teljesen rajzolt környezetbe) ehhez a produkcióhoz. Bár egyszer sem mondta, hogy „Marty, velem kell jönnöd, vissza a jövőbe”, mi így is emlékezetes karakternek kiáltjuk ki, valamint habzó szájjal éljenezük nevét az örökkévalóságnak is.

**GAMESTAR**  
**TOP 10**

**Legkeményebb hősök**

//HP

**H**ŐSÖK. FELNÉZÜNK RÁJUK, tiszteljük őket, vagy talán már féltünk is tőlük, olyan kemények. Vonalkódos alsóval ámulunk, hogy lehetnek ilyen rémisztők, erőt sugárzók, mire nem képes a hős, ha akar. Sorba vettük tehát, hogy kik azok a világklasszis fősze-

replők, akik a játékvilágot színesebbé, heroikusabbá, az átlagembert lenyűgözővé tették. Jöjjön hát a GameStar Top 10-es listája, biztos most is sokan maradtak ki, de nem bírtunk többet beleprelesni. Még így is lett egy közönségdíjas plusz helyezett, lássuk mi is a végső sorrend!

**10. SERIOUS SAM**  
**SERIOUS SAM**



Ha nem lenne a kezében valami elemetegen nagy mordály, akkor csak a sarki zöldésesnek vagy vízvezeték-szerelőnek néznénk. Fehér póló, kék farmer, sportcipő, baltaarc és enyhén agresszív tekintet. Nem tudod, hogy azt mondja-e: „Csókolom, tessék panaszkodni, merre van a bajos csaptelep, máris cserélem, csókolom, vizet elzárni hol lehet”, vagy egyszerűen csak lemészárol mindenkit, aki csak feltűnik a horizonton. Serious Sam neve ugyan vicces, de stílusa egyáltalán nem az. Az agyatlan, hentelős FPS-játékok egyik koronázatlan királyáról beszélünk, aki cicomázás nélkül is bebizonyította, hogy lehet nagy dolgokat véghezvinni. Ez kell az utca emberének! Remény!

Andrzej Sapkowski neve kétségtelenül vicces, de írni azt tud, ebben nincs vita. Mint ahogy abban sem lehet, hogy a The Witcher novellák ihlette játék főszereplője, Geralt minden tekintetben durva és imádnivaló szörnyvadász, aki kőkemény harcos, igazi macsó, olyan hanggal megáldva, amitől még a démonokat is kirázza a hideg rendesen. Persze csajozik, vedel, kemény kézzel bánik mindenki-vel és nincs túl sok barátja (tisztára, mint Bruce Willis, ha már előbb is szó volt erről). Mi kell még ahhoz, hogy valaki keményebb legyen? Elmehetne még kidobónak is, kevesebb lenne a balhé az éjszakában, az biztos!

**GERALT**  
**THE WITCHER**

**8.**

**MAX PAYNE**  
**MAX PAYNE**



**9.**

Egyszerűen muszáj volt egy kiégett zsarut beletenni a listába, és mivel nincs kéznél Bruce Willis véres atlétatrikóban, jöhetett Max Payne. A bullet-time mozgású detektív családot gyászol, és olyan bosszút áll, amit minden nyolcvanas évekbeli hollywoodi akcióhős megirigyelne. Cinikus, kiégett karaktere, keménykezű igazságszótása nálunk a kilencedik helyre volt jó, és ha még egyszer film is készül belőle, biztos, hogy olyan véres lesz, mint a leg-

újabb Rambo, vagy még annál is durvább. Gyerekeknek nem ajánlott, felnőtteknek sem, de hát ők már rég tesznek az ilyesmire. Mindegy, mi szóltunk, látszódjon, mennyit teszünk az ifjúságért!

**MASTER CHIEF**  
**HALO**

**7.**

Master Chief Petty Officer John-117, SPARTAN katona, magas, hősies és sosem láthatjuk páncél nélkül. Amolyan arctalan hős, aki rendet tesz az egész univerzumban, és egy olyan mesterséges intelligenciával kavár, akinek alakja a legszebb programozói álmokat is képes felülmúlni a gyengébbik nemről. Lehet, hogy este leveti a páncélját, és az arca pattanásos, a fogai hiányosak, a hátsóján pedig egy úrhajó formájú májfolt díszleg. Lehet, hogy szereti piszkálni az orrát a vécén, és néha elenged egy galambot a bázison, amikor senki sem figyel, aztán másokra tereli a gyanút. Lehet bármi, de mi csak azt a Master Chiefet ismerjük, aki mindig kimegy a pályára, belead 110 százalékot, és megmenti a világot. Az egészet! Ezért pedig aranyérem jár. Sokak szerint ezt az érmet érdemelne Samus, a Metroid hőse is, van is sok hasonlóság, szóval megemlíthjük őt is. Mi bajunk eshet?







## 6. AGENT 47 HITMAN

Azt azért nem árt tisztázni, hogy a 47-es ügynök egyáltalán nem olyan nyálás, mint Timothy Olyphant a filmes változatban. A Bérnyilkos (igen, nagy „B”-vel) kopasz tarkóján a vonalkód olyan védjegy lett, amit nehéz lesz elfelejteni. Kőkemény ipari akcióhős, keveset beszél, gyorsan cselekszik, és nem agyatlantul irtja az ellent, hanem kifinomult módszerekkel kényszerít mindenkit a túlvilág fényes kapuja felé. Az öltöny pedig már csak plusz elegancia a stílszerű mérsárlás felett. Persze nem szeretnénk kéjgyilkos képét festeni, csak értékeljük a stílust, meg a jó nyakkendőket. Mint James Bond, csak a 47-es nem iszik Martinit és a nőekkel sem jópofizik annyit, mert minek?



## EARTHWORM JIM 5.

Egy földigiliszta elképesztően durva fegyverrel, akinek néha tehén esik a fejére – mi lehet ennél üdítőbb?

Earthworm Jim olyan hős, akiből biztos, hogy örökké csak egy lesz a világon, igaz, nincs is szükség többre. A totális elmebaj kultikus gilisztája bizony kemény igazságosztó, nyálkás kis pofiján ott bújjik a genetika ocsmány fintora mellett a mérhetetlen pusztítási vágy, és az a macsós félmosoly is, amiért Jim már a kilencvenes évek eleje óta jó cimboránk lett. Nem ő kamaszkorunk példaképe, de a kis féreg akkor is megérdemelten gyűrte be magát a középmezőnybe. Aztán a föld alá.



## GUYBRUSH THREEPWOOD MONKEY ISLAND 4.

Esetlen kamasz, vagy vérbeli kalóz?

Sosem lehetünk igazán biztosak benne, hogy Guybrush Ulysses (bár a középső név valódiságának eredete több szakértő szerint megkérdőjelezhető) Threepwood minek is sorolható be igazán, az viszont biztos,

hogy szerethető, valódi hős lett belőle. Le-Chuck méltó ellenfele, a sármosan fiatal, nagyszájú, de nem mindig olyan nagyon okos kalóz(ka) a kalandjátékok igazi fénykorának soha el nem feledett hírnöke, és még ha nem is egy valódi halálosztó, csibészes fizimiskája és mosolyfakasztó beszólásai örökké hősé tették. Az viszont már sokkal cikisebb, hogy nevét a Deluxe Paint nevű program egyik eszközéből kapta, amivel megrajzolták. Kínos...

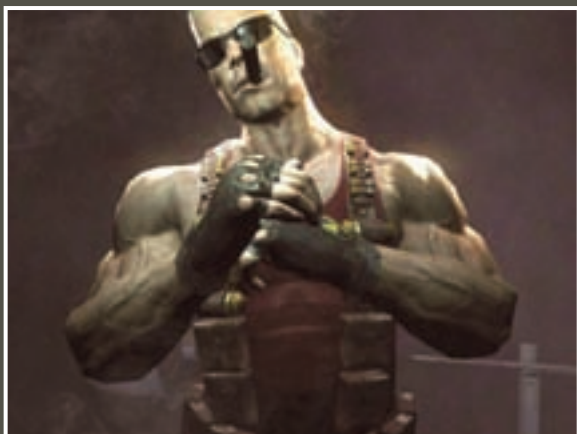
## GORDON FREEMAN HALF-LIFE 3.

A mai napig nem értjük, hogy egy rozzant arberendezésű fizikatanárból hogyan lesz akcióhős, ráadásul olyan, akit azonnal meg lehet kedvelni. Gordon Freeman ilyen kultikus figura lett, okos is, kemény is, ujjja is pereg a ravaszon, ha olyan a helyzet. Az eredetileg elméleti fizikusként aposztrofált hősünk SZTK-keretes szemüvegével és marcona tekintettel ragad fegyvert, hogy kétszer is megvédje az emberiséget, és mi az ilyet csak tisztelni tudjuk. Kapott is

egy helyet Gordon testvér a dobogó alsó fokán. Jobbat is érdemelne, de gimiben utáltuk a fizikát, és most így állunk bosszút.



## DUKE NUKEM DUKE NUKEM 2.



Ha nem lenne nála fegyver, akkor azt is hihetnénk, hogy Johnny Bravo alteregójával akadt dolgunk, de ez a tesztoszteronhegy nem más, mint Duke Nukem, a folyton szivarozó és ocsmányul beszélő szőke amerikai superkatona. A kilencvenes évek kultikusan otromba karakteréről van szó, akinek újabb kalandjait már több mint 10 éve várja a nagyközönség. Ennyi pénzt virtuális hőse talán még nem is öltek, de nem csoda, hiszen Duke haverunk volt az első olyan FPS-karakter, aki parancsra tudott piszoárba vizelni, és emlékezetes hangon rőfogni közben, hogy: „Hail to the King, Baby!” Ezt csinálja utána valaki!



## PAC-MAN PAC-MAN

Sárga, kerek és nem fél semmitől. Mi az? Nyilván Pac-Man. Azért durva ő, mert csak zabál folyamatosan, miközben szellemek üldözik, és ha elég kalóriát képes magába nyomni, akkor megeszi rosszakaróit is. Nincsenek aranyköpései, sem véres atlétája, nem hord magánál pisztolyt, de ha csak kinyitja a száját, akkor kő kövön nem marad. Ártalmatlan külseje ne zavarjon meg senkit, a legdühösebb, vérelcukolt, szteroidozott pitbullnál is mélyebbet harap ez a sárga veszedelem, ha szabadjára ereszti indulatait. Pac-Man ugyanakkor gyerekek által is szerethető karakter, mert gyilkolás közben kicsit mosolyog. Nyilván itt a helye!







# DUNGEON HERO

Goblinok láncos kutyája leszünk. Fel munkára, karddal! Elég volt az affektáló elfekből, vár minket Goblinváros! //dZé

## RÖVIDEN

A fejlesztők szándékai szerint egy igazi, élő goblinvárosban merülhetünk el ebben az akció-RPG-ben, hogy a kis, zöld lényeknek segítsünk gonoszodni.

## MIÉRT SZERETJÜK

A helyszín valóban a lelke a hasonló játékoknak, ha sikerül a várost megfelelően lemodellezni, új klasszikus születhet.

**KIADÓ** Gamecock Media Group

**FEJLESZTŐ** FireFly Studios

**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

{ *CivCity: Rome* – 76% – GS2006\_08

{ *Stronghold Legends*

– 70% – GS2006\_11

{ *Stronghold: Crusader*

– 71% – GS2002\_11)

## MEGJELENÉS

**2009. március**

## KIHÍVÓK

*Aliens RPG* 2008 második fele  
*Warhammer Online* 2008. június

## BIZONYOS FELMÉRÉSEK SZERINT

a gamerek tábora átlagosan már jóval túl van a kamaszkoron, így bizonyára sokan emlékeznek a megboldogult *Bíborhold* (később *Holdtölte*) szerepjátékos magazinra, amiben egyszer egy érdekes vitát közöltek. A szerkesztők azt vitatták meg, hogy vajon egy öröké boldogtalan, vére szomjazó, elátkozott vámpír szerepébe könnyebb belebújni, vagy a Köztársaság egy katonájának szerepével könnyebb azonosulni, aki gond nélkül felrobbant egy csillagrombolót, amelyben – és itt jön a lényeg – hétköznapi emberek ezrei teljesítenek szolgálatot, akik mit sem értenek a Birodalom és a Köztársaság harcának bonyolult mozgatórugóiból. Tizenévesként ezen igencsak elgondolkodtam, és azóta is mindig érdekel, hogy vajon mi lett a mellékszereplők sorsa, és amennyiben ez ismert, úgy megérdemelték-e. Tanulmányként a Hamlet-spinoff *Rosencrantz és Guildenstern halott* c. drámát és főképp a belőle készült filmet ajánlom, de a kultúrából elég is, lássuk a vért és ér-

A 250 skillemből melyikkel nyírdalak ki?



A Goblin Kings szólógitárosa gyakorol





**i** A goblinváros a tervek szerint négy fő kerületből áll majd, mindegyik saját karakterrel bír, és természetesen a történetben is szerepet kapnak az ott lakó kis zöld csúfságok. Főellenségeink a Red Eye frakció goblinjai lesznek – remélhetőleg meg tudjuk majd őket különböztetni a többiektől.



Előre bátor... ööö... paripám...



**Miért van itt egy kincsesláda, miért ácsorog mellette egy goblin, várva, hogy megöljed? Ennek semmi értelme. Az ellenfelek ne ácsorogjanak.**

**Simon Bradbury, vezető fejlesztő, FireFly**

telmetlen erőszakot, amely nélkül oly kevés játék marad talpon a gyilkos piacon.

(Megpróbálok abbahagyni az affektá-lást, elnézést.)

## GOBLINOK BÚVÓS-BÁJOS VILÁGA

A *Dungeon Hero* ugyanis főleg goblinokkal foglalkozik. Erről nyilván sok öreg motorosnak jut eszébe a *Dungeon Keeper*, és nem is tévednek sokat, a helyzet azonban ennél sóhajnyit bonyolultabb. A fejlesztők ugyanis messzebb akartak tekinteni annál, mint ameddig egy *Diablón* felnőtt egységsugarú játékos lát, mert ebben a játékban – és itt a főfejlesztőistvánki-raly Simon Bradburyt idézem – a goblinok

nemcsak egyhelyben állnak és teljesen fogalom nélkül őriznek egy kincsesládát, hanem esznek-isznak, élnek életüket, vécére mennek és a többi. Ez utóbbit nem csak alacsony igényességem írta le velem, a fejlesztők is baromi büszkék rá a FireFly Studiosnál. A tervezők fő problémája ugyanis az eddig napvilágot látott játékokkal főleg az, hogy a szereplők (köztük a szörnyek) nem viselkednek életszerűen. Úgy gondolták, ideje változtatni a sztereotípiákon, az eddigi (hivatalosan) kiszivárgott demókban ugyanis hősünk nagyrészt egy goblin közösségben tétlából, a derék zöldbőrűek pedig teszik a dolgukat. Isznak keményen, egymást kínozzák változatos módokon, dartsznak, és még ezer és egy dologgal foglalják el magukat ahelyett, hogy ISO9001-es goblinhoz méltóan bambán

állnának egy kincsesláda mellett, várván, hogy egy arra járó hős pogácsává verje őket egy redőnyhúzóval.

## ELVAN A GOBLIN HA JÁTSZIK

Bradbury szerint a *Dungeon Hero* világában a szörnyek kimennek majd a mellékhelyiségre, ha szólítja őket a szükség, főznek maguknak, esznek, ha éhesek, elfutnak, ha megtámadják őket – egyszóval élnek majd a maguk életét. A fejlesztők állítólag megpróbálnak egy olyan világot alkotni, amely valóban konzisztens, hihető környezetet ad, nincsenek a hőst segítő logikátlanul elszórt tárgyak, nincsenek öncélú szörnyek vagy akadályok. Nemes feladat, igen érdekes lesz látni, hogy vajon sikerül-e. Ez a cél persze közel sem lehetetlen; emlékezzünk csak monomániám állandó tárgyára, az *Elder Scrolls IV: Oblivion*-re. Véleményem szerint ebben a játékban is elérte a Bethesda, hogy valódi világgént gondoljunk Cyrodilre, így akár a *Dungeon Hero*-ból is kerekedhet egy hangulatos, remek játék. A *Dungeon Hero* helyszínét is hasonlóan izgalmasra, színesre tervezik: egy földalatti városban kalandozhatunk majd, amely négy kerületre oszlik, mindnek saját kultúrája (amennyiben goblinok esetén beszélhetünk ilyesméről) és konfliktusai lesznek.

## EGYSZERŰ SZEREP, EGYSZERŰ JÁTÉK

Egyelőre nem tudunk túl sokat a játékról (a hardverkövetelményekről például semmit), azt a pár dolgot, amit mégis,

most viszont nagyon-nagyon elmondjuk nektek. Talán a legfontosabb az egész játék szempontjából, hogy az RPG-elemek jelentőségét a lehető legjobban lecsökkentették. Ennek a fekete öves szerepjátékosok valószínűleg kevésbé örülnek, viszont az FPS- és TPS-rajongók annál jobban érzik már kardjukat a játékra. Az egyetlen RPG-elem, amelyet Bradbury szerint megtartanak, az a szintlépés lesz. Ezzel főleg harci képességeinket tudjuk módosítani, illetve harci stílusunkat tudjuk egérrárgató-sküllünkhez adaptálni. Ez talán kicsit kuszán hangozhat számotokra, így lássunk egy példát: ha nem vagyunk erősek a több ellenfél elleni harcban, elkezdhetjük képezni magunkat a különböző hátráló vagy kitérő mozdulatokban, amelyeknek nagy hasznát vesszük, ha körbefognak minket.

## EZTÖLD, EZTÖLD, EZTÖLD

Ez el is visz minket a második dologhoz. A készítőik szerint a harcban elsősorban a valóságúságra helyezik majd a hangsúlyt, tehát ne számítson senki féldiszónói szekerűkre, amikkel egy csapásra csapjuk ketté az ellenfeleket, vagy bonyolult, fizikailag lehetetlen harci eszközökre, melyeket a mese kedvéért a legtöbb akció-RPG-ben szemrebbenés nélkül elfogadunk. Blokkolás, az ellenfelek eltaszítása, ütés, fejelés, ágyékonyrúgás, és még vagy 250–300-féle harci mozdulat áll majd rendelkezésünkre, amelyeket helyzettől függően tudunk majd használni, így nyilván nem kell majd 300-féle kombót elsajátítanunk.

## A JÓL BEVÁLT NÉVTELEN HŐS

A harmadik újdonság egyáltalán nem az, ne is próbáljunk meg úgy tenni, mintha egy csipetnyit is eredeti lenne. Hősünknek – ástás – nincs neve – le ragadó szemhéjak –, nem élnek a szülei, fogalma sincs, miibe keveredik, amikor a goblinok a sztori elején elcsalják valahova, hogy a rossz goblinok, illetve a kincskereső hősök ellen segítsen nekik. (Már amennyiben létezik nekik rosszabb goblinok. Biztos van jobb és rosszabb pestis is, csak mi buták vagyunk, hogy lássuk a különbséget a nyomorultnál nyomorultabb halálnevek között.)

Eddig körülbelül ennyit lehet tudni a játékról, de mivel a megjelenési dátum 2009 márciusa, még rengeteg fejlesztésen és változtatáson fog átesni a *Dungeon Hero*, melyből – ha a világot sikerül valóban hangulatosra megformálni – egy humoros, izgalmas, eredeti játék válhat. **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

**2104**

Barát vagy ellenség?  
Nem könnyű kérdés.





# LEGEND HAND OF GOD

Nincs még mindig Diablo 3? Semmi kétség (?),  
a Legend a segítség!

//BadSector

## RÖVIDEN

Egy hagyományos hős, egy hagyományos fantasy világban, hagyományos diablós, klikkelgetős játékmennel. Kellemes grafika, jópofa sztori – erre számíthatunk.

## MIÉRT SZERETJÜK

Látványos grafika és ütős harci jelenetek egy hagyományos Diablo-stílusú játékkal megspékelve.

**KIADÓ** DTP Entertainment  
**FEJLESZTŐ** Master Creating

## KORÁBBI JÁTÉKAIK

‡ Restricted Area  
74% – GS2005\_05

## MEGJELENÉS

2008. május

## KIHÍVÓK

**Sacred 2** 2008. november  
**Guild Wars 2** 2008. december  
**Diablo III** 2019. (kfm)

**A** HOGY A BLIZZARD EGYRE INKÁBB TOLJA és tolja a *Diablo 3* megjelenését a rajongó egyre nagyobb elkeseredésére, úgy jönnek ki az újabb és újabb klónok. No azért nem árasztják el a piacot, csak úgy szép komótosan, öregeken készítgetik őket és különböző folytatásaikat, kiegészítőiket. Volt már itt *Dungeon Siege*, meg az ő „Aran-kája” (*Legends of Aranna*), aztán jött az elmaradhatatlan második rész és ahhoz is kiegészítő. Nem is olyan régen az Iron Lore dobta piacra *Titan Quest* című csodáját, amely ugyan kritikailag viszonylag jól szerepelt, azonban a *World of Warcraft* örület kellős közepén nem nagyon rohantak érte a boltokba. Ké-

szült ahhoz is kiegészítő, el is felejtették az emberek jól, mint skót a borralalót. Meg aztán nem szabad megfeledkeznünk a *Divine Divinity*-kről és a *Sacred*-ről sem – utóbbinak már készül is a folytatása. Bár nem lehet azt mondani, hogy az emberek annyira tolongának az echte *Diablo*-klónokért csak azért, mert nincs itt a *Diablo 3*, de azért úgy látszik, ennek a műfajnak még mindig megvan a maga vevőbázisa. Nyilvánvalóan erre bázíroz a *Legend: Hand of God* is, melynek béta verziójával sikerült néhány boldog órát eltöltenünk.

## A BOSSZÚ ÉDES ÍZE...

A játék főszereplője egy derék, ifjú lovag, aki a rendkívül eredeti, eddig még

sosem hallott Order of the Flame nevű lovagrend frissen felvett tanonca. Mivel még zöldfülűek vagyunk, ezért hőszünknek egy messzi hegyen kell gyakorlóküldetéseket végrehajtania. Miközben hőszünk távol jár, egész lovagrendjét le-mészárolja egy ismeretlen, gonosz erő, amelyet szomorúan tapasztal is, amikor visszaér a városba. Így hát nincs más hátra, mint előre, az ifjú harcos bosszút esküszik, kardot ragad és elindul a hosszú úton... Nonó! Nem elaludni a sztori olvasása közben! Látom ám! Nagyon szép történet ez! Nem más, mint maga Susan O'Connor, a *Dungeon Siege II* és a *Far Cry 2* sztoriírója hegesztette a történetgeneráló szoft... akármondani termékeny fantáziáját be-



**i** A készítő a harcrendszer kidolgozásához egy fekete öves Escrima-bajnokkal dolgoztak együtt. Az Escrima leginkább a Fülöp-szigeteken használt speciális harcstílus, és főleg botokkal, illetve karddal csapnak össze bajnokaik.

## HŐSÜNK TELJES LOVAGRENDJÉT LEMÉSZÁROLJA EGY ISMERETLEN, GONOSZ ERŐ

### AZ IGAZI „KÉK FÉNY”

Kis tündérke az egérkurzor!



**A JÁTÉK GRAFIKÁJA A DEMÓBAN LÁTOTTAK ALAPJÁN NEM ÁLLEEJTŐS, de viszonylag szépen kidolgozott és realiztikus is** – jobban tetszik, mint a tavaly megjelent *Lokié*. Egyes helyszínek a *Dungeon Siege*-t idézik, mások a *Titan Quest*-et, összességében tehát a látvány tetszetős. Külön kiemelendő az az effekt, ahogy a kis tündér megvilágítja kékes fényével a környezetet (valós időben természetesen), ahogy a kurzorral matantunk, úgyhogy még a hangulat is a helyén lesz.

Negatívként viszont már most felhozható hősünk darabos mozgása futás közben, ami azért is zavaró, mert ugye a játék tekintélyes részében ezt fogjuk majd látni... Mondhatnám azt is, hogy „hát majd a véglegesben kicsiszolják az ilyen egyenetlenségeket” vagy hasonló reményteljes közhelyeket, de sajnos a *Legend* Németországban már megjelent, és már csak az angol fordítás van hátra...



vetve! Viccet félretéve, a sztori amilyen egyszerűen indul, később tényleg annyira érdekes lesz, vicces párbeszédekkel és eredeti karakterekkel. (Németországban már megjelent a játék.) Hősünk mellett például egy kis tündérlányka repked, aki állandóan tanácsokkal látja el a bajnokot, időnként szekálja, viszont mindig aggódó hangon kiált fel akkor, ha az életerőm vésszesen csökken. Sajnos a demóban a kis tündér és a lovag német nyelven diskurált, így nem tudtam megítélni, hogy mennyire mókásak ezek a kis dialógusok, de bízunk benne, hogy Miss O'Connor (legalább...) ezen a téren megemberelte magát! A tündérke egyébként világító kurzorunk is lesz, tehát ennek a remek ötletnek köszönhe-

tően mindig látni fogjuk, merre kell haladnunk.

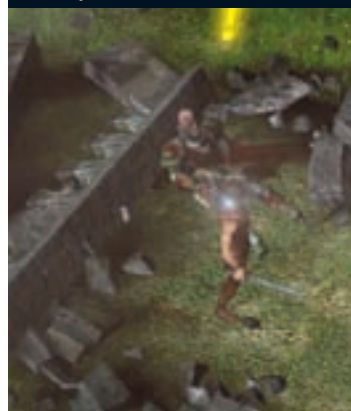
### CHOOSE YOUR DESTINY!

Előszóval szokatlan idén ezt a klasszikus *Mortal Kombat* mondatot, azonban a *Legend*-ben is pontosan erre szólítanak fel minket a játék elején, amikor ki kell választanunk, hogy mik leszünk, ha nagyok leszünk. Összesen ötféle kasztból kettőt választhatunk ki, és folyamatosan fejleszthetjük őket a megszokott talentágakon keresztül. A kasztok neve elég egyértelműen tükrözi, hogy milyen irányban haladhatunk: „a harcos útja”: harcos, „a gonosz útja”: mindkét kézben fegyvert használó tolvajszerű hős,



Nem mész innen, te rusnya kétfejű troll!

Mi baj, öreg harcostársam? – Belefáradtam már, fiam, hogy mindig ilyen sárga felkiáltójeleket kell viselnem...





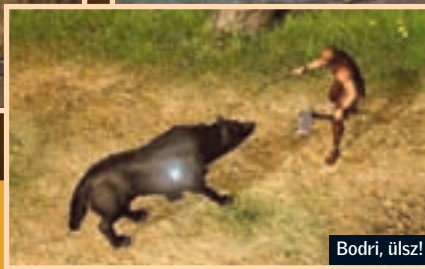


Hát...ha nem is realiztikus a víz, de legalább szép tiszta...

## HŐSÜNK MELLETT EGY KIS TÜNDELÁNYKA REPKED, AKI ÁLLANDÓAN TANÁCSOKKAL LÁTJA EL A BAJNOKOT



Szűzseljük a dánzsönt



Bodri, ülsz!



Hősünk, a derék ifjú harcos



## VILLÁMINTERJÚ: Jan Beuck kreatív igazgató

**K** Mióta dolgozol a játékiparban?

**V** Egész pontosan 2001 óta dolgozom a játéfejlesztés egyszerre fázisra és mégis rendkívül szórakoztató iparágában. Egy percig sem bántam meg, hogy ide kerültem!

**K** Milyen projekteken dolgoztál korábban?

**V** Legelső játékunk, amelynek munkálataiban én is részt vettem, a *Restricted Area* nevű akció-RPG-nk volt. Sok munka volt vele és valahogy mégsem tudtuk kihozni belőle a maximumot, amit szerettünk volna. Sebaj, a *Legendnél* mindent el fogunk követni, hogy ez sikerüljön!

**K** Tudnál mesélni valami vicces történetet, ami a játék fejlesztése közben történt?

**V** Bár sok móka és kacagás folyt a játék készítése során, a legtöbb vicces esemény inkább konkrét szituációkhoz kötődött, amit nehéz leírni, úgyhogy nektek is jobb, ha azt képzelitek, hogy a játékipar bizony komoly dolog...

**K** Rendben, ha már nincs vicces sztori, akkor legalább mesélj valamit, amivel könnyeket csalsz a szemünkbe... Mi volt a fejlesztés legnehezebb pillanata?

**V** A legnehezebb fázis az utolsó hónap volt, amikor az árnyékokon

dolgoztunk. Az árnyak algoritmusai a lehető legkomplexebbek, és ezt külön a *Legendhez* fejlesztettük ki, így teljesen eltér minden más munkánktól. Teljesen új volt és hónapokig tartott, amíg végre korrektül megcsináltuk. Rengeteget szenvedtünk és azt képzeltük, hogy jaj, ez már soha sem fog korrektül összejönni, de végül is pompásan sikerült!

**K** Amikor így lefárasztanak a munkád „árnyoldalai”, akkor biztos ki akarsz kapcsolódni valami mással... Mi a kedvenc hobbid és mennyi időt töltesz vele?

**V** Hát talán kockának fogsz tartani, de a kedvenc hobbim is a számítógépes játékkészítés, így szerencsés vagyok, hogy ez a munkám. Emellett azért moziba és fitneszsalonba is járok elvégre nem szerencsés, ha az ember egész nap a gép előtt punnyad és nem is sportol: egy idő után azt veszed észre magadon, hogy lelóg a fél hátsód a székről!

**K** Hobbid, szórakozás, munka – a szüleid például mindig támogatták a döntésedet, hogy játékefejlesztő légy?

**V** Igen. Eleinte csöppet idegesek voltak, de később belátták, hogy nekem kell a döntéseimet meghoznom, és nem is próbáltak befolyásolni. Tudom, hogy szerencsés vagyok.

**K** Ha csak úgy szórakozásból játszol, akkor melyek a kedvenceid?

**V** *Diablo II*, *Max Payne* és PS2-n az *SSX 3*.

**K** No és ha játékefejlesztés helyett más munkát kellene végezned, mit választanál?

**V** Egy reklámcégnél dolgoznék, mint kreatív igazgató (a Master Creatingnél is az vagyok), mert a reklámszakma igazi nagy kihívásokat támaszt az ember elé – különösen TV-reklámok és új termékek menedzselése.

**K** Beszéljünk egy kicsit a *Legendről* is: honnan merítettétek hozzá az inspirációt?

**V** Több százat említhetnék, de legfontosabb, hogy a saját játékunk elemeit kitaláljuk. A legnagyobb inspirációt persze a *Diablo* jelentette, de a Gyűrűk Ura és az olyan manapság elfeledett fantasy könyvek is inspirációt adtak, mint a Magányos farkas.

**K** A *The Witcher*-ben láttuk, hogy ők középkori harcművészetekben jártas kaszkadőröket kértek fel az animációhoz. Ti foglalkoztatatok ilyen szakembereket?

**V** Nem, mert nem használtunk mo-capet sem, ugyanis az nem működött volna jól a jelenlegi harcrendszerünkhöz, viszont felkértünk egy fekete öves Escrima-bajnokot a kidolgozásához.



„a mágia útja”: mágus, „a vadon útja”: vadász, „a hit útja”: pap. Szintlépéskor kapjuk a pontokat mindkét ághoz, és hőstünket így fejleszthetjük zöldfülű kezdőből igazi szuperlényé. Valahányszor szintet lépünk majd, hőstünk körül egyfajta „mennyei fény” keletkezik, és már pakolhatjuk is a pontokat. Aki nagyon sietne lefelé az első ágakba, az nem igazán teheti meg, ugyanis a lenti skillek szinthez vannak kötve, tehát először még fent kell majd mazsoláznunk az alapképességek között, mielőtt lejjebb jutnánk.

## HACKELJÜNK ÉS SLASHELJÜNK

Az általam tüzetesen kipróbált exkluzív demóból az jött le, hogy meglehetősen egyszerű pályaszerkezetű és játékmennetű *Diablo*-klónnal lesz dolgunk, tehát nem lesznek random generált térképek, mint a *Diablo*-ban, hatalmas, csak liftekkel megközelíthető magas tornyok és mély bányák, mint a *Dungeon Siege* első részében, sőt időnként még töltséget is picit a játék. Ezért kárpótol majd az egész ütős grafika, amely kifejezetten a szörnyek kidolgozásánál jeleskedik: rusnya kék goblinok, hatalmas, büzös trollok, vérszomjas farkasok, emberi zsványok, illetve rengeteg egyéb dög és monszter is az utunkat állja majd. Csak úgy, mint a *Diablo II*-ben, ezeknek kü-



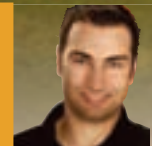
## SACRED 2: KÖZLEKEDJ OKOSAN!

Szentséges Diablo-klón!



**MIKÖZBEN A LEGEND HAND OF GOD GŐZERŐVEL KÉSZÜL, addig további izgalmas információkra derült fény a másik Diablo-utánézésről, a Sacred 2-ről.** Ami a leginkább mehökkentő, az a játék alapterülete, amely nem kevesebb mint 22 négyzetmérföld lesz, rendkívül változatos terepekkel: puszták, erdők, mocsárvidék, kősvatag és sok egyéb egzotikus hely a városokon kívül. Ráadásul nemcsak a számítógép által generált helyekről van szó, hanem mindent a fejlesztők szorgos keze dolgozott ki. A Sacred 2 világa ennek köszönhetően tökéletesen életszerű lesz azonfelül, hogy még a nappalok és éjszakák is folyton váltakoznak majd.

Természetesen ilyen hatalmas területen közlekedni tudni kell majd, és a készítők nem kívánják, hogy a lovad – vagy mint egy régebbi videón láthattuk: tigrised – hátán járd be a játék teljes világát, ha például valahova vissza kell menned. A teleportrendszer segítségével olyan hamar visszakerülünk egy adott helyre, hogy egy hipervándor is elégedetten csettintene képességünk láttán. Még nagyobb nyálánság, hogy még repülő mountot is kapunk! Bizony, ezek azok a tulajdonságok, amelyekről egy Diablo-klón igazán kiemelkedhet a többi közül – kár, hogy a Legend-ben hasonló ficsörök nem nagyon szerepelnek majd...



**Aris teljesen különbözik a valós világtól, ezért nem félünk, hogy valamelyik egyház fennakadna az alcímen.**

**Jan Beuck, MC, kreatív igazgató**

lönféle „rangosabb” változataival is találkozunk majd: goblin törzsfőnökök, troll sámánok, zsviánylány, aki egy banda főnöke (mint Black Raven a Diablo Act I-ben...) és sokan mások. A Legend azzal is a Diablo II-t koppintgatja, ahogy a kisebb-nagyobb bossok nevei különböző színűre vannak festve, illetve lesznek olyanok, akiket küldetesként kell elintéznünk, mások csak ott lézengenek a többi szörny körül.

### „KLIKK, KLIKK, KLIKK!”

Nem, nem a tavalyi dezodorreklámról utalok, hanem a Legend játékméretére. Kár is lenne tagadni: echte Diablo-klónnal lesz majd dolgunk, ahol nem kombókkal és egyéb trükközéssel kell érvényesülnünk, hanem pusztán az egérgomb nyomkodásával. Ez talán egyeseket elkedvetleníthet, viszont sokan pont ezt várják a Diablo II után, és nekik nem fog csalódást okozni a játék. Már csak azért sem, mert a harci animációk tényleg egész ütősek. Hősünk teljesen másféle mozdulatokat használ egy kisebb goblinnál, mint egy otromba trollnál, előbbit csak csapkodja, mint a legyeket, utóbbinál viszont széles kaszáló mozdulatokkal kell vagdosnia. Amikor egy nagy dög troll a halálán van, akkor nemcsak egyszerűen elfogy a HP csíkja, hanem a kamera rázoomol, és láthatjuk, ahogy hősünk felugrik a hátára és

nyakon szúrja – kicsit úgy, mint a Prince of Persia 2-ben. Ez tényleg hatalmas királyság! Már csak az lett volna az igazi, ha ezt a mutatóváltót effektíve nekünk kell végrehajtanunk, ám valójában csak nézni fogjuk a brutális kivégzést, nem kell különböző kombókat nyomnunk hozzá, hogy sikerüljön...

A brutálisan nagy trollok mellett többek között különböző lejárt szavatosságú élőhalottak (úgynevezett „zombik”) hadseregével is találkozni fogunk, és hősünk őket is igen látványosan végzi majd ki: amikor már alig egy hajszálnyira maradt az életerő csíkjukból, akkor egyetlen nyisszantással megszabadítja őket a fejükől, ami pattogva gurul majd a földön tovább.

### „ISTEN KEZE” VAN A JÁTÉKBAN?

Azt azért nem mondanám, de aki a Diablo-klónok egyszerűségére vágyik és a kellemes grafika mellett semmi egyéb, szerintem nem fog csalódni a Hand of God-ban. A történet egyszerűségét talán némiképpen palástolja majd a kis tündér jelenléte, akivel hősünk mulatságosan fog trécselni. A kidolgozott harcmozdulatok, illetve az akcióra ráközelítő kamera tényleg jópofa ötletek, a sokféle szörny pedig remélhetőleg kellő változatosságot jelent majd az igazi Diablo-rangjónak.

i

A játék fejlesztői egyszer majdnem elűtötték egy szarvast az úton, azóta megfogadták, hogy többet nem raknak megölhető szarvast játékba.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó anyagok letöltéséért, ird be a gyorsíró kódjaidat.

1939

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-HÉLYZETBEN



# S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Géza, kék az ég!

//mazur

## RÖVIDEN

Átélhetjük az alapjáték előtti eseményeket, és végre többet tudunk meg Strelokról, egy szebb és (nem sokkal) barátságosabb Zónában.

## MIÉRT SZERETJÜK

Már most érezhető, hogy jobb, kidolgozottabb, egészségesebb lesz, mint a S.T.A.L.K.E.R. volt. Ez pedig önmagában is ígéretes.

**KIADÓ** Koch/Deep Silver  
**FEJLESZŐ** GSC GameWorld  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

‡ S.T.A.L.K.E.R.: *Shadow of Chernobyl*  
93% - GS2007\_03  
‡ *Cossacks: European Wars*  
94% - GS2001\_04  
‡ *Cossacks II* - 88% - GS2005\_04

## MEGJELENÉS

2008. augusztus

## KIHÍVÓK

*Mercenaries 2: World in Flames*  
2008. augusztus  
*Fallout 3* 2008 őszén  
*Dead Space* 2008. október

**L**ÁSSUK BE, A S.T.A.L.K.E.R. minden hibája ellenére is kiváló játék volt. Beláttuk? Akkor mehetünk tovább. A „minden hibája ellenére” azonban a rajongóknak nem elég (sokan csalódtak is az évek óta várt FPS-ben) de ami még fontosabb, nem volt elég a GSC Game World számára sem. Eleve, nem sok kompromisszumot vár az ember egy olyan cégtől, amely a régi Szovjetunió területén, nem messze Csernobiltól, egy régi lőszergyárból átalakított épületben rezidál, ugye? Eltelt már néhány hónap a S.T.A.L.K.E.R.: *Clear Sky* bejelentése óta, és mostanra már világosan látszik, hogy minden esély megvan rá: a GSC-sek végre olyan S.T.A.L.K.E.R.-t csinálnak, amelyet mindig is szerettek volna. És amilyet mi szerettünk volna.

## ...AND ALL THAT COULD HAVE BEEN

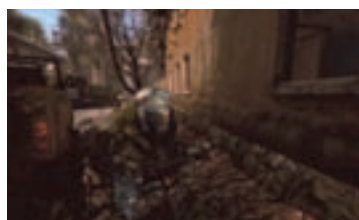
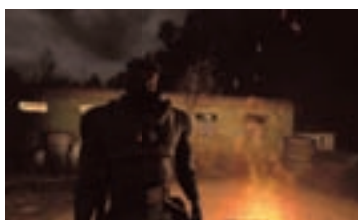
A S.T.A.L.K.E.R. eredetileg egy teljesen lineáris lövöldözős játék lett volna, melyet csak az egyedi látványvilág és környezet emelt volna a többi hasonló FPS fölé - ha egyáltalán. A GSC ezzel nem elégedett meg, így jött a képbe annak idején a szabad játékmélet koncepciója, amely aztán valóban a játék egyik legfontosabb eleme lett. A folytatásé pedig még inkább. Aki kicsit is követte annak idején a S.T.A.L.K.E.R. fejlesztését, az tudja, hogy bár menet közben gyűltek az új és új ötletek, valahol meg kellett húzni egy vonalat, és ahhoz, hogy a játék egyáltalán megjelenhessen, néhányat ezek közül ki is kellett hagyni (de a vezethető UFÓ-t... na, azt benne hagyhatták volna). Ezek azonban







Az évek során többször volt részünk vodkázni a GSC Game World tagjaival, s ennek során néha a legvadabb S.T.A.L.K.E.R.-ötleteket reppentették fel: gravitációs kesztyű (á la *Half-Life 2*), vezethető UFO... Ötletekből tehát nincs hiány.



félíg már készen voltak – mint az alapjáték kódjában is megtalálható járművek –, így semmit sem kell nulláról kezdeni.

### NAGY VIHAR KÖZELEG

A járművekkel kapcsolatban az egyik legfontosabb ellenérvt az volt, hogy a játék viszonylag kevés helyszínén lehetett volna használni őket – most ez nem okoz problémát, hiszen még a Zóna ismerős területei is kicsit másképp festenek majd,

mint ahogy az alapjátékban megismerhettük őket. Nemcsak azért, mert a *Clear Sky* eseményei korábban játszódnak, hanem a *Blowout* névre keresztelt „anomáliavihar” miatt is. A *Blowout* – ami szín-

tén egy kényszerűen kihagyott eleme volt már az alapjátékban – folyamatosan mozgásban tartja a Zónát. Azok a területek, amelyeken végigsöpör, gyökeresen megváltoznak: utak tűnnek el, épületek dőlnek romba, néhány helyszín megközelíthetlenné válik, de olyanok, ahová eddig nem jutattunk el, megnyílnak. Ravasz és mindenképpen látványos játékmechanikai hűzés, ráadásul javarészt valós időben zajlik, azaz minket is elcsíphet a vihar menet közben, és ha nem találunk időben menedéket, akkor jajmilesz. Pripjatyba például épp a *Blowout* zárja el majd az utat. Szóval, bár a *Clear Sky*-ban sokkal hangsúlyosabb lesz a szabad bókklászás, a GSC diszkréten terelet is minket – ez azért megnyugtató.

### NERF STRELOK

Amikor először játszottam végig a *S.T.A.L.K.E.R.-t*, a *Strelok*-sztoriszál valahogy kimaradt – őszintén szólva fel sem tűnt, hogy voltaképp ez a játék „főküldetése”. Bár igazából ez volt benne a legszebb: senki nem volt rákényszerítve, hogy ennek mentén haladjon. Ott van például az *Elder Scrolls IV: Oblivion*, ahol adott egy viszonylag rövid sztorivonal, melyet követve gyorsan végig lehetett döngölni a játékot, így az ember inkább azzal nyújtotta tovább a játékélményt, hogy direkt nem az oda tartozó küldetéseket teljesítette, hanem betért ide-oda, és hagyta, hogy a kedves helyiek rádumálják ilyen-olyan baromságokra, netán nekiállt valamelyik frakciónál építgetni a karrierjét (közben meg szép csendesen várhatott a világ megmentése). Felfedezésre váró romok, titkos lejáratok, kihalt bunkerek most is lesznek, gyakrabban elszórva, mint az alapjátékban – aki tehát a klasszikus „dungeon crawling”-ra vágyik, megkapja.

### JÓ NAPOT, JELENTKEZÉK!

Ha már itt tartunk, a *Clear Sky*-ban megdő a különféle frakciók szerepe is. Ezek már az alapjátékban is nagy hangsúlyt kaptak: a *Freedom*, a *Duty*, a katonaság, a zsoldosok, a tudósok, a semleges stalkerek és a monolith őrei – mindenkinek megvoltak a maga kis céljai, most azonban mindenki tesz is ezekért. A *Clear Sky*-ban hét frakció közül lehet választani, és ez sokkal szorosabb elkötözöttséget je-

lent, mint az alapjátékban: itt a választott társaságot egészen a győzelemre vezethetjük, ami alapvető befolyással lesz a Zóna további sorsára. Most ugyanis totális háború dúl a frakciók között. Néhányan laza szövetségben állnak a többiekkel, de mindegyiknek van legalább egy halálos ellensége, ahol valóban fontos szerepet kap, hogy végül kihez is húzunk. Ez több szempontból is fontos: immár minden frakciónak „teljes értékű” főhadiszállása van, saját kereskedővel, kocsmával és egyéb, a sztori szempontjából fontos kulcsfigurával. (Ez egyben azt is jelenti, hogy sokkal több kereskedővel találkozhatunk, és nem kell a fél világot átutaznunk ahhoz, hogy eladjuk a fáradságosan összegyűjtött mutánsfűleket, szörnyiszemeket, miegymást.) Másrészt a véletlenszerű eseményeknek megmarad a szerepe: ha például belefutunk egy nagyobb csapat mutánsba, segíthet rajtunk egy közelben áthaladó stalker – de vajon fog-e segíteni akkor, ha közelünkbe érve meglátja, hogy az egyik ellenséges frakcióhoz tartozunk? Vagy csak integet és vihogva elszalad? A különféle csatározó frakciók mind sodorhatnak minket, hogy kénytelen-kelletlen – vagy akár szinte véletlenül – valamelyik oldal mellé álljunk.

### EGYEDÜL JOBBAN MEGY?

Nos, meglátjuk, mire jut a GSC anélkül, hogy a THQ ott szuszogna a nyakukban. Persze szerződtek másik kiadóval a forgalmazás ügyében (illetve a *Steamen* is megvásárolható lesz a játék már a megjelenés napján), de ez korántsem jelent az ukrán kollégáknak olyan kötöttségeket, mint annak idején a THQ-s együttműködés. Irónia nélkül mondom, ennyi év alatt valóban beletanultak a *S.T.A.L.K.E.R.-fejlesztésbe* – hát meglátjuk, milyen lesz az a játék. A GSC jövője múlik rajta: kiderülhet, hogy valóban nem csak üres ígéreteket hallgatunk annyi éven át, és tényleg volt alapja a merész, grandiózus terveknek.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

2151

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:



**A *Clear Sky* legtöbb újdonsága az eredeti *S.T.A.L.K.E.R.-konceptió* része volt. Amit most csinálunk, jóval teljesebb, kidolgozottabb lesz.**  
**Anton Bolshakov, GSC, projekt vezető**







# WITCHES

Szexi, fiatal boszorkányok, harci fejszével, seprű nélkül

//Bad Sector

## RÖVIDEN

Taktikai elemekkel és némi erotikával fűszerezett akciójáték, amelyben sátáni szörnyetegekkel fogunk majd megküzdeni, egy gótikus, középkori világban.

## MIÉRT SZERETJÜK

Dögös csajok, dögös grafika, dögösen kidolgozott dögök ellen – mi kell még?

**KIADÓ** még nincs  
**FEJLESZTŐ** Revivisionic  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

† Grouch – 96% – GS2001\_10

## MEGJELENÉS

2008 vége

## KIHÍVÓK

Devil May Cry 2008. június  
Max Payne 3 2009  
GTA IV 2008. ősz

**M**I JUT ESZEDBE a boszorkányokról? Ronda, bibircsók, kövér banyák, fekete „anyókás” ruhába öltözve, kallal a fejükön, amint seprűn közlekednek és „jancsiésjuliska” me-niüt esznek vacsorára? Vagy esetleg Hermione Granger-szerű különleges tudással rendelkező leánykák? Netán azok a javasasszonyok, akiket az Inkvizíció megégetett a középkorban? Nos, az ősrégi teljes játékunk, a Grouch spanyol készítőinek elképzelése ezektől a sztereotípiáktól különbözik, viszont „hála a teremtőnek”, az újabb kliséktől nem kíméltek minket...

## EGÉSZSÉGES (ÉS „FÜLLEDT”) EROTIKA

A Witches főszereplőiről első pillanatra nem is a „boszorkány”, hanem az „amazon” kifejezés jut eszünkbe, hiszen a tradicionális dark gothic fekete szerkő helyett egy szál páncélban szaladgálnak, amely alatt valószínűleg még egy ártatlan melltartócska vagy kicsi

tanga sem húzódik meg. Ráadásul maga a páncél sem takar sokat: ne valamilyen középkori konzervdobozlovagot tessék elképzelni, amelybe bácsik helyett nénik bújtak, hanem inkább Boris Vallejo erotikától túlfűtött amazonábrázolásaira kell itt gondolni, ahol a páncél tulajdonképpen nem több egy fémből készült bikininél. Ha netán a cikkben látható képekből nem derült volna ki kristálytisztán, hogy a főszereplőknél kulcsszó az érzékiség, és az amazonstílusú öltözködés, akkor erről a Revivisionic által küldött sajtóanyag többször is biztosít: a „szexi”, „érzéki” jelzők és a „fülledt erotika” kifejezések tobzódhatnak benne – időnként rendkívül mulatságos módon nem éppen megfelelő szóösszetételek formájában.

## GYERE, TE BESTIA!

A játék sztorija középkori beütésű fantasykörnyezetben játszódik, erősen hajazva a megszokott gótikus motívumokra. Ebben a világban királyokkal, lovagokkal nem nagyon fogunk találkozni, an-

nál inkább a „Bestia” nevű démoni lény szörnyetegeivel, amelyek urukat feltétlen hűséggel szolgálják, és boszorkányaink („fülledten”...) izgató bája nem fogja meghatni, tehát tömegesen kell majd irtanunk őket. A Bestia végső célja persze nem más, mint hogy az egész emberiséget uralma alá hajtssa, aki pedig ellenáll, azt kegyetlenül megkínózza, majd kivégez. Szerencsére a játék főszereplője, Gwen, aki a spanyol sajtóanyag szerint egy „fülledt erotikus” női amazon, „ellenáll sötét akaratának, és sátáni hatalmával szembeállva lázadást szít a hozzá hasonló boszorkányok között”. A sztoriról egyelőre többet még nem tudni, de van egy olyan sejtésem, hogy jobban is járunk, ha azt még jótékony homály fedi...

## EGY BOSZI SZÁZAT CSINÁL

Gwen feladata tehát, hogy a hozzá hasonlóan alulöltözött és rabszolgasorba taszított boszorkánylánykákat kiszabadítsa, amelynek fejében aztán segítségüket is megnyerhetjük, tehát be



**i** A *Grouch*-on kívül a Revostronic még a kilencvenes évek közepén készítette a *3 Skulls of the Toltecs* című vicces western kalandjátékot, amely a LucasArts nyomdokaiba próbált lépni, de mérsékelt sikert aratott. A játéknak készült folytatása is spanyol és német nyelverületen, de az angol változat érdeklődés hiányában elmaradt...

fognak lépni gyorsan növekvő kis csapatunkba. Hamarosan egész kis háremet... akarom mondani: hadsereget irányíthatunk majd a sátáni szörnyek ellen. A megfelelő vezetési stratégiánkon múlik majd, vajon társaink túlélnek-e a hullámokban támadó szörnyetegeket vagy elhullnak a harcokban. A készítőik kissé homályos megfogalmazás szerint: „vagy nagyszerű vezér lehetsz, vagy akár feláldozhatod társaidat az összecsapásokban, a döntéseid befolyásolják sorsodat”, arra tipelhetünk, hogy valószínűleg többféle befejezése is lesz majd a játéknak, aszerint, hogy elég jól vigyázunk-e hölgyikéinkre vagy sem.

### „A SAJÁT KARODDAL VEREM SZÉT A FEJEDET!”

A játék környezete teljesen interaktív lesz majd, tehát a szabadon hagyott fegyverek tömegein kívül mindenfajta tárgyat, például a fogadók székeit, az istállóban található kocsikereket, illetve szinte bármit arra használhatunk, hogy ellenségeinket megsemmisítsük. Ez kiterjed majd a szörnyek levágott végtagjaira is: nincs is annál mókásabb, mint amikor megragadjuk egy

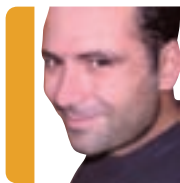
démon karját vagy lábát, és azzal ütjük szét a fejét. Akik a hagyományosabb harcmodort kedvelik, azok persze harci bárdal is szelhetnek, különféle kombók tömegeit bevetve. Emellett pedig lopakodni is tudunk, illetve mágikus képességeket is használhatunk – elvégre „boszorkányok” lennénk, vagy mi a szösz. Állítólag egyik okkult ismeretünknek köszönhetően „a fényeket való időben is tudjuk majd mozgatni”: kíváncsian várjuk, hogy ez pontosan mit takar, mert a derék spanyol urak egyelőre még ezt sem árulták el...

A harcok során egyébként előfordulhat, hogy egyszerre állítólag „akár több száz szörnyel is szembe kell szállnunk” – hogy ez pontosan hogyan működik majd, arról még nem szól a fáma... Sebaj: a női idomokat elnézegetve csak szurkolhatunk a Revistronicnak, hogy „boszorkányos” gyorsasággal találjanak maguknak kiadót, és mielőbb kipróbálhassuk a *Witches*-t... **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

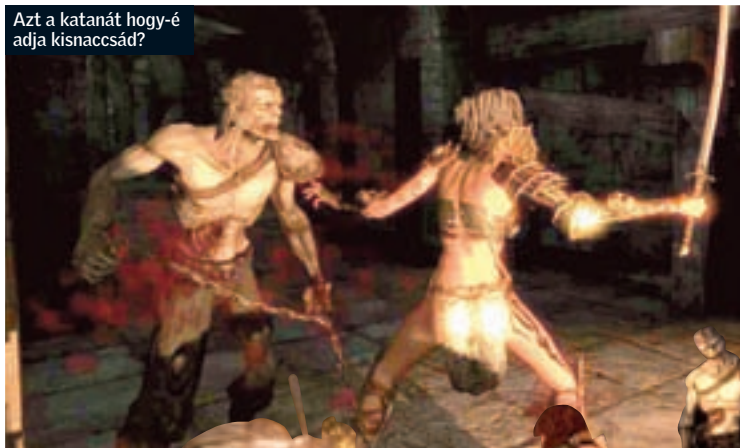
A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

**1336**



Igyekeztünk a lehető legvonzóbb boszorkányokat megalkotni, a klasszikus „vasorrú bába” kifejezés tehát egyáltalán nem illik a mi lányainkra... – **Hernan Castillo, Revistronic, Producer**

Azt a katanát hogy-é adja kisanacsád?



## JÁTÉK ELADÓ, KIADÓT KERESÜNK! Huszasé?



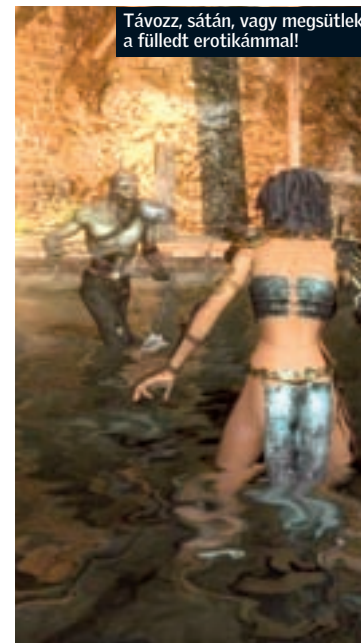
**A WITCHES-NEK EGYELŐRE MÉG NINC S KIADÓJA**, ami azért elég meglepő egy ilyen típusú játéknál. Igaz, a Revistronic „pedigréje” nem éppen kecsegtető, hiszen a *Grouch* – bár jópofa volt –, nem az a mindent elsöprő „AAA” kategóriájú cím, amely a játéktörténelmet alapjaiban rázta meg. Spanyolországban egyébként korábban egész ütős címek készültek: elég csak a *Commandos*-sorozatra vagy a *Severance: Blade of Darkness*-re gondolnunk, amely leginkább hasonlít a *Witches*-re. Csak reménykedhetünk tehát, hogy ez a látványos hölgyeket felvonultató akció-kaland hamarosan talál magának kiadót...



A bárdolatlan szörnyeket ezzel a bárdal nyesez ketté!



Chili con carne túl sok csilivel adagolva...



Távozz, sátán, vagy megsütlek a füledt erotikámmal!





# GRID

Csillogó-villogó tuning mindhalálíg? Szerencsére nem egy újabb klón közeleg! //ZeroCool

## RÖVIDEN

Valós és kitalált környezetekben, a világ három különböző területén nyúlhatunk álomszép csodaautókat – mindez fotorealistikus környezetben, a kor igényeinek megfelelően.

### MIÉRT SZERETJÜK

Végre nem egy újabb tuningőrületről van szó: akárcsak a *Quake*-ben, lényegében „csak a tüzgombot kell nyomni”, itt is csak a gázpedálra érdemes koncentrálni.

### KIADÓ FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAIK

- € *Colin McRae Rally 2005*
- 86% – GS2004\_11
- { *TOCA Race Driver 3*
- 93% – GS2006\_02
- { *Colin McRae DIRT*
- 85% – GS2007\_06

## MEGJELENÉS

2008. június

## KIHÍVÓK

- Gran Turismo 5* 2008. április
- FlatOut: Ultimate Carnage* 2008. június
- Midnight Club: Los Angeles* 2008. aug.

**S**EMMIKÉPP SEM KÉRDÉSES, hogy a Codemastersnek van némi tapasztalata az autós játékok terén. Emlékezzünk csak a *TOCA-* vagy a *Colin-sorozat egyes részeire, az Indycar-ra, vagy a réges-régi, imádnivaló Micro Machines-re.* Persze nem feledhető az egykori sztár játék, a hazai Invictus által fejlesztett, többszörösen díjnyertes *Insane* sem. A Colin-sorozat ugyebár tavaly némileg átalakult, és *DIRT* néven robbant be a friss epizód. Most a *TOCA* egyenes ágú folytatása közeleg, amely a *GRID* nevet kapta.

### VISSZA A GYÖKEREKHEZ, AVAGY RÉGI-ÚJ LEHETŐSÉGEK

A játékot ugyanaz a csapat fejlesztí, mint a tavaly megjelent *DIRT*-öt, ami viszonylag megosztott sikert aratott, de volt benne pár említésre méltó elem. A fejlesztőcsapat ezúttal minden erejét és erőforrását arra összpontosította, hogy a verseny legyen a középpontban. Ez kicsit sallangként hathat, de ha azt mondom, hogy nem a cicoma, a tuningolás vagy a testreszabhatóság van a középpontban, már kicsit több értelmet nyer előbbi kijelentésem. Jeeee, végre nem egy újabb *NFS*, vagy mit tudom én, milyen klón, tényleg lehet a verda nyüstölésre gyúrni! Vagyis elkezdtek leegyszerűsíteni a játékot, a földi halandók számára is érthető módon. A játék elején zöldfülű verdapüfölő lakatosként

indulunk, és választhatunk, hogy mely kontinensen kezdjük meg a küzdelmet. Ahogy haladunk előre, kiépíthetjük saját, egyedi csapatfelépítésünket, és persze a járgányok cserélgetésére is összpontosíthatunk. Ha már kicsit belejöttünk, felvehetünk akár csapattársat is, akinek bizony komoly hasznát vehetjük a későbbiekben. A játékban közel 600 AI-versenyző szerepel, közülük „választhatunk” lényegében: felvehetjük vagy éppen kirúghatjuk őket, a lényeg, hogy különféle tulajdonságaik vannak. Mondjuk, tegyük fel, hogy mi nem vagyunk jók driftben, viszont egy kiszemelt társ pont abban nyeri: felvesszük, és egy csapásra meg nő az esélyünk a továbbjutásra – kíváncsian várom, hogy ez mennyire ront vagy javít a játékélményen!

Ilyenformán értelemszerűen teljesen egyedi lehet minden játék, lévén semmi sincs különösebben megszabva: felépíthetjük saját megítélésünket mások szemében, illetve bankszámlánkat is egyengetni kell a továbbjutás érdekében.

### JÁTÉKMÓDOK, TERÜLETEK

Mint már említettem, ezúttal nem a tuning és a cicoma van a középpontban. Mivel a játékban a főhős, vagyis mi magunk autóversenyzők vagyunk, egyszerűen nem kell profi szinten érteni mérnöki dolgokhoz. Minden verda tipp-topp, precízen beállítva, ahogy azt kell. Nekünk a pedált kell döfködni, és megfelelő pillanatokban cibbantani a kormánykereket. 50 verda áll ren-

Visszajátzásban profi videókat készíthetünk utólag







A tervek szerint május elején érkezik a játék kipróbálható, publikus demóváltozata, ami természetesen azonnal megtalálható lesz a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) letöltései között is!

## TRÜKKÖS MEGJELENÍTÉS

Nem minden az, aminek látszik



**BÁRMENNYIRE IS SZUPER AZ ENGINE, lássuk be, néha trükközni kell, hogy fusson kevésbé atomerőmű gépeken is.** A könnyebb sérülések deformációval nem, csupán textúraváltással járnak. Azt azért magyarázza meg valaki, hogy lehet a kocsi teteje lehorzsolva, ha a „kilógó” alkatrészek teljesen épek?!



**Kifejezetten figyeltünk arra, hogy ne túl sok mindent vegyünk át a DiRT-ből. Csak az maradt, ami a játékosok visszajelzése alapján nagyon jó volt! – Alex Grimbley Senior Producer, Codemasters**

delkezésünkre, amelyek között olyan szerény kis gyöngyszemeket is találhatunk, mint az Aston Martin DBR9, a Mazda 787B vagy éppen az Audi R10 TDI. Mint már említettem korábban, különböző helyeken kezdhetjük a játékot, persze majd mindenhol megfordulunk szép sorjában. Európában találkozhatunk a Le Mans és GT-versenyekkel, Amerikában a nagyobb városi (Detroit, Long Beach) csatákban veszünk részt, míg Japánban a driftes örültek élhetik majd ki magukat. Az új játékmódok között található egy speciális Le Mans verseny, amely ténylegesen 24 órás intervallumot vonultat fel oly módon, hogy 1 órát egy perc szimbolizál. Ilyenformán ez a verseny 24 perces lesz, nappal és éjjel is kell majd nyomolni. A multiplayererről sajna nem sok konkrétumot árultak el. Ami biztos: nem lesz co-op (vagyis másik valódi személy nem tud tényleges csapattársunk lenni), illetve, hogy egy versenyben 12 játékos küzdhet egymás ellen. Lapzártá után érkezett: a „host migration system”-nek hála, lehetőség van arra, hogy ha a játékból kilép az eredeti verseny indítója, akkor maga a futam nem szakad meg. A soron következő gép átveszi „az irányítást”, és megy tovább a futam. Ez zseniális ötlet, végre nem kell

mindent előlről kezdeni, ha a host ideges lesz, és kilép a játékból.

### MINDENT A SZEMNEK

A játékban a DiRT motorjának egy erősen továbbfejlesztett változata izzik. Mivel több mint egy év tiszta engine-fejlesztés állt rendelkezésre, lényegében minden fontosabb elemet újraírtak: a fényhatásokat, a shader-kihasználtságot, sőt még a törésmodellt is. Ez utóbbiról annyit érdemes tudni, hogy jóval több alkatrészt tud leesni, ezek több darabra törhetnek, és nem tűnnek el néhány másodperccel leesésük után. Amit elhagyunk az első körben, akár a harmadikban is gondot okozhat. Még a műszerfalas nézetben is látni fogjuk a sérüléseket – semmi sem scriptelt, minden törés egyedi. A beépített visszajátszó rendszer nem csak arra ad lehetőséget, hogy visszanezzünk egy komolyabb jelenetet; ezúttal ténylegesen „visszamehetünk

Bár a Codemasters nem veri a nyálát, de ez a füst is van olyan szép, mint az NFS-ben



az időben”, és mondjuk egy elhibázott kanyartól kezdve újrakisíthatjuk a versenyt. Így, mondjuk nem kerülünk bele a toplistákba, de jópofa, hogy erre is van lehetőség. Annyi még bizonyos, hogy a játékot a mágikus 30 fps-es átlagsebességre optimalizálják, mert a 60 frame-et nem nagyon tudják elérni a közepes teljesítményű gépek, ha minden szebb effektus be van kapcsolva. Ez a jelenség ismeretes az UE3-motoros játékokból is, remélhetőleg itt is lesz egy konfigurációs fájl, amit módosítva mindent beleadhatunk: milliomosok és GeForce 9800 GX2 tulajok előnyben!

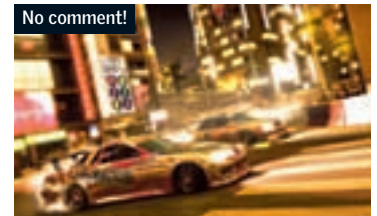
A fotorealizmus már-már alázatos: vajon milyen gép kell mindehhez?



Az új engine keményen megdolgozik: vajon szexelnek a tömegben?



No comment!



Sajna nem tudjuk magunkkal vinni a nagy mellűt a kordonon kívülről



### EGÉSZEN TŰRHETŐ AZ IDŐZÍTÉS

2007-ben nem kevesebb mint 30 autós játék jelent meg különféle platformokra. Ebből jó, ha 10 említésre méltó – valamiért úgy érzem, hogy a GRID a 2008-as 10-es listában benne lesz. A júniusra tervezett megjelenés egészségesnek tűnik, mert PC-s körökben elméletileg nem lesz értelmes kihívója (meglátjuk, milyen lesz majd az új FlatOut és az új Need For Speed). Tény, hogy például PS3-as körökben egyértelműen dívik a Gran Turismo 5-láz – ez persze tökéletesen érthető. Böven van tehát időnk szanaszét küldeni a GRID-et! GS

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1964





# A JÁTÉKIPAR NAGYÁGYÚI MAGYARORSZÁGON

ILYEN LEHETŐSÉGED  
NEM LESZ  
BÁRMIKOR!

GYERE EL A GDF 2008-RA, ÉS HALLGASD MEG

- **MIKE CAPPS**  
(elnök, Epic Games) előadását az Unreal Tournament és a Gears of War jövőjéről
- **CEVAT YERLI**  
(lead designer, Crytek) előadását a Crysis 2 fejlesztéséről

AZ ANGOL NYELVŰ ELŐADÁSOKAT SZINKRONTOLMÁCSOK FORDÍTJÁK!

- TUDD MEG, MIK LESZNEK A KÖVETKEZŐ ÉVEK TRENDJEI
- CSÍPJ EL BELSŐS INFÓKAT A LEGNAGYOBB JÁTÉKOK KÖVETKEZŐ RÉSEIRŐL
- MINDEZT AZ IPARÁG LEGNAGYOBB KOPONYÁINAK ELŐADÁSÁBAN

**A RENDEZVÉNYEN BÁRKI RÉSZT VEHET, DIÁKOKNAK KEDVEZMÉNYES JEGYÁRAK!**

A nemzetközi sztárfejlesztők mellett az összes jelentős hazai fejlesztőcsapat képviselteti magát – részletes program és regisztráció:

[WWW.GDF-HU.COM](http://WWW.GDF-HU.COM)



GAME  
DEVELOPERS  
FORUM  
2008

VILÁGOKAT ÉPÍTÜNK

IDŐPONT:

**2008. május 17.**

HELYSZÍN:

**Palace MOM Park**  
1121 Budapest  
Alkotás utca 53.

Támogatók:



**CDPROJEKT**

**eidos**  
Studios Hungary

**D-Link**  
Building Networks for People



Médiapartnerek:

**index**  
**/GameStar/dev**

Szervezők:

**MCB GameStar**



# BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztje //mazur



**VÉSZTERHES IDŐKET ÉLÜNK, tisztelt hölgyeim és uraim, kedves barátaim.** Sosem volt fontosabb az összetartás, mint most,

hiszen céljainkat csak együtt, közösen, összefogva válthatjuk valóra. Nem engedhetjük meg, hogy felüsse fejét a széthúzás, a viszály, meg ugye a széthúzás. És itt most a GameStar szerzőire gondolok, mert aggódva figyelem az engedetlenség jeleit. A cikkírók berzenkednek, elégedetlenkednek, passzív ellenállnak. Itt van például Mady: megkapta a kiváló *Night Watch Racinget* tesztelésre, és örült neki? Nem örült. Sőt, valami régi gyorsétermi malőrre visszavezethető bosszút spekulált a dolog mögé. Vagy itt van dZé. Ezüst tálcán kínálok neki a *Warriors Orochi*t, Távol-Kelet, kardsuhogás, egzotikum, miegyéb és lelkesedik?

Egy frászt, tisztelt hölgyeim és uraim, egy frászt lelkesedik. Meltatlankodik! És Eskin? Berr olyan göröcsösen kapaszkodott a *Lost Crown*-ba, hogy egyenként kellett lefejtenuünk elfehéredett ujjait a lemezről, csak hogy a stáb hölgy tagja is jusson tesztelnivalóhoz – és mi a hála? Hurrogás, puffogás, hupákolás. Pedig a nem annyira kiváló címeket is le kell tesztelni, legalább afféle figyelmeztetés gyanánt. Mindezek fényében a kedves Olvasók remélhetőleg értékelik, hogy mi figyelmeztettük őket.

mazur



66

## UEFA EURO 2008

Egy berúgás után jobb, mint a PES!

### 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 hiányosságai felett.

**60-69 %** A szürke középút: csak ha vártad, vagy érdekel a stílus, egyébként engedd el őket.

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

### TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 68 C&C: KANE'S WRATH
- 74 EGY KÁVÉ MELLETT
- 76 UEFA EURO 2008
- 82 LOST EMPIRE: IMMORTALS



- 86 THE LOST CROWN
- 88 THE SETTLERS VI: EMPIRE OF THE EAST - THE EASTERN REALMS
- 90 NINJA REFLEX
- 92 LIMBO OF THE LOST
- 94 SEVEN KINGDOMS: CONQUEST
- 96 WARRIORS OROCHI
- 97 FORD RACING OFF ROAD
- 98 NIGHT WATCH RACING
- 100 XBOX ROVAT
- 102 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### KULISSZA

A hónap dolgozója, vagy inkább a hónap viszatérője Boe lett, aki a *Test Drive Unlimited* óta nem tette tiszteletét a tesztrovatban. (Tesztelését a tesztrovatban?) És minő alázat: bár a *TDU*-hoz képest némi visszalépést jelenthetett a fél oldalas *Ford Racing Off Road* teszt, ő nem berzenkedett!



### HARDVERKÖVETELMÉNYEK



1

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



**RÖVIDEN**

A *Command & Conquer 3* első hivatalos kiegészítője új hadjáratot, hősokeket, egységeket, frakciókat, videókat és egy Rizikószerű világhódítást is tartalmaz.

**KIADÓ** Electronic Arts  
**FEJLESZTŐ** EA Los Angeles  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

- { *Red Alert 2: Yuri's Revenge* 91% GS2001\_10
- { *Supreme Commander - Forged Alliance* - 86% GS2007\_11
- { *Command & Conquer: Generals Zero Hour* - 88% GS2003\_10

# COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Kane élt, Kane él, Kane élni fog!

//Bad Sector

**DÜBÖRGŐ TANKOK, hatalmas robbanások, atomjaira hulló épületek és a megölt emberi egységek halálsikolya.**

Talán nincs olyan játék, amelyik a sci-fibe hajló háború hangulatát ennyire érzékletesen vissza tudta volna adni, mint a *Command & Conquer* sorozat. Bár a különböző részek közel sem voltak mind tökéletesek – akár az alapsorozat, akár a *Red Alert* egyes epizódjait nézzük – mégis, a C&C mindörökké az a komikus marad, aki már évek óta ugyanazt a viccet meséli, mégis újra és újra röhögünk rajta, miközben mások vért izzadnak vele, hogy mosolyra fakasszanak, mégsem jön nekik össze. Természetesen

a „megmosolyogtató” jelzöt csak átvitt értelemben gondoltam, hiszen az előző *Command & Conquer 3* amennyire ragaszkodott a sorozat ősrégi hagyományaihoz, éppannyira volt szórakoztató is. Másoktól persze szigorúan megköveteljük az innovációt, azonban a C&C 3-mal pontosan azt tették a készítők, amire ebben az esetben szükség volt: egy fikarcnyit sem változtattak a bevált recepten.

A most megérkezett kiegészítő természetesen továbbra sem szándékozik feltalálni a spanyolviaszt, „bepöccent” főszereplője pedig nem más, mint a jó öreg Kane, alias Joe Kucan, aki már tíz éve itt van velünk, és mintha egy évet

sem öregedett volna. Időnként eljátszadozom a gondolattal, hogy az általa alakított figurához hasonlóan Kucan is örökéletű...

**„LÉGIÓNAK HÍVNAK – VÁLASZOLTA –, MERT SOKAN VAGYUNK.” (MÁRK 5,9)**

A *Kane's Wrath* sztorijával a készítők nem kevesebb feladatot vállaltak magukra, minthogy összekössék a *Tiberian Sun: Firestorm*, illetve a *Command & Conquer 3* alaposan elszakított szálait. Olyan fontos karakterek sorsáról fogunk eddig elhallgatott információkat megtudni, mint az egykori NOD-vezető, Anton Slavic, CABAL, az elszaba-

**HARDVERIGÉNY**



**2 GHz** Intel CPU vagy annak megfelelő AMD, **512 MB RAM** (1 GB RAM Vista-n), **GEFORCE 4**, vagy **ATI 8500** videokártya, **6 GB** RAM  
1920x1080-on full HD-n, full beállításokkal futtattam: a legtöbbször röccenés nélkül ment, csak a nagyobb csatáknál szaggatott egész picit, alig észrevehetően.



**i** Kane-ről sokaknak a bibliai Ádám és Éva fia, Káin jut eszébe, aki Ábelt, saját testvérét meggyilkolta és erre az EA rá is tett két lapáttal: a *Renegade* című régi FPS-ben egy több ezer éves sírban állítólag Ábrahám maradványai találhatóak.

A „Kék fény” műsorát láthatják.



Repül a sok rakéta, ki tudja, hol áll meg...



Marcian testvér nagyot fog döbenni hamarosan...

Mind Mad Maxre várunk...



dult mesterséges intelligencia, illetve Kilian Qatar, a szexi szőke parancsnok, akit maga Kane végeztetett ki még a *C&C3*-ban.

A történet azonban alapvetően a háborúban megvert, de nem legyőzött és főleg: nem elpusztított Kane körül koncentrálódik. A tar fejű próféta és hadvezér ismét meg akarja szilárdítani hatalmát a külvilágban és NOD-on belül egyaránt Épp ezért megbízza a még mindig létező CABAL-t, hogy irányítsa seregeit CABAL-t azonban most már másképp hívják: ő „Légió” (a biblikus utalás nyilvánvaló), és nem más, mint mi magunk fogjuk irányítani, tehát a sorozatban először nem a szokásos ismeretlen, fiatal, feltörekvő – hús és vér – parancsnokot irányítjuk, hanem egy élettelen, ám annál okosabb és akaratosabb mesterséges intelligenciát.

### HÁROM RÉSZRE SZELETELJÜK, TIBERIUMMAL FÜSZEREZZÜK

A hadjárat három részre tagolódik: első szakasza közvetlenül a Firestorm után folytatódik, és legfontosabb feladatunk az lesz, hogy a Black Hand nevű NOD frakció áruló vezetőjét elfogjuk és meggyőzzük arról, hogy álljon a mi oldalunkra. Marcion testvért (Carl Lumbly nevű fekete színész alakítja) ugyanis GDI-kémek meggyőzték arról, hogy Kane halott és neki kell átvennie az irányítást, ugyanis Kane csak egy hamis próféta. A GDI ezért titokban megölette Anton Slavicot, a Black Hand korábbi vezetőjét, így Marcion könnyedén át tudta vezetni az uralmat.

A második „fejezet” már jó pár évvel később, közvetlenül a *Command & Conquer 3*

**A PÖRGŐS, ZÚZÓS, EGYSÉGTERMELŐS, ADRENALIN ÁRAMLÓS JÁTÉKMENT EZ-ÚTTAL SEM HIBÁDZIK**





Jah, hogy ezt az épületet kellett volna elfoglalnom? Oops



## VILÁGHÓDÍTÁS JÁTÉKMÓD

Avagy: Defender of the Tiberum

**HASONLÓAN A BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2-HÖZ**, a *Kane's Wrath*-ban is találhatunk egy teljesen különálló, főterképes, világhódítás részt, amely leginkább a Rizikóra, illetve gépen a *Defender of the Crown* vagy (hogy egy frissebb példát is említsék...) a *Total War* sorozat taktikai térképére emlékeztet. Valószínűleg az alap *C&C3*-ból azért maradhatott ki ez a ficsór (hiszen a *BfME 2* korábbi), mert akkor még nem jutott elég idő arra, hogy ezt a külön játékmódot megfelelőképpen kidolgozzák, illetve sokat hegesztettek magán a játékmeneten is.



Itt, az indítóképernyőn kell kiválasztanunk, hogy melyik néppel akarunk játszani. Érdekeség, hogy ez nem pusztán arra vonatkozik majd: milyen egységeket irányíthatunk, hanem népenként különböző – teljesen másféle – célokat kell elérnünk a győzelemhez. Emellett megadhatjuk még azt is, hogy mennyire legyen nehéz az MI és milyen taktikát alkalmazzon.



A főterképen különböző összetett parancsokkal erősíthetjük bázisainkat, csapatainkat, illetve támadhatunk és védekezhetünk is – mindezt több fordulón keresztül. Ez a taktikai rész igencsak összetett és kifejezetten azoknak készült, akik kicsit unták már a hagyományos RTS-részt és egy kis „Rizikóra” vágytak.



A konkrét összecsapások már teljesen valós időben zajlanak (hacsak nem döntünk úgy, hogy a csatákat a gép játssza le helyettünk.) Ez a játékrész tulajdonképpen úgy működik, mint egy skirmish, viszont a győztes fél egységei megmaradnak és később is felhasználhatóak. A gép MI-je sokkal agresszívan támad és persze szkripteltségnek nyoma sincs.

alatt játszódik és Kane parancsára olyan küldetésekből kell részt vennünk, amelyek párhuzamosan az alapjáték eseményeit követik, és ezáltal bizonyos homályosabb történésekre fény derül, mint például Kilian Qatar árulása, amelyért szegény szőke leányzót még anno kivégezték.

Végül az utolsó rövidke fejezet közvetlenül a *C&C 3* után játszódik, és a Tacitus visszaszerzésére irányul. Gondolom, nem árulok el azzal nagy poént, hogy a játék egy „cliffhangerrel”, tehát szándékosan le nem zárt eseménnyel zárul: nyilván később már a következő kiegészítő...

### TARANTINO IS MISSING

Cliffhanger ide vagy oda: a *Kane's Wrath* sztórija sajnos érezhetően egy fokkal gyengébb, mint az alapjátéké. Ez az idősíkokban való ide-oda kapkodás sajnos nem tett jót neki: sokkal jobban jártunk volna, ha a készítőink inkább egyetlen korszakra koncentrálnak mind a tizenhárom küldetésnél, de azt viszont tisztességesen kidolgozzák. Míg az alapjátéknál három különböző oldalt is vezethetünk (így, a scrineket, csak pár rövidke küldetés erejéig), addig itt csak a NOD-ot irányíthatjuk, pedig a *C&C*-részekben mindig is az volt a legnagyobb poén, hogy mindkét részt kipróbálhattuk. Mivel a sztori tényleg kifejezetten Kane hatalmának megszüntetésére koncentrálnak, ezért végső soron ez annyira nem vészes (meg egyébként is jobban szeretjük a NOD-ot...), de ezt az „idősíkváltós”, illetve a főjáték mellett párhuzamosa futó történetet nem kellett volna erőltetni, mert ide talán egy Tarantino is elkélt volna, hogy tisztességesen megcsinálja. Színészi játék szempontjából a szokásos „szándékosan B-mozis” színvonalat és stílust kapjuk, amelynek legtökéletesebben a veterán Joe Kucan képes megfelelni. A két új sztár sajnos menthetetlenül megpróbál komolyan színészkedni, ami Carl Lumbly-nál eléggé siralmas ripackodáshoz vezet, és Natasha Henstridge-



**i** A [www.doubleviking.com](http://www.doubleviking.com) nevű website egy szavazást tartott, hogy ki a legkeményebb „bad ass” kopasz fickó az egész médiavilágban és Kane (Joe Kucan) harmadik lett! Az első Hitman, a második a színész Yul Brunner, Kucan Kane-je pedig még Riddicket (Vin Diesel) és John McClaine-t (Bruce Willis) is megverte!



Ha elsül az a fényobeliszk, valaki nem megy ma haza vacsora...



Szegény GDI, ez már nekem égő

## A HAGYOMÁNYOS KÖRNYEZETI ELEMEKBŐL FELEPÍTETT PÁLYÁKAT IGAZI „JÓMUNKÁSEMBEREK” DOBTÁK ÖSSZE

t is leginkább csak azért szeretjük, mert az átvezetők során a legtöbbször úgyis csak a mély dekoltázsából előkandikáló kebleinek halmait gusztálgatjuk. Szerencsére a játék azért most sem veszi túlságosan komolyan magát, mert egy alkalommal Alexa megjegyzi, hogy FOLYTON őt bámuljuk, amin hangosan felröhögtem, mert tényleg így történt: néha alig figyeltem a párbeszédre Natasha miatt.

### INSUFFICIENT FUN!

Na jó, ez most egy nagyon gonosz közcím volt, de ezt a poént már régóta el akartam sütni, és bizony tény, hogy a Kane's Wrath küldetései annyira nem élvezetesek, mint az alapjátékban. A legnagyobb problémám a helyszínek és a küldetések változatosságával akadt, amelynél bizony nem nagyon erőltették meg magukat a készítőik. Miközben a C&C 3-ban nagyszerűen kidolgozott városi és egzotikus pá-

lyák váltogatták egymást, itt a legtöbb helyszín nem nagyon különbözik, vagy legalábbis nem eléggé ahhoz, hogy egy kicsit is felfigyeljünk rá. Itt nincs semmi dzsungel, sivatagos milió, illetve a scrinek által lerohant, zuhogó, éjszakai viharos európai nagyváros, vagy ezekhez mérhetően hangulatos helyszín, amelynek köszönhetően jobban beleélhetnénk magunkat a játékba. Nem, ezeket a hagyományos környezeti elemekből felépített pályákat igazi „jómunkásemberek” dobták össze, akik azért arra ügyeltek, hogy izgalmasan és aránylag érdekesen ki legyenek dolgozva (ezen a téren tényleg nem érheti panasz a játékot), de azzal nem törődtek, hogy most is meglegyen az az illúzió, hogy ott járunk a csatatéren.

### A MAGÁNYOS KOMMANDÓS ESETE...

Sajnos magukról a missziókról sem

## ALEXA KOVÁCS

A szőke ciklon

**ALEXA KOVÁCS** a Kane's Wrath ügyeletes szőke, nagymellű és igen lelkes katonai vezetőnöje, Kane jobb keze. (Ne tessék rosszra gondolni!) Külföldre szakadt hazánk leánya isteníti Kane-t: számára ő az ideál, a próféta, a mindene. A küldetés között akkor találkozunk vele, amikor már a *Command & Conquer 3* idősikjába léptünk. Alexa fogja kideríteni Kilian Qatar (a másik szőke NOD-cica) árulásának igazi motivációit és drámai szerepe is lesz leleplezésében. Hogy pontosan hogyan, azt a játékából megtudhatjátok... Alexát nem más, mint a gyönyörű Natasha Henstridge alakítja, akit többek között a *Species* című sci-fi-horror sorozatból ismerhetünk, illetve azóta is szerepelt több B mozifilm-ben. Nem Oscar-díjas színésznő a hölgy, de ebben a kategóriában nem rossz, dús kebleiről már nem is beszélve...





## SZUPEREGYSÉGEK

Tényleg epikusak...



### GDI: MARV

A MARV a Mammoth Armed Reclamation Vehicle rövidítése, tehát mint neve is mutatja: egy gigantikus mammoth tankra hasonlít, amelyik ultrahang lövedékeket lő ki, emellett pedig négy gyalogos egységet is tud tárolni, amelyik folyamatos tüzelésre képes. A vicc az, hogy a MARV még tiberiumot is tud aratni, amelyet „haza” sem kell vinnie, azonnal pénzt kapunk érte.



### NOD: REDEEMER

Ez gigantikus, négylábú robot kicsit olyan, mintha az avatarnak a brutális nagybácsija lenne. Nem elég, hogy iszonyatos tűzerővel rendelkezik, de ráadásul még gyalogosokat is tud hordozni, illetve egy „rage generátort” használ, amelynek segítségével megőrjíti az ellenség egységeit, akik egymásnak esnek.



### SCRINE: ERADICATOR HEXAPOD

A scrinek hatalmas, póklábú epikus egysége az ellenségei elpusztított roncsait „felfalva” azonnal pénzhez jut, emellett pedig döbbenetes tűzerejű plazmalövedékeket használ. Három gyalogságot képes magában raktározni, és ha van mastermind, vagy prodigy egység benne, akkor teleportálásra is képes.



Gyere anyuk! Lőttem neked mechwarriort!



Igy igaz bébi!



**Úgy éreztük, hogy még bőven van mesélnivalónk a régebbi C&C-időszakról, ezért nem folytatást, hanem kiegészítőt készítettünk. – Mike Vedu, EA Los Angeles, producer**

a „hú de eredeti” szóösszetétel jut eszünkbe. Kétszer is tiszul kell ejtenünk egy fontos karaktert, aztán elkísérnünk a „kijáráthoz”, egészen addig pedig fokozatosan le kell gyűrnünk az ellenség seregeit, lerombolnunk bázisait, illetve visszavernünk támadásait, különböző variáció vagy érdekesebb elrendezés nélkül.

De nem menekülünk meg a szokásos „kommandózd végig a pályát pár egységgel egyedül” típusú – most már tényleg dögunalmas – küldetésektől sem. Egyszerűen nem tudom felfogni, hogy az RTS-készítők mi a rákért ragaszkodnak még MINDIG, tíz év elteltével is ehhez az idióta játékelemhez, amivel már tényleg mindenkinek az összes hócipője tele van! Könyörgöm, ha egyszer ilyen logikai, útvonalkeresős, meg lövöldözős TPS-t akarok játszani, akkor nem Pöttöm Jankóval, Gombszem Jolánnal, meg a kis matchboxaikkal akarok görcsölni felülnézetben, hanem mondjuk, betöltöm a Tomb Raidert! Eh... Na mindegy, haladjunk...

### TÉNYLEG „EPIKUSAK”

Kirohanásom ellenére azért be kell valanom, hogy a legtöbbször azért most is nagyon jól szórakoztam. A hadjáratban a pörgős, zúzó, egységtermelő, adrenalináramlós játékmenet ezúttal sem hibádzik – még akkor sem, ha a pályák tényleg nem túl eredetiek, vagy néha felbosszantják az embert ezek a magányos küldetések. Ebben pedig kétségtelenül óriási szerepük volt a különféle új egységeknek

is, amelyekből relatíve sokat kapunk. Itt vannak például az epic egységek... Amikor létrehozunk egyiket közülük, a NOD-os lépegető szuperrobotot, a redemeert vagy a GDI-féle böszme tankot, a MARV-ot, illetve a scrinek pókszerű eradicatorját, akkor nincs az a megalomán RTS-hadvezér, aki ne kacagna fel kajánul, amikor meglátja, hogy ezek kicsoda pusztítást képesek véghezvinni.

Aztán ott vannak a lángszóró tankok, amelyeket a régi C&C-részekből igazoltattak át, illetve a *Tiberian Sun*ból emlékeztetes lépegető robotok, a wolverine-ek. (Ilyenkor fáj az ember szíve, hogy a TS annyira vacak lett...)

### VÁLLALJUNK „RIZIKÓT”?

Mint ahogy azt a dobozban esetltem: a *Battle for Middle-Earth 2* után ismét megpróbálkoztak a készítő a Rizikó-stílusú taktikai térképes, körökre osztott, „világhódító” játékrésszel. Csak úgy, mint a műfaj klasszikusaiban, itt is hadsereget kell kiépítenünk, területeket elfoglalnunk, különböző városokban kiterjeszteni befolyásunkat, illetve az ellenség állásait lerohannunk. Jópofa, hogy illet is kapunk, de őszintén szólva, annyira ehhez a játékmódozhoz szorintem nem értenek az EA Los Angeles-nél, hogy profin ki is dolgozzák. Pont az ellenkezőjét érték el vele, mint például Sid Meier saját játékaival: a kezelőfelület agyon van bonyolítva, a térkép átláthatatlan (ráadásul még határvonalak sem választják el a területeket!). Ugyanakkor maga a világhódítás kissé sekély





Megérkezett a nyolcadik kerületi tűzoltóbrigád



Igazi beach parti, már csak a fürdőruhás csajok, a labdázás és a sör hiányzik!

Láááááátom a jövőt! Jön már a Red Alert 3!

## ÚJ FRAKCIÓK

**A KANE'S WRATH** egyik legjelentősebb újítása, hogy az alapjáték három „népét” (GDI, NOD, scrinek) még további frakciókkal gyarapítja, méghozzá mindegyikhez kettő tartozik, így hatot kapunk belőlük. Ezeket multiplayerben is lehet használni, így ilyenkor összesen kilenc oldal közül választhatunk.

### GLOBAL DEFENSE INITIATIVE



#### Steel Talons

Közvetlenül a *Tiberian Sun* eseményei után fejlesztették ki ezt a speciális osztagot, amely akkoriban csúcstechnológiának számító, különleges technológiát használt: titánok, wolverine-ek, behemótok. Az ST nagyon erős járművekkel rendelkezik, viszont a gyalogsága elmaradt.



#### ZOCOM

A ZOCOM frakciót már a harmadik háború után fejlesztették ki és még modernebb, ultrahang-technológiát használnak. Speciális gyalogságuk rendkívül erős és olyan páncélzatot visel, amely a nem veszi „zocom” (bocs) a tiberiumtámadásokat.

### BROTHERHOOD OF NOD



#### Black Hand

Ezek a vallási fanatizmustól átitatott harcosok leginkább a magasan képzett rohamegységek terén specializálták magukat. A „confessor Cabal” nevű osztaguk hat főből áll, hallucinogén gránátokat és tiberiumfegyvereket használ.



#### Marked of Kane

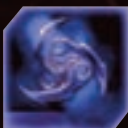
Ez a félelmetes frakció leginkább a lopakodás és a tiberiumalapú támadásokat preferálja. Egyszerű NOD-milicisták helyett cyborgokat vetnek be, ezeknek pedig két fajtája is van: az „awakened” és az elit „enlightened” katonák.

### SCRIN



#### Reaper-17

Ez a frakció inkább a földi, mint a légi támadások terén jeleskedik: sokkal erősebb, speciális „tankjai” és „gyalogosai” vannak, ám a Mastermind és a Storm Riders egységeken kívül más légi járművük nincs.



#### Traveler-59

A Reaper-17 szöges ellentéte a Traveler-59: a légi sebesség és gyors közlekedés a legfőbb erősségeik közé tartoznak, viszont földi egységeik gyengébbek a többi scrinével összehasonlítva. A traveler légi járművek mellett olcsóbbak is, mint az alap scrin.

és tartalmatlan, és korántsem jön át az a „jaj, csak még egy kört!” érzés, inkább, a „jaj de unom már, hol kell visszalépni a hadjáratba?”-féle gombot fogjuk keresgélni. Úgyhogy mi is kapcsoljunk át innen gyorsan.

### SAGE IS BEAUTIFUL?

Idáig halogattam a grafika ecsetelését, de most már ideje színt vallani. A *Kane's Wrath* továbbra is a jó öreg SAGE-motort használja és kétségtelenül egy firkarcnyit sem változtattak rajta a *C&C 3* óta, azonban 1920x1080-on, minden maximális beállításon egy hatalmas HD-tévéen tolvá még mindig igencsak impozáns a látvány, de természetesen kisebb képernyőn sem kell panaszkodnunk.

A textúrák tűélesek, a fény-árnyék effektek gyönyörűek és az egységek kidolgozása is kielégítő. A SAGE-ben kétségtelenül benne van még pár év, a *Red Alert 3*-nál pedig még tovább csinosították majd, úgyhogy emiatt ott sem kell majd agódnunk.

Szemünk mellett másik testrészünk, a fülünk kényeztetése is ott van a szeren, bár a játék zenéje a szokásos *C&C3*-as csúrdöngölő, új számok nincsenek. Sajnos Frank Klepacki, az eredeti részek zenesze továbbra sem tért vissza, pedig azért ő volt a legjobb. A zene mellett az új egységek új jópofa hangokat is kaptak: tényleg olyan érzésünk van tőle, hogy egy marcona és kissé anarchista beállítottságú NOD-katona válaszolhat parancsainkra. Külön érdemes megemlíteni, hogy bizonyos eseményekre saját maguktól is reagálnak a maguk stílusában.

### KÖSZÖNJÜK SZÉPEN, JÖHET A KÖVETKEZŐ...

A *Kane's Wrath* minden szempontból a „kellemes, de nem túl kiemelkedő” szintet képviseli. A hadjárat sztorijának nem tett jót ez a három idősík, de a veterán Kucan, illetve a csini szöke Natasha azért elviszik az egészet a hátukon. A hadjárat küldetéseinek ki-

dolgozása tisztességes iparos munka és messze járunk attól a kreativitástól, ami a teljes játékét jellemzi. Az a tény, hogy csak a NOD-ot irányíthatjuk, végső soron nem annyira gáz, de nagyon remélem, hogy ez nem jelenti azt, hogy akkor a következő kiegészítőben csak GDI vagy scrin oldalon harcolhatunk... Mindenesetre várjuk a folytatást szeretettel, addig pedig egy kis *Red Alert 3* is megteszi előtélnek... **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

**2230**

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: GSTV

## GameStar

### JÁTÉK MENET

- + a szokásos RTS recept még most is olajozottan működik
- a küldetések, sztori, illetve az átvezetők is egy fokkal gyengébbek

### GRAFIKA

- +1920x1080-on, mindent maxra tolvá ütős a grafika
- a grafikus motor semmit sem változott a *C&C 3* óta

### HANG

- + a szokásos ipari hangok és pár új parancshang
- Frank Klepacki régi *C&C*-s számai még mindig jobbak

### ÉLMÉNYFAKTOR

Kane-nél minden GDI-t, scrin, áruló NOD-ost a harcmezőn földbe döngölni még mindig óriási élmény.

# 84

Kane-köves pokolra az összes GDI-ost!



# EGY KÁVÉ MELLETT... SHAUN HIMMERICKEL

Shaun of the Midway!

//BZ



## NÉVJEGY

**NÉV** Shaun Himmerick  
**FOGLALKOZÁS** stúdióvezető,  
executive producer

A chicagói születésű Shaun a Midway  
Newcastle vezetője, jelenleg a The  
Wheelman projekt atyja.

**Kezdjük azzal, hogy mi is egy „executive producer” feladata? Felkelsz reggel, fogod a korbácsot, bejössz a stúdióba és nekiállsz suhogtatni?**

Ha jelképesen is, de ilyesmi is benne van a pakliban. Igazából a feladatom az, hogy összefogjam a teljes projektet, beleértve a játék minden elemét és készítőjét. Amolyan egyensúlyteremtő feladatom van, ahol felügyelnem kell a játék egyes részeinek a készültségi szintjét, az időzítést és az egyes emberek részfeladatait. Szóval, ha leegyszerűsítsem, maga a játék a feladatköröm teljes egészében.

**Mióta is vagy itt a newcastle-i stúdióban?**

Lassan egy éve, tavaly májusban érkeztem. Előtte főleg *Mortal Kombat* játékokon dolgoztam, a *The Wheelman*-t azután kezdtem el, hogy leadtuk a *Mortal Kombat Armageddon* Wii-s verzióját. Addig itt is maradok, amíg a játék a boltokba nem kerül, utána pedig... azt majd meglátjuk.

**Ahogy nézem, a *Mortal Kombat* eléggé meghatározó cím volt a pályafutásod során...**

Igen, bár ezt nem néznéd ki belőlem, ugye? Nem vagyok az a harcos típus... Viszont kifejezetten szeretem a verekedős játékokat, ezért nagy örömmel kezdtem neki az első produceri munkámnak, ami a *Mortal Kombat Shaolin Monks* volt 2005-ben, bár

részfeladatokat már pár korábbi MK-címmel, a *Deadly Alliance*-szel és a *Deception*-nel kapcsolatban is vállaltam. A *Shaolin Monks* esetében igyekeztünk izgalmas változtatásokat belevinni a játékba, és megpróbáltuk egyfajta kalandjáték-irányba elmozdítani úgy, hogy közben megtartjuk az összes olyan elemet, ami addig is jellemző volt a sorozatra. Tudod, mint a kivégzések, kombók és hasonlók. Szerintem sikerült a terv, én azóta is szeretek vele játszani... Aztán a *The Wheelman*-t megelőző projektet emelném még ki, amikor Wii-re írtuk át az addig teljesen más irányítású szériát az *Armageddon*-ban. Hihetetlen jól szórakoztunk közben, a Wii irányítása valami kegyetlenül jópofa újítás, és ebben a játéktípusban kifejezetten nagy lehetőségeket tartogat. Szóval, a lényeg, hogy eddig amolyan „*Mortal Kombat*” trade mark ember voltam.

**Arra emlékszel még, mi volt a legelső játék, amivel játszottál?**

Hű, nem is tudom, még hátulgombolós korban talán a *Bump 'n Jump* lehetett (1982-ben játékgépre kifejlesztett felső nézetes autóverseny, amely aztán 1988-ig Atarin, C64-en és NES-en is megjelent – BZ). A vicces az, hogy már kölyökként is nagyon bele voltam zuhanva a *Mortal Kombat*-ba, de sajnos sosem voltam igazán jó benne. Odáig eljutottam, hogy a gépet már biztonsággal megverjem, de a környéken volt egy csomó srác, akik sokkal jobbak voltak nálam, és velük szemben folyamatosan alulmaradtam.

**Én is szerettem anno, de sosem voltam képes megjegyezni a kombókhoz szükséges kombinációkat...**

Az nekem még elvben ment, a többiek viszont sokkal gyorsabbak voltak nálam, mire összehoztam volna egy kombót, már

inogtam is, várva a kivégzésre. De azóta sem hagyom magam, mindegyik friss címet rongyosra játszom, az *Armageddon*-ban se vagyok rossz, de a *Deception*... na, az az én világom, abban profi vagyok!

**Tehát, ha játék, akkor bunyó?**

Vagy az, vagy az autók. Az a másik kedvenc kategóriám, ahogy már a legelső kedvencemből is kiderül. Mindig is imádtam az ilyesmiket, nagy rajongója voltam például a *Burnout*-nak, vagy ott volt a *SpyHunter*, főleg a legeslegeső része. Ha végignézed a szobám falán a játégyűjteményemet, a legtöbb helyen verekedős vagy autós játékokat találhatsz, de legújabbán átnyergeltem a partijátékokra, mivel a menyasszonyom és a barátaink társaságában iszonyat sokat játszottunk közösen ilyesmikkel. Folyamato-







## SHAUN, A HANG

Érdekes adatra bukkanhatunk, ha az IMDb adatbázisában rákeresünk Shaun nevére. Az általa „producelt” játékokon kívül rácsodálkozhatunk arra is, hogy a három utolsó Mortal Kombat-játékban szinkronhangként is feltűnik!



## STAND-UP SHAUN

Amellett, hogy virtuálisan verekszik vagy vezet, Shaunt nem kevés színészi ambícióval is megáldotta az ég. Kétfős minicsapatát Bare néven ismerik, ahol egyfajta stand-up comedy és improvizációs színház keverékből összeállított műsort adnak elő Fuzzy Gerdes nevű kollégájával. A csapatról több infót itt tudhattok meg: <http://fuzzyco.com/bare>

## NYOMJUK A BULIBAN A PARTIJÁTÉKOKAT, ÉS HA MINDENKI HAZAMENT, AKKOR MÉG KÉPES VAGYOK KÉT-HÁROM ÓRÁT VEZETNI VAGY VEREKEDNI

san toljuk a *Karaoke Revolution* összes fellelhető változatát, még olyan elfajzott verziókat is, mint az *American Idol*, vagy *Country* kiadások... Ráálltam a Wii-játékokra is, bulikban ezeknél nincs jobb, na meg ugye a *Rock Band*, *Guitar Hero* sorozat... Szóval, amolyan kétfős életem van, nyomjuk a buliban a partijátékokat, és ha mindenki hazament, akkor még képes vagyok két-három órát végigvezetni vagy verekedni egyedül.

**Angliában tengődő amerikaiként valószínűleg jól látod a tengerentúli és európai helyzetet is a konzolok és PC-k viszonyában. Kifejezetten örülsz, hogy a *The Wheelman* a konzolok mellett egyenértékű PC-s**

**verzióban is készül, hiszen sokat halani mostanában arról, hogy „jaj jaj, a PC haldoklik”...**

Sajnos én sose voltam hatalmas PC-s játékos, de igazából azért, mert sosem volt elég erős gépem az aktuális játékokhoz. A munkahelyen persze akadt, de ott meg időm nem volt kihasználni. Szóval talán a *Diablo* volt az utolsó PC-s játék, amivel játszottam, és talán a *Giant*. De a kérdésre visszatérve, szerintem a PC-seknek egyáltalán nem kell aggódniuk, ez a platform egyszerűen annyi extra tulajdonsággal bír a konzolokkal szemben. No és persze ott van a tény, hogy amíg a konzolok csak négy vagy ötévente újulnak meg, a PC azonnal követhet minden apró újítást, és jóval a konzolok előtt jár. Amit egy



Shaun és három barátja: Alkohol, Koleszterin és Nikotin



Xbox360 vagy egy PS3 ma tud, arra a PC-k már legalább két éve játszva képesek voltak. Szóval, a lényeg az: a PC túl erős ahhoz, hogy valaha is eltűnjön.

**Térjünk vissza hozzád: tehát itt dekkolsz lassan egy éve, beleborulva a játékbá. Azt tudod már, mi lesz a legelső dolog, amit a játék leadása után csinálsz?**

Egy biztos: egy hosszú hétvégére elugrom Barcelonába, ahol ugye a *The Wheelman* is játszódik. Most viszont

nem rendszerrel kell majd nézegetnem, és nem lesz velem semmi más feladat, mint hogy felfedezzem a lehető legjobb bulikat! Aztán pedig kiveszek úgy három hét szabadságot egyhuzamban. Igazából már jó rég nem volt ilyen, mert a körülmények úgy hozták, hogy rögtön az előző Wii-s projektem után már csobbantam is bele a jelenlegibe. Szóval mindenképp a menyasszonyomra szánok egy jó adag időt, ő ugyanis bizonyára nem túl boldog amiatt, hogy már jó ideje nem pihenhetünk együtt. **GS**





# UEFA EURO 2008

Nyáron Ausztriára és Svájcra figyel majd a világ.

//Gyu

## RÖVIDEN

Ahogy a nevéből is látszik, fociprogram, amely a 2008-as közös osztráksvájci Európa-bajnokság lejátszásának lehetőségét kínálja.

## KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ EA Sports KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ FIFA 06 – 92% – GS2005\_09  
{ FIFA 07 – 90% – GS2006\_09  
{ FIFA 08 – 82% – GS2007\_09

**M**I MAGYAROK ÖRÖK ÁLMODOZÓK VAGYUNK: hiszen mióta szeretnénk már megrendezni a labdarúgó EB-t. Egy időben az osztrákokkal is társultunk volna, ők a svájciakkal karöltve el is nyerték a rendezési jogot. Vajon ve-lünk lehet a gond? Mivel elnézve a hazai fociállapotokat legfeljebb akkor juthatnánk ki egy világversenyre, ha mi rendeznénk. Így már érthető, miért szeretnénk ennyire.

## A PC ÉS A MAGYAR FUTBALL

Hadd kezdjem ezt a cikket egy kis „filozófiai” elemzéssel: sokan sokféleképp vizsgálták már a helyzetet, én azonban rájöttem az összefüggésre. Mind jól tudjuk, hogy a FIFA-sorozat (amelynek tagja az UEFA Euro 2008 is) bizony elvesztette piacvezető pozícióját az utóbbi években: bármennyire is népszerű még mindig a franchise (lássuk az eladásait: PS2-n 2,49 millió, PS3-on 1,24 mil-

lió, Xbox360-on 1,11 millió, stb... A konkurens *Pro Evolution Soccer 08* bizony összesítve jobb számokat hozott (PS2-n 3 millió, PS3-on 1,41 millió, Xbox360-on 0,89 millió), s a kritikák is jobban kedveztek a japán terméknek. Érezték is az EAsportsnál, hogy lehetnek ezzel gondok, és néhány éve az alapoktól kezdték az egészet „újracsinálni”, amivel a leg-főbb probléma az, hogy konzolokon ér-ződik is az igyekezet, de PC-n nem. Nos, ez olyan, mint a magyar foci: folyamatosan romlik az állapota, ahogy fejlődik a világ. Ahogy megjelennek az újabb változatok, minden szebb és jobb lesz, kivéve a PC-s változatot, amely – figyelem-be véve a többi next-gen verziót – las-san már külön játékprogram kezd lenni. Eleve ott az ősi probléma, amely a PC-s változatokra jellemző: a billentyűzet vs. joypad kérdése. Ugyanis egyértel-mű, hogy a kontroll, azaz az irányítás a joypadra van kitalálva, ennek használata (ahogy ezt sokszor elmondtam-leír-

tam már) sokkal jobbá teszi a játékel-ményt, hiszen a dizájnerek az irányítást erre az eszközre optimalizálják, nem a PC-s billentyűzetre. Lehet, sokan hiszik úgy, hogy ez nem lehet oka a PC-s változatok gyengélkedésének, de én úgy gondolom, egyik faktora akár ez is le-het. Másik fontos faktor az eladott pél-dányok száma – érthető, hogy a „régii” PS2-verziót támogatja a kiadó, hiszen majd 2 és fél millió példányt a nagy öre-gen adtak el a játékból – a PC-s változat pedig a PS2-es közeli rokona. Az el-adások azonban elég messze találhatók a PS2-estől... Mondhatni nagyon mesz-sze. Megértem a kiadót, hogy kevesebb energiát fektet a PC-s változatba, per-sze, tisztán üzleti szempontból. Embe-ri szempontból viszont semmiképp. Úgy gondolom, a játék „magarahagytottsá-ga” is hozzájárulhatott ahhoz, hogy sok olyan PC-s nem vásárolja meg, aki ré-gen megtette – hiszen ezen a platfor-mon alig fejlődik a játék –, ez pedig so-

## HARDVERIGÉNY



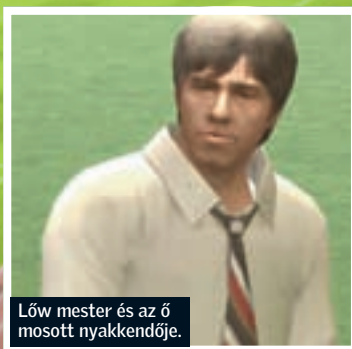
**1,3 GHz (2,4 GHz Vistához)** processzor  
**256 MB (1 GB Vistához)** memória  
**64 MB-os, 3D-s** videokártya  
Valamire azért jó, hogy az engine régi: ez bizony szinte minden PC-n fut, méghozzá igencsak jól – nem kell neki csili-vili VGA meg semmi –, valamit valamiért.



## A KICK STICK NEM MÁS, MINT A LÖVÉS RÖPPÁLYÁJÁNAK ÉS EREJÉNEK MEGHATÁROZÁSA



Románia pánikban, jönnek a németek!



Lőw mester és az ő mosott nyakkendője.



Mai gyakorlatunk a terpeszállás lövés után.



Amikor a stáb a Feröer-szigeteken járt, azért mentek oda, hogy hangokat rögzítsenek egy kisebb stadionban. A mérkőzés napján azonban akkora volt a köd, hogy a meccset el kellett halasztani – viszont a kocsmák állítólag nagyon barátságosak a zord szigeteken.

## BATTLE OF NATIONS

Nemzetek csatája



**ÉRDEKES, ÚJ ONLINE JÁTÉKMÓD KERÜL BELE AZ UEFA-BA.** A lényege az, hogy az EB ideje alatt valamennyi nemzet fiai naponta vívhatják meg csatájukat, hogy valójában melyik ország játékosai a legjobbak. A trükk egyszerű – az első indításkor meg kell határozni, melyik ország színeiben indulunk a csatába, ettől kezdve ezen változtatni nem tudunk; a példa kedvéért ez legyen Magyarország. Bármilyen mérkőzést is játszunk le (mondjuk egy francia–angol rangadót) a pontszámunk a magyar pontszámhoz adódik majd. Pontszámot úgy kapunk, hogy milyen erős csapattal, mennyire és hogyan meccseltünk milyen erős csapatokkal, és persze milyen szinten. Mondjuk legnehezebb szinten legyőzzük Andorrával Franciaországot, az tuti 250 pont körül lesz, míg amatőr szinten legyőzni Andorrát Franciaországgal tuti 100 pont alatt. A szervert MINDEN magyar pontszámunkban regisztrált játékos pontszámát jegyzi (ahogy a többi 50+ ország színeiben indulókat is), s abból számítja a napi átlagot, magyarul, ha mi egy Francia-Andorra meccsel csak 100 pontot szállítottunk, akkor a magyar átlag (és így a helyezések is) romlani fog, de ha Andorrával 10-0-ra vertük a franciákat Legend szinten, akkor a magyar összesített pontszám növekszik majd. Célunk az, hogy a saját országunk a legmagasabb pontszámot érje el – természetesen a legjobb 50 játékos naponta külön serlegeket, elismeréseket is kap, amelyek megjelennek az internetes profiljukban is – szóval érdemes ráhajtani.

kakat kényszeríthet arra, hogy ne adjanak ki pénzt ugyanazért (és igaz ez úgy is, hogy „elvileg” van fejlődés). Sőt, továbbmegyek – az egy helyben toporgást sokak a visszafelé fejlődés jeleként is érzékelhetik, hiszen évről évre, ahogy fejlődnek más játékok, úgy látszik egyre „csúnyábbnak” a PC-s FIFA – hiszen relatíve egyre távolodik az általános grafikai/prezentációs színvonalától. Magyarán lehet, hogy kevesebb figyelem jut a PC-s változatra, mert kevesebbet adnak el belőle, de szerintem azért adnak el belőle kevesebbet, mert valaki úgy döntött, hogy jusson rá kevesebb figyelem... S ezért olyan, mint a magyar foci – ahogy egyre kevesebb figyelem jut rá, egyre kevesebben mennek meccsre, egyre jobban távolodik tőlünk a nemzetközi élvonal, mi pedig egyre jobban lemaradunk. Ahogy a PC-s FIFA is. Hogy miért mondtam el mindezt? Mert az UEFA Euro 2008 PC-s változata is ugyanazzal az engine-nel jelentkezik, mint a FIFA 08... Kommentáljam ezt tovább? Ugye nem szükséges...

### A LEGKISEBB FIÚ ESETE

Ahogy „rövid” bevezetőmből is kikövetkeztethető, a legújabb FIFA-fejlesztés PC-n a már megszokott grafikai engine-nel jelentkezik. Ez már önmagában is roppant szomorú dolog, s amint már

említettem, globálisan tekintve is az. Főleg olyankor szomorodik el igazán az ember, amikor egy-egy átvezető animációnál közelről mutatják a játékosokat, illetve amikor látszik a közönség – a mezek elmosódottak, nem túl szépek, az arcok sem az igaziak, a textúrák nagyon mosottak, a kezek-lábak egymásba lógnak, a közönség pedig – hát, egyszerűen randa. Sok-sok éve ostromozom a fejlesztőket szebb közönségért, de ez már 3–4 éve is randa volt, mostanra meg egyenesen patetikussá. Emellett pedig, amit régóta emlegetek, ott a tükrözött fotós esete – komolyan hülyének néznek már minket? Be kell valljam, hogy jártam Varsóban, az Electronic Arts által szervezett kelet-európai UEFA Euro 2008 bemutatón, ahol a konzolos változatokat mutatták be – PS3-akon és X360-akon nyomultunk és játszottunk. Sőt, az újdonságokról is ezekkel a változatokkal számoltak be. Amikor rákérdeztem a PC-s verzióra, jött a hümmögés, hammogás, hogy hát ott is lesznek dolgok, de végül is nem minden... Szerencsénkre a legújabb játékmód, a Captain You Country benne van a PC-s változatban. Ennek az a lényege, hogy olyan játékkal vagyunk egy kötött kamerás Be a Pro módban, amely játékos egyelőre a B válogatott tagja... s olyan teljesítményt kell nyújtani, amely segítségével



**Amikor a Feröer-szigeteken mellettem ordított egy halászflootta, kötött sapkában, izzadtan, lelkesen, akkor értettem meg, hogy a foci mindenkié...**

**Simon Humber, EA Sports, Producer**

a játék „végén” az Európa-bajnoki döntő után mi, azaz a nyertes csapat csapatkapitánya (hiszen ez a cél, hogy tartalék játékosból csapatkapitányok legyünk) emeljük fel a trófeát. Én már fanyalgattam eleget a Be a Pro játékmód miatt, és változatlanul nem tartom túl jónak, azt azonban elismerem, hogy így végre van valamennyi értelme. Ugyanis így benne van a megfelelő cél, a kihívás. Ja és még egy dolog – sajnos egy videójáték nem mese: a legkisebb fiúból itt nem lesz király.

### RUGÓ BOT

Nem, nem, ez nem egy WoW-os titkos kutyú vagy okosság, hanem a PC-s UEFA Euro 2008 egyik legújabb tulajdonsága, amellyel érdemes foglalkozni. Már ebben a cikkben is említettem, hogy feltétlenül érdemes joypadot beszerezni ahhoz, hogy egy modern sportjátékot méltón élvezhessünk PC-n. A Kick Stick „szolgáltatás” azonban egyene-

sen kötelezővé teszi ennek beszerzését. Ahogy megszokhattuk, a joypad jobb oldali joystickjére pakolnak rá funkciókat: csináltak ilyen már régebben is, sőt a FIFA-franchise történetében raktak már ide mindenféle funkciót, hasznosat, haszontalant egyaránt. A Kick Stick azonban igencsak hasznos, és elképzelni nem tudom, billentyűzetről hogyan lehet majd megoldani (persze, már előre látom a fórumot, ahol okostojások majd írják, hogy ha lenyomod a ZS-t és a CS-t egyszerre, akkor utána az M-mel lehet tekerni a labdát). Ugyanis a Kick Stick nem más, mint a lövés röppályájának és erejének meghatározása. Például szeretnénk a sorfal mellett elrúgni a labdát egy szép kifliben. Fogjuk a jobb joystickot, magunk felé húzzuk, majd előre tolvá enyhén kitérítjük jobbra, majd balra – ezzel szimulálva, hogy a labda előbb jobbra kanyarodjon, majd a „kifli” második felében csapódjon bal felé. Én magam sosem voltam kimon-



## LE A MEZZEL!

Interaktív gólöröm



**A VARSÓI DEMONSTRÁCIÓ EGYIK FONTOS PONTJA** egy új UEFA „ficsőr” bemutatása volt, amely nem más, mint az interaktív gólöröm. Ennek segítségével 10 másodpercig a gól után is nálunk marad a gólszerző irányítása, aki így bemutathatja saját figuráit, akár szaltózhathat is, vagy egyéb módokon fejezheti ki örömét. Az ő irányítása és gólöröme ezentúl csak tőlünk függ. Jópofa újdonság, kár, hogy a 10. gólnál már uncsi.



A lengyel szabadrúgás újra szép lesz...

## A CAPTAIN YOU COUNTRY BENNE VAN A PC-S VÁLTOZATBAN

dott szabadrúgáslövő alkat a FIFA-ban, de most megtáltosodtam: Kick Stickkel olyan gyönyörűségeket lőttem, hogy csak na. Ugyanez igaz a tizenegyesek esetében is – akarunk egy Panenka-féle laza kis pöccintéses-emeléses büntetést lötni? Semmi gond, kis gyakorlás a Kick Stickkel és máris csúnyán megszívathatunk bármilyen kapust. Ugyanígy lehet használni ezt a funkciót szögletkor is – tehát bátran kijelenthető, hogy minden kötött játékaláznál, azaz rögzített helyzetnél. Már ez önmagában is elég trükkös dolog lenne, azonban a trükk lényege pont az, hogy játék közben is hasz-

nálhatjuk lövésre – kifut a kapus elé, és elegánsan át akarjuk emelni? Megfelelő sebességgel és röppályával, amit a Kick Stickkel „rajzolunk” máris meg tudjuk tenni bármelyik meccsen. Igen, elfogadom, hogy bonyolultabb, mint „csak” gombokat nyomogatni, kétségtelenül kell hozzá gyakorolni, nem is keveset, de egy-egy kemény meccsen néha csak egy-két lehetőségünk van gólt szerezni: olyankor egy Roberto Carlos-féle kifli kapura küldése akár Európa-bajnoki címet is jelenthet nekünk. Annak idején, a dicső békeidőkben, amikor nyomtuk Amigán, ott lehetett ilyen







Invisible súlyemelés



De hát bíró spori, ez tizenegyes!



Az új francia taktika: papsival az ellenfél felé



„Csak az a szép zöld gyepp, az nagyon fog hiányozni!”



Coupet cigánykereket hány örömeiben, hogy máris gólt kap!

jókat tekerni a joystickkel – most lehet próbálkozni az UEFA-val is –, fogalmam sincs róla, hogy lehet ezt előhozni billentyűzetről, lehet, hogy sehogy – ideje beszerezni egy joypadot (most kéne a hirdetés, hogy „Gyu márkájú joypadok olcsón eladók...” :))

### MINDENT ÖSSZEFOGLALVA

Sajnos elfogyott a hely, elnézést kérek tőletek, hogy szegény, hátrányos sorsú FIFA-s PC-sek nevében is filozofáltam egy kicsit, de itt az ideje levonni a végzős következtetéseket – az UEFA Euro

2008 next-gen konzolon már-már közelít a PES-hez, PC-n sajnos még nem. Megmaradt a repetitív, egysíkú játék, a gép különböző trükközései, bár az kétségtelen, hogy a játékméchanizmusokat javult a játékosok felgyorsításával, és a labdakezelés megfelelő állítgatásával. Ezek az „arcade” elemek azonban nem pótolhatják a mesterséges intelligenciát: egy meccset bátran végigjátszhatunk úgy, hogy ugyanazt az akciót próbáljuk tízszer lenyomni, és a védők várhatóan ugyanazt fogják csinálni – a konkurens meccs közbeni tanulási



A játék nemzetközi termékmenedzserre spanyol, igazi focifanatikus, aki a Barcelona szurkolója. Szerinte a spanyolok nyerik majd az EB-t, és bízik abban, hogy a magyar foci is felemelkedik hamarosan.

képességét EA-fejlesztő nénik és bácsik is átvehetnék. A Kick Stick nagyon jó dolog, sajnos a játékkal ígért egy-két új online módot (lásd dobozunkat) nem állt módunkban kipróbálni, de higgyük el, hogy jó. A grafika és az engine viszont – mit mondjak, ez már tényleg kettes alá. Kedves EA, csináljatok már valamit! Ugyanez igaz a játék közbeni átvezetőkre – míg konzolokon az egyik leglátványosabb eleme a játéknak, amikor a szakadó esőben a víz csöpög a játékosok csatások mezére az állukról, itt semmi ilyesmit nem tapasztaltam, sőt – grafikailag irány 2003... Ez nagyon szomorúvá tesz. Persze jönnek majd a modderek, akik kitalálnak mindenféle ügyességeket, de az engine attól nem lesz jobb. Elvileg a játékban vannak időjárás effektek is, tócsában elakadó labda stb... Hát nekem ilyesmivel nem sikerült találkozni. Bizony a béta-állapot miatt, nem tudom, konzolon nagyon látványosak a véletlenszerű tócsák, a felspriccelő víz, amikor egy hátvéd 5 méterről csúszik be... És bizony, ha a tócsa a gólvonal előtt van, akár el is akadhat benne a labda, szóval óvatosan a gurítgatással – reméljük a legjobbakat PC-n is. Ronaldinhos trükkökre ne számítsunk ebben a játékban, ugyanis ez egy EU-RÓPA-BAJNOKSÁG! A magyar válogatott természetesen jelen van a játékban, hiszen a selejtezők is újrájátszhatók. Akár Andorrával is lehetünk, ha azt szeretnénk – a producer a varsói eseményen elmesélte, hogy voltak meccszen a Feröer-szigeteken, és hihetetlen, máshol nem tapasztalható hangulat volt – és nem a hideg és a halszag miatt. A közönség megfelelően reagál, egyes csapatok esetében hangosan és élesen kifütyülve az ellenfelet, tehát bátran állíthat-

juk, hogy a hangulati elemekkel nincs gond, bár számomra elég furcsa szokott lenni, amikor az első féldő 10. percében a védekező csapat tagjai örömmámorban törnek ki, amikor egy ellenfél mellébombáz egy helyzetet. Ez azért kicsit bugyuta megoldás. Ha nincs jobb dolgunk, ezzel a játékkal el lehet lenni, de inkább menjünk buliba, vagy focizni a térre... **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

**2371**

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:  
GSTV, Demo

## GameStar

### JÁTÉKMENET

- + Kick Stick
- sablonos játék

### GRAFIKA

- + feltűnik benne az edző is
- ósdi engine

### HANG

- + a közönség lelkesen anyázik
- a szurkolás néha repetitív

### ÉLMÉNYFAKTOR

A FIFA 08 traumája után az UEFA elviselhető – mindenképp érdemes kipróbálni, már a Kick Stick miatt is.

# 83

Jól el lehet lenni vele, főleg szabadrugást lövöldözni isteni!



# LOST EMPIRE: IMMORTALS

Űrhajók hullnak, épülnek újak, a birodalom messze jár...

//ashe

## RÖVIDEN

Keményvonalas űrstratégiai játék, ahol a fókusz a csaták helyett inkább az építkezésen, fejlesztésen és terjeszkedésen nyugszik.

**KIADÓ** Paradox Interactive  
**FEJLESZTŐ** Pollux Gamelabs  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
nincs

**KOMOLYABB ŰRSTRATÉGIÁKBÓL** nem igazán voltunk elkesztve az elmúlt néhány évben, ha pedig kiszórjuk a kalapból a csak a harcokra koncentráló játékokat, tényleg nem marad sok alternatíva a stílus rajongóinak. A 4X-et (lásd az infoboxban) úgymond megalapító *Master of Orion* harmadik részének szomorú bukása óta egyedül a februári számunkban tesztelt *Sins of a Solar Empire* mert nagyszabásúan kolonizálni a galaxist, s valljuk be, az Ironclad Games igen magasra helyezte a mércét. Ezek után a tavaly a kertek alatt megjelent *Lost Em-*

*pire* folytatása, az *Immortals* igen nehéz feladat előtt áll...

## NEM CSAK STOPPOSOKNAK

A világuőrben idegeneket csak úgy összesereszteni nem szokás, így a *Lost Empire: Immortals* is szolgál némi háttértörténettel. 4620-ra az egykor a galaxis legfényesebben tündöklő birodalmának számító Eonian Empire a sorozatos háborúk következményeképp elvesztette régi dicsőségét, s eltűnt a történelemkönyvek (vagy inkább adattároló chippek?) megsárgult oldalai között. Két büszke, törtető ifjú, Enais és Bythos azonban min-

dent megtesz, hogy újra felvirágoztassák nemzetüket. A próbálkozás azonban túlságosan is jól sikerül, s a hatalomvágytól elvakított két barát nemsokára már az egész univerzumra fenyegetést jelent. A hat vezető fajnak így tehát újra csatasorba kell állítania rég használt hajóit, hogy felkészülten nézhessen szembe a közelgő veszedelemmel.

## BÁBELI ZŰRZAVAR

A játék során tehát hat frakció közül választjuk ki az irányítani kívánt társaságot (a hetedik Chi Lung végül kikerült a szórásból), s vágunk neki a végeláthatatlan



Most akkor rosszabbul érünk, mint négy éve?



Megterveztük az első nyilvános űrbudít



Azok a hülye firkások már megint akcióba léptek

## HARDVERIGÉNY

1,4 GHz processzor  
512 MB memória

**Geforce 4** kompatibilis videokártya  
Az igencsak idejétmúlt engine és a komolyabb vizuális effektek hiányában nem izzasztja meg a mai átlag PC-ket sem.





A *Lost Empire: Immortalis* első alkotásaként jegyző Pollux Gamelabs sikeresen robbant be a köztudatba: nem túl populáris stílusa ellenére tavaly egy helyi expón a dán „Év játéka” díjat is besöpörte úrratégiájuk elődje.

## A TEREPEK MÉRETÉTŐL FÜGGŐEN AKÁR 5000 KOLONIZÁLHATÓ BOLYGÓ IS FESZÍTHET A TÉRKÉPEN



Folytassuk a golyós játékot!

hódításnak. Az első igazi szívfájdalmunk, hogy kampány mint olyan nincs is a *Lost Empire*-ben. Az oktatómód után új játékot kezdve teljesen a nulláról kell felépíteni birodalmunkat, ám a sztorivezérelt elemek teljesen hiányoznak. Random időközönként ugyan összefutunk az ősi faj vagy éppen a többiek képviselőivel, ám teljesen véletlen, hogy ha barátságosan ránk mosolyognak, vagy csúf ábrázatunkat látva azonnal szent háborút hirdetnek ellenünk. Itt kell megjegyezni, hogy a párbeszédrendszer valami elképesztően gyenge lett. A legfőbb gond egyértelműen a megfogalmazással van, nem valószínű ugyanis, hogy két idegen faj „Helló! Legyen szép napod!” stílusban tartana traccspartit egy kihűlőfélben lévő bolygó közelében. Panaszkodni a játéklehetőségekre ezenfelül tényleg nincs okunk, új parti indításakor pedig több tucat csillagrendszerből választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbat. A terepek méretétől függően akár 5000 kolonizálható bolygó is feszíthet a térképen, ami azért igen hatalmas szám, s ha jobban kizoomolunk, talán meg is bánjuk, hogy ekkora feladatba kezdtünk.

### BOLYGÓKÖZI INVÁZIÓ

A *Lost Empire: Immortalis* alapját természetesen a bolygók jelentik. Minden faj egy planétát tudhat magáénak induláskor, s mindvégig a legfontosabb feladat, hogy annyit kolonizáljunk, amennyit csak tudunk. Az egyes területeknek persze teljesen más jellemzőik vannak, s ha igazán ideális helyre szeretnénk letelepedni, akkor oda kell figyelniük a hőmérsékletre, valamint a környezeti feltételekre, a rendelkezésre álló nyersanyagkészletre is. Bolygóink termelik nekünk ugyanis



az élelmet, a pénzt, valamint az építkezések fizetőeszközeként szolgáló „kristályokat”, tehát érdemes jól megfontolni, hol kötünk ki az igencsak borsos árú, telepéseket szállító hajóval. Az újonnan alapított kolóniák típusát igényeink szerint változtathatjuk, attól függően, hogy bányászatra, mezőgazdaságra, adókra, hajóépítésre vagy éppen védelemre van nagyobb szükség. Az egyre terjeszkedő birodalom természetesen ördögi kört alkot. Hiába folya be metropoliszunkból rengeteg pénz, ha egyszer nincs elég élelmünk a sokmilliárdnyi lakónak. Ahhoz pedig, hogy kolonizáljunk egy új, élelmettermelésre alkalmas bolygót, rengeteg nyersanyagra lesz szükségünk, amit csak a bányászat biztosíthat. S ez így megy tovább, egészen a végtelenségig...

### ÚRUTAZÁS A BALKÁNON

A terjeszkedés, birodalmunk növekedése persze hamar megakad, ha nincsenek megfelelő flottáink, amelyeket bevethetünk az éppen legfontosabb feladatokra. A hajóépítés viszont igen költséges és időigényes mulatság, így érdemes megfontolni, mire költjük tartalékainkat. Az alapvető típusok közül fontos a szerepük a felderítőknek, akik egyre kinetebb tolják határainkat – egy bolygót ugyan-

## CSATÁZZ, HA BÍRSZ!

De inkább csak nézz!



**A CIKKBEN MÁR EMLÍTÉST TETTEM A SAJÁTOS CSATARENSZERRŐL, amit az alábbiakban ismertetnék bővebben.** Ha konfliktusunk adódik egy másik fajjal, egy külön ablakban választhatjuk ki a megtekinteni kívánt összecsapást, majd egy rövid töltés után máris a helyszínre kerülünk. A harc eredményét tulajdonképpen előre generálja a program, nekünk csak annyi lehetőségünk van, hogy beletekerünk vagy megállítjuk, mint egy átlagos videót. Az iránygombokkal és az egérrel választhatunk nézetet vagy ráközelíthetünk egy tetszőleges hajóra is. Maga az összecsapás rendkívül unalmas, a cirkáló elhúznak egymás mellett, tüzelnek, majd megfordulnak. Időnként a bolygó védelme is bekapcsolódik a mulatságba, ám ettől függetlenül semmi beleszólásunk nincs az események alakulásába, minden a flottánk harci értékén és felszereltségén múlik.



A vihar elnyelte az űrsiklókat



Megtaláltuk a legfényesebb csillagot a feleségem karkötőjére



**Az akciókamera segítségével a legjobb szögekből szemlélheted meg, amint csapataid űrszemetet csinálnak az ellenfél hajóiból. – Fredrik Wester, fejlesztési vezető, Paradox Interactive**

is csak akkor tudunk birtokunkba venni, ha előzőleg már feltérképeztük. Ha megvan az ideális jelölt, máris indulhat a két verzióban is elérhető kolonizáló csapat, utána pedig már csak a megfelelő védelemről kell gondoskodni. A kifejezetten örökösre készült típusok mellett komolyabb fregattok, csatahajók is a rendelkezésünkre állnak, s itt jön be a képbe a *Lost Empire* egyik legkirályabb ficsőre. Bizonyos hajófajták nem érhetők el addig, amíg ki nem fejlesztettük a hozzájuk szükséges technológiát, s pontosan meg nem terveztük őket. A hajótervező ablakban a rendelkezésünkre álló választékból rakhatjuk össze az ideális gépet, páncélzatot, fegyvereket, védelmi eszközöket s egyéb extra kütyüket felhasználva. Jobban tesszük persze, ha nem minden föld(önkívüli) jóval ellátott szuper-

cirkálókat hozunk létre, hiszen ebben az esetben igen borsos összegeket kell lecsengetniük értük. A hajótervezés igazi előnye, hogy teljesen játéktílusunkhoz szabhatjuk flottánkat, villámgyors, kevés fegyverzettel felszerelt rajtaütő csapatot vagy minden elsőprő tűzerjű, de lassú unitot hozva létre.

### DOLGOZZANAK AZ OKOSOK IS

Eljutottunk az űrcsatáig, amiről egy külön boxban olvashattok részletesen, azonban már itt le kell szögezni, hogy sajnos semmi beleszólásunk nincs az ütközetekbe. Már persze azon kívül, hogy milyen technológiával szereltük fel hajóinkat. A játék minden pillanatában fontos szerep jut a tudományos fejlesztéseknek, s a játék mélysége itt is tetten érhető. Tizenegy kategóriában összesen





A titokzatos 4X kódnevet Alan Emrich kritikus még 1994-ben használta először a Computer Gaming Worldben megjelent Master of Orion cikkében. A hangzatos eXplore, eXpand, eXploit és eXterminate négyes azóta az űrstratégiák egyik legfontosabb jellemvonása lett.

## FAJI MEGKÜLÖNBÖZTETÉS

Mint a cirkuszban



**Horde:** hideg, gyilkos teremtmények szövetsége, akik bármikor készek feláldozni magukat a dicsőségért, és reménytelennek tűnő csatákat is képesek előnyükre fordítani.



**Alkiths:** genetikai mutációk egész során átesett faj, amelynek tagjai egybeolvadtak az általuk létrehozott gépekkel. Mára egyfajta kiborgokká váltak, figyelemre méltó mágikus erővel.



**Megalanians:** technikaorientált társadalom, kiválóan értenek a hackeléshez. Természetes adottságuk a jó kereskedelmi érzék, bár a többi faj számára gyakran hanyagnak tűnnek.



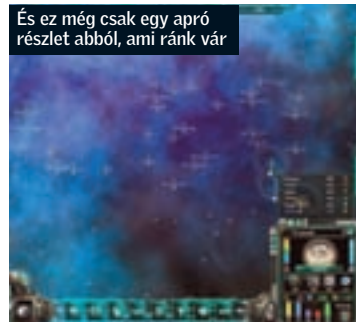
**CrystalSpirits:** különleges kristályokban élő entitások, akik bivalyerős lézerekkel szerelik fel hajóikat. Különleges „lékvándorlásuknak” hála, szinte halhatatlanok.



**Humans:** az emberiség jó szokása szerint minden háborúból kivieszi a részét. Karizmájuknak, megnyerő fellépésüknek hála, kiváló kapcsolatokat építenek ki.



**Tritons:** a vizekből származó, idejük legjavát az óceánok mélyén töltő társaság. Az életben maradáshoz elengedhetetlen H<sub>2</sub>O-t minden útjukra kénytelenek magukkal cipelni.



több mint 150-féle technológiát kutatunk ki, legyen szó akár egy brutális plazmaágyúról, vezetőink képességéről vagy technológiai újításokról. Az egyetlen bajom – bár lehet, hogy sokan nem így látják majd –, hogy a későbbiekben már igen bajos odafigyelni ezekre. Egy-egy kutatást ugyanis akár a végtelenségig is folytathatunk, ami egyáltalán nem baj, viszont a képernyő bal szélén elhittett értesítések mellett könnyű elsiklani, ha pedig 10–15-nél többen dolgozunk egyszerre, az nagyon megcsappantja a kasszáinkat. Fejlesztetni tehát kötelező, és nem árt néhány körönként tüzetesebben átnézni, mire is van szükségünk.

### NAGY TÖRTÉNETEK, NAGY EMBEREK

A fenti érdekességen kívül is van még néhány említésre méltó vonása a játéknak, az alábbiakban ezeket foglalnám össze. Először is itt a diplomácia, aminek kidolgozása sajnos nem éppen profi. Egy dolog, hogy borzasztóan fogalmazták meg a szövegeket, de egy hasonló mélysegű játékban jóval több lehetőséget várna el az ember. Údító színfolt viszont a vezetők létezése. Időnként ugyanis születtek néhány nagy alak birodalmunkban, akik képességeiknek megfelelően segíthetik a termelést, a fejlesztést vagy akár a csatákat, illetve tovább is képezhetők, ám ekkor fennáll a veszélye, hogy mire végre kihasználnánk tudásukat, sunyi módon elhaláloznának.

### HOSSZÚ ÚTRA INDULUNK?

Aki végigtekintett már a képeken, valószínűleg kissé húzza a száját. Bizony, 2008-ban még egy űrstratégiától is többet várna ennél az ember grafikai téren. A galaxis messziről ugyan még tetszetős képet mutat, közelről azonban látszik a pixelhalom és a teljes fantáziátlanság. A hajótípusok hiába változatosak és testre szabhatók, ha egyszer kis túlzással négyöt vonallal rajzolták meg őket. A zene és a hangok nagyjából rendben vannak, ám hosszú távon unalmassá válnak. Ugyanez igaz valahol a játékra is: hiába a rengeteg lehetőség, a szinte végtelen kalandozás a világűrben, néhány óra, legkésőbb néhány nap után az egész kaotikussá és önismétlővé válik. Addig persze azért jó néhány birodalmat felvirágoztathatnak a stílus kedvelői...

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, ird be a gyorslink sávba:

**2405**

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:  
Demo

## GameStar

### JÁTÉK MENET

- + sok-sok bolygó, hajótípus és fejlesztési lehetőség
- a vége felé már elég kaotikus mindezt kezelni, nem lehet lejátszani a csatákat

### GRAFIKA

- + a galaxis távolról pofás
- felületesen kidolgozott űrhajók

### HANG

- + a zene egészen tűrhető...
- ... de hosszú távon önismétlővé válik

### ÉLMÉNYFAKTOR

A világűr meghódítása egészen szórakoztató, de csak amíg át nem lépsz egy bizonyos pontot...

# 74

A galaxis meghódítása túl nagyra törő terv volt...

## A HAJÓTERVEZŐ ABLAKBAN A RENDELKÉZÉSÜNKRE ÁLLÓ VÁLASZTÉKBÓL RAKHATJUK ÖSSZE AZ IDEÁLIS GÉPET





# Küldj SMS-t és nyerj!

**EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY ASUS STRIKER EXTREME ALAPLAPOT!**

## KÉRDÉS:

Hány grafikuskártyát tehetünk az ASUS Striker Extreme alaplapba?

GS A: Egyet  
GS B: Kettőt  
GS C: Ötöt

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

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

Az SMS elküldésének határideje:

**2008. május 21.**

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

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

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

## ASUS Striker Extreme

Tulajdonságok:

- Socket 775
- Támogatott FSB: 1333/1066/800/533 MHz
- Memóriahelyek: 4xDIMM, max. 8 GB, DDR2-800/667/533 MHz
- North/Southbridge chipset: NVIDIA nForce 680i SLI
- Kártyahelyek: 2xPCIe (16x), PCIe (8x), PCI, PCI
- Speciális chipset: NVIDIA MediaShield RAID (0, 1, 0+1, 5, JBOD)
- Csatlakozók: 6xSerial ATA 3.0 Gb/s, UDMA 133
- Csatlakozók (külső): 2xeSATA, 4xUSB, LAN, LCD Poster, FireWire, S/PDIF kimenet optikai/koaxiális
- ATX formátum



GameStar



## Internetezz többet kevesebbért!

- ▶ **Interware tisztaDSL - tisztán ADSL** vezetékes telefon-előfizetés nélkül és **MÉGIS** telefonnal (akár bruttó 4.40.- Ft/perc díjtól\*)



**Interware tisztaDSL**  
Kedvezményes teljes körű Internet védelmi szoftverrel a tiszta, biztonságos böngészésért és havidíjmentes hangszolgáltatással az olcsó kötetlen beszélgetésekért!



\* csúcsidőn kívüli helyi percdíj

interware

1213

www.interware.hu





# THE LOST CROWN: A GHOST-HUNTING ADVENTURE

Megpróbáltam mindent, de nem és nem ment.

//Eskin

## RÖVIDEN

Horrorba ágyazott kalandjáték, amelyben feltérképezhetjük a ködös Albion legsötétebb titkait.

**KIADÓ** Got Game Ent.  
**FEJLESZTŐ** Darkling Room  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
£ N/A

**P**EDIG ÚGY SZERETTEM VOLNA. Ezt a játékot nem nekem készítették – amivel csupán az a gond, hogy nem bírok rájönni, mégis, akkor kinek?

**Már 2005-ben felröppent a hír, hogy készül egy horrorba ágyazott kalandjáték a brit Darkling Roomtól, amiben a ködös Albionban járhatunk.** A játékmenet során különféle szellemfigyelő eszközöket használhatunk, így a készítő kombinálja a modern kor cuccait a legjobb XIX. századi horrorokból vett fordulatokkal, valamint a kortárs filmek háttorbóztató eszközeivel. Ez mind meg is van, ilyen irányú ígéreteiket betartották a fiúk. Ami végül is jó. Arról azonban senki nem szólt, hogy ezeket megcsinálják ugyan, de hogyan... Pedig vártam, szó se essék róla, mert horrorjátékot mindig szívesen teszek a gépbe. Az *Alien vs. Predator*-t imádtam, a *Clive Barker's Undying*-ről ne is beszéljünk – jó néha az a plusz kis adrenalin, meg legalább az ember lánya legalán mászkálhat be kispárnával este a testvérekhez és/vagy legalán kérheti meg a háznál leledző férfiegyént, hogy ugyan nézzen már körül a ház körül, mert baljóslatú varjúkárogás hallik, valamint vigye ki a szemetet, ha már ott van.

## ROPPANT SZELLEMEK TÖRTÉNET...

Az intróban egy idegesítő hangú jóember figyel több kamerán keresztül egy vonatot, ahol két hősünk, Nigel Danvers és Lucy Reubans utazik Anglia szívébe, Saxtonba, hogy aztán majdan kincsekre és szellemekre vadászhasanak. Még nem ismerik ugyan egymást, viszont

a későbbiekben intim szálak is szövődhetnek köztük, de mégsem szövődnek (csak a játék végén), ez nem az a játék, és nem a Romantika csatorna. Elég az hozzá, hogy Nigellel játszhatunk (aki ismerős lehet a *Dark Fall* első részéből), miután Sedge Marsh városkaja mellett megkapjuk az irányítást. Célunk, hogy megtaláljuk az elveszett anglo-saxton

**INKÁBB VÉGIGNÉZEM TÉTLENÜL, AHOGY DZÉ APRÓ, SZÓRÓS ÁLLATKÁKAT RUGDOS, VAGY MESÉLJEN NEKEM BZ VICCEKET.**



## HARDVERIGÉNY



**P4 2,4 GHz** processzor  
**512 MB** memória

**128 MB-os** videokártya

Nem nagy a gépigény, de a kalandjátékok amúgy sem szoktak „olyanok” lenni. Bármilyen alapgépen elfut szaggatás nélkül.



Ha csörög a telefonom, felveszem a kagylót



**i** A játék történetét az a Jonathan Boakes írta, aki a *Dark Fall* is valaha, s bár azok belsőnézetes, szellemvadászos kalandjátékok voltak, Boakes megpróbálkozott a külső nézettel, hátha.



koronát, mindemellett viszont különböző rejtélyekre is fényt kell derítenünk a környékbeli kísérletek segítségével. Jó kalandjátékhoz illően, lesznek ellenségeink is, viszont nem sikerült teljesíteni az előzetesen beharangozott dolgokat, így nem lesz többféle a játék vége, valamint nem igazán kell a döntéseinkre hagyatkoznunk. A játék előnye a története, mondhatnók. És itt következik a...

### ...KONTRA

Ugyanis egy jó kalandjáték attól jó kalandjáték, hogy döntéseink befolyásolják a történetet – mondjuk elvállalunk-e egy küldetést, avagy sem, kedvesek leszünk-e, avagy sem és a többi. Amelyik játék viszont linearitásba hajlik (így a *Syberia*, *The Longest Journey* például), az valamilyen más módon igyekszik kompenzálni ezeket – például érdekes fejtörőkkel, puzzle-okkal, jó karakterekkel, humorral. Itt ez a kompenzálás nem sikerült. Ami kalandjátéknál mindenképpen gáz.



Ezt muszáj látni, agyam eldobom. Ennyi az Option's"



Hé! Csak nem ott folyik a Psycho felvétele? Fussunk csak oda gyorsan!

Kereken kimondom: a puzzle-ok kifejezetten idegesítettek. Mondok egy példát: a játék elején ki kellett raknunk egy táblát négy darabból, amelyek elszórtan heverték itt-ott a földön. Összeszedtük, beforgattuk helyes irányba, s ha véletlenül kiléptünk, akkor legközelebb nem voltak ott. Ez egy dolog. De könyörgöm, ha már kiraktuk, akkor ugyan legyen már valami funkciója! A jóember elismételte, amit a táblán látott és kész. Semmi újat nem tudtam meg, sehova nem vitt a megoldás, és nem ez volt az egyetlen ilyen a játékban.

### IRTÓ SZELLEMES CUCCOK (VAGY SZELLEMIRTÓS?)

Jó szellemvadászhoz illően különböző tárgyakat kapunk, amelyek a kísérletekkel való kapcsolat felvételében segítenek. (Arról ne nyissunk vitát, hogy hasznosak-e vagy sem, itt a készítő hasznosnak ítélték, fogadjuk el: szellemek vannak. Egyébiránt Stephen King is ezt mondja, de valahogy neki elhiszem.) Lesz tehát EMF-érzékelőnk (hogy az elektromágneses mezőt feltérképezhessük), éjjellátó camcorderünk (hogy az infravörös színtartományban is vizsgálódhassunk), digitális kamera, amivel rögtön láthatjuk a lefényképezett dolgokat, valamint egy hangfelvétel, hogy a Fehér zajból megismert EVP-t kazettára véve visszahallgassuk azon nyomban. (Némely

szellem hangja ugyanis „szabad föl-lel” nem hallható, viszont felvéve igen, na ez az EVP, azaz az Electronic Voice Phenomena.)

Ami viszont számomra érdekes volt, hogy vannak ilyen hiper-szuper high-tech szellemvadász bigyóink, viszont a főhősnek nincs mobilja, körbe kell kilincselnie a várost egy működő pénzbedobós automataért. (Most komolyan, már a *Syberia*-ban volt mobilunk, igaz, olyan, amilyen, a *Dreamfall*-ról nem is beszélve.) A másik kedvencem: az átlag alatti intelligenciájú kalandjátékosokat megcélözva, a készítő úgy oldották meg, hogy ne kelljen lépten-nyomon előkapnunk a kutyüinket, hogy diszkrét „here” suttogás hallik azon a helyen, ahol használnunk kell ezt vagy azt az eszközt. Látszik, direkt az a cél, hogy eldobjam az agyam, úgyse lesz rá szükség.

### KÜLSŐ VS. BELBECS, 0-0

Azzal még megbékülnék, ha egy játék ötletlen és unalmas feladványokkal van teletűzdelve, de hogy a megvalósítás is ötletlen és unalmas legyen... Klasszikus point-'n-click kalandjáték, előre renderelt hátterek előtt, semmi különös elsőre. Viszont ami a legjobban felnyomta az agyvizem, hogy nem lehet akármerre mászkálni – még az utakon sem! Tehát ha másfelé akarunk menni, mint ami ki van jelölve, akkor hősünk közli, hogy azt a területet nem ismeri. Eddig sem ismerted, te örült! – visítottam fel a gép előtt kétségbeesésben, és itt adtam fel.

Pedig úgy szerettem volna. Túlléptem azon, hogy unalmasak a párbeszéd, túlléptem a borzasztó szinkronon, túlléptem azon is, hogy nem lehet gyorsítani a beszélgetések menetén – mindig mindent végig kell hallgatni, ráadásul olyan iszonyatos a szinkron, hogy rövid úton eljutottam a hajtépiség. De békés ember vagyok, mindenem túllépek – de hogy ennyire idegesítő legyen valami, azon nem tudok. A kinézet pedig... A karakterek élettelenek, mint egy-egy rongybábu. Beszélgetés közben random mozog a szájuk – vagy mozog,

vagy nem. A hátterek egész jók, fekete-fehér film noiros megvalósítás, csak néhány tárgy színes, ami nyomasztó hangulatot kölcsönözNE a játéknak, viszont csak annyiban nyomasztó a játék, hogy bánt a tudat: fecserlem az időmet. Inkább végignézem tétlenül, ahogy dZé apró, szőrös állatkákat rugdos, vagy egész nap meséljen nekem BZ vicceket, csak ezt ne.

Egy előnye van a játéknak: angoltanulásra kiváló. Mindenki mindent szépen lassan elmond, hogy értsük, és lent ráadásul feliratozva is van, gyorsítani pedig nem lehet. Hadd gratuláljak. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, ird be a gyorslink sávba:

**2410**

## GameStar

### JÁTÉK MENET

- + most őszintén?...
- felejthető, ötletlen feladványok

### GRAFIKA

- + fekete-fehér kinézet, néhány dolog színes csak, ez egész jó
- átvezető animáció gáz – mintha árnyjátékokat néznék kivágott tárgyakkal

### HANG

- + a háttérzene egész filinges, háttor-szóztató
- borzasztó, leléphetetlen párbeszéd, iszonyatos szinkron

### ÉLMÉNYFAKTOR

Angoltanuláshoz kiváló, egyébként felejthető, egy jó ötletre száz rossz jut.

# 51

Megadom neki az Arany Kacaj-díjat, ha ez nem érdemli meg, akkor semmi.





Age of Empires III – GS2005\_11 – 86 %  
Anno 1701 – GS2006\_12 – 80 %  
Europa Universalis III – GS2007\_02 – 88 %

# THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE – THE EASTERN REALM

Zsíros, tokás, koszos körmű férfiak, hidroglóbusz méretű asszonyok. //Helikopter

## RÖVIDEN

Azon túl, hogy becsempésztek pár hangyaszerszámnyi újítást, messze nem nyújt annyit a küldetéslemez, mint azt a Blue Byte-rajongó Settlers-fanok várták volna.

**KIADÓ** Ubisoft  
**FEJLESZTŐ** Blue Byte  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
 { Settlers: Heritage of Kings  
83 % – GS2005\_02  
 { Settlers V  
87 % – GS2005\_07  
 { The Settlers: Rise of an Empire  
71 % 0 GS2007\_10

**S**LÁM, A BLUE BYTE (vagy inkább a Ubisoft...) is úgy gondolta, hogy a közepesen sikeres **Settlers 6** eladásait megpróbálja picit jobban emelni azzal, hogy megjelentet egy kiegészítőt, amelyről már messziről búzlik, hogy az eredeti játékba tervezték. Sajnos úgy tűnik, a készítőik komolyan gondolták, hogy pár teljesen érdektelen játékmecanikai változtatás, no meg két új hős megjelentetése elég lesz ahhoz, hogy mindenki rohanjon a boltokba teljes fellációval, és bárkit félrelökjön, hogy beszerezhesse.

## MIT IS REJT AZ ÚJ SZOKNYÁCSKA

Noha az egyik új hős bébi tényleg jól néz ki, és még az extraszuperspesöl tulajdonsága is egész használhatónak tűnik (kikényszeríthet ajándékot az ellenféltől, főleg többjátékos módban lehet zsírbüféfrenccsajzos ez), egy apró horkanáson és egerrel történő deklarációsérítésekén kívül nem ér többet a dolog. Már a kampány elején kiderül a menürendszerből, hogy mik is lesznek azok a finomságok, mellyel kényeztetni próbálnak minket a kiegészítő lemezen. Na már most végre eljött az ideje, hogy a telepések ne a fő kúthoz rohangáljanak a város közepére egy vödör vízért. Akár a fürdőházról legyen szó, akár a formás farú birkákról (elborultabbak a teheneket szeretik úgyis, tőlük elnézést kérek... lovak sajnos nincsenek, így ezt nem is említtem), vízre van szüksége mind-

nek. A legfelső mentipont rejti a legizgalmasabbnak tűnő dolgokat, bár ezt csak akkor élvezhetitek igazán, ha már rommá gyalultatok az ellenfeleket az adott pályán, mert éppenséggel szinte csak a város dekorációjáért felelős cumókat találjátok ott, amikre értelemszerűen nem a legnagyobb fejlődés közepette fogtok borsos pénzeszsáknai összegeket kicsengetni. Szép, szép, meg jó, hogy lehet csinálni szobrot, meg oszlopot, meg miegyebet a városlakóknak, csak éppen kit érdekel.

## PAPA, KERESSEN BÁNYÁT!

A másik újítás, azaz inkább visszanyúlás a korábbi Settlersekben már megje-

lent geológus fazonhoz. Immáron lesz küldetés, ahol szükségetek lehet arra, hogy kiküldjétek a papit, hogy ugyan csekkolja már le, van-e valami jóféle kis nemesfém a környező bányalehetőség-helyeken, amit lehetne bányászni elfele a saját kasszátkba. Ha csak annyit mondok, hogy ezeken felül már csak pár új állat a térképen, meg szőbb vízeffektek jelentkeznek a majd' 12 órás tili-toli kampány során, akkor nem fogtok örülni. Ó, majd' elfelejtettem, a kihelyezett helyőrségek is másként néznek ki, már nem csupán egy fabódénak tűnik, hanem komolyabb építménynek. Fontos megemlíteni azt is, hogy jóval



Ah, ezt ismerem, itt lehet deviate fish-t fogni!

## HARDVERIGÉNY

**2 GHz** processzor  
**128 MB** VRAM  
**2 GB** HDD

Ha mindent teljesen széteffektetitek, és a felbontást is megnövelitek 1280 fölé, komoly gondot fog okozni még a legújabb generációs videokártyáknak is a játék.





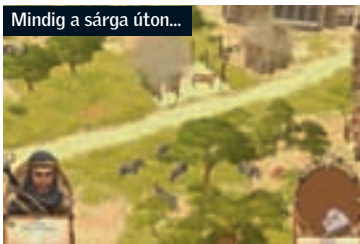
Ha szereted kaján mosollyal nézni, ahogy több száz izdadt kétlábú rohangál, mindig a parancsodat lesve, akkor Neked találtak ki a Settlers-sorozatot. Mármost úgy, az egészet.



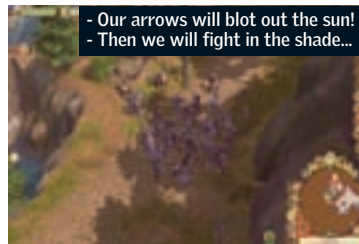
Ez pedig itt a Diablo, ott szokott állni Cain a kút mellett... (Hol van most?)



Kívánok, bátyán, akkor letenném ide a háest!



Mindig a sárga úton...



- Our arrows will blot out the sun!  
- Then we will fight in the shade...

## HÁT MI EZ? BARÁTOK KÖZT HUSZONHÁ- ROMEZREDIK EPIZÓD?

kevesebb ősz hajszál generálódik majd kopasznak még éppen nem mondható fejeteken, lévén megjelent az időgyorsítás funkció is. Ez hihetetlen hasznos, mondanom sem kell, ugyanis szerintem már ti is majdnem fordítva vettétek fel a kabátotokat és örültetek meg akkor, amikor épp 200 köre volt szükség, így míg a srácok elkalapálgattak, nézhettük, hogy nő a fű. Néha esküszöm, megmozdult! (Amúgy tényleg, hiszen az ökoszisztéma még mindig páratlanul jól fejlődik és újul meg.)

### MENJ ODA, HOZD IDE

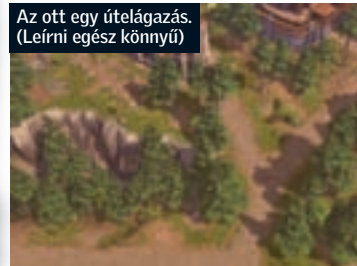
A küldetések is teljesen szokványosak, pont ugyanazt fogjátok kapni, mint az alapverzióban, sőt. Éppen elég volt 24 órát építkezni, míg mind az öt átvezető animációt láthattok, ezúttal még ez sem éltetheti a lelkesedésében még erőteljes játszani vágyást érző játékost. Készüljete fel rá, hogy semmi ötlet, csak és kizárólag a szokásos: jaaaajstenem, nincs gyógyszer, hozzá már egy keveset, kérlek, és akkor majd utána kapsz új küldetést. De előtte küldj már 400 fát is (mikor a térképen körülbelül há-

rom csipkebokor van csak...), de mindezt csak azután, ha leverted Kestral (még mindig a legszexibb hősbébi) nagybátyját, aki meg akarja akadályozni az esküvőjét. Hát mi ez? Barátok közt huszonháromezredik epizód? Komolyan mondom, erősen elgondolkodtam rajta, vajon az elmúlt 8 hónapban a Blue Byte-nál a srácok mivel foglalkoztak, ha csak ennyit sikerült letenni az asztalra. Az rendben van, hogy a Related Designs-zal közösen épp az ANNO középkori stratégiai játék új epizódját hegesztik, de ez nem jelentené azt, hogy ennyire kevéssel próbálják meg kiszúrni, ráadásul ilyen gyatra körítésben a játékosok szemét. Ezért mindenképpen lépéprezets jár, ma-zur majd ír nekik, és akkor befenyűlnek.

### EXTRA? SEMMI EXTRA...

Egyedül pár újabb (azok is rajongók által az editorral készített darabok) különálló, multiplayerben vagy egyéni módban játszható pálya az, ami megérte, hogy elbóklásszon rajta az ember pár métert. Szépen felépített, jól átgondolt és akár még komolyabb kihívást is jelenthet. De azért ne számítsatok semmi orgazmusra, még a zenéket és a hangeffekteket sem tuningolták fel egy picit, bár talán azokra lehetett a legkevesebb panasz eddig is. Nagyon érezni, hogy nem erőltették túl magukat a fejlesztők, annyit szabad csak a javukra írni, hogy amennyiben ezek az apró pluszdolgok az alapjátékban is szerepeltek volna, akkor esetleg egy kicsivel jobb értékeléseket kapott volna minden újságíró részéről, hát még a játékosoktól. Így abszolút megkészt, fantáziátlan és kifejezetten bosszantó, majd teljes árú játékok sikerült prezentálniuk, ami nem szép dolog.

Az ott egy útelágazás. (Leírni egész könnyű!)



### VAN MÉG A VILÁGON...

Nem hiszem, hogy bárkinek nagy titkot árulnék el, ha azt mondanám, inkább fagyizza/mozzizza el a pénzt, amelyet a kiegészítőre tervezett volna költeni. Sokkal hasznosabb, ha egy bébi hozzátok nyomja a bal mellét, vagy épp nagyon megijedve próbál átmászni a székedbe, minthogy trottyos nadrágos emberkéket nézzetek, ahogy masíroznak elégedetten, vagy épp elégedetlenül. Szóval hajráf, csak akkor próbáljátok ki, ha óriás Settlers-rajongók vagytok.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

2412

## GameStar

### JÁTÉK MENET

- + továbbra is szép a sok masírozó emberke
- egyre butábbnak hisznek minket

### GRAFIKA

- + már az alapjáték is szép volt, itt még szebb minden
- túl nagy hardverigény

### HANG

- + a nyüzsgő város hangja orgazmusközeli
- a hősök hangja továbbra is haramos

### ÉLMÉNYFAKTOR

Nem ajánlott abban az esetben, ha sok újdonságot keresel. Akkor inkább netezgess.

# 67

Legalább lennének prostik a fejlett városokban. De nem...





Kicsit idegesítők a szamurájok, de végül is csak le kell csapni őket



A kapkodás szerencsejátéknak tűnhet, pedig jól be lehet gyakorolni



//ZeroCool

# NINJA REFLEX

Szuszit sütsz, kis szűcs?

## RÖVIDEN

Jópofoa játék, kicsit azon a szinten van, mint a Portal vagy az Audiosurf. Végre új ötletek vannak benne, és nem egy korábbi játék friss feldolgozása.

**KIADÓ** Valve Software  
**FEJLESZTŐ** Nunchuck Games  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK** N/A



## HARDVERIGÉNY



Bár felismerhető néhány DirectX-lehetőség, nem vitték túlzásba az effektusokat. Ennek köszönhetően kevésbé erős gépeken is kiválóan fut, ami elengedhetetlen ugyebár egy reflexekre épülő játéknál.

**N**INDZZSSAAAAA! – **ERRŐL ki-nek mi jut eszébe? Van, akinek az egyik Taxi mozifilm, másnak a Michael Dudikoff főszereplésével még 1985-ben játszott nagy sikerű Amerikai Ninja**, egy harmadik személynek meg kedvenc szusi vacsija (nekem az, amikor Mady elvitte Malachit elöl a Meteor Shardot Shadowfang Keepben – mazur). Bevallom, jómagam is kedvelője vagyok az imént említett apróságoknak, de manapság e szó hallatára egyértelműen a Nunchuck Games legújabb alkotása ugrik be.

## SZANASZÉT CSAPUNK MINDENKIT

A Valve volt olyan jó fej, hogy lehetőséget adott a fejlesztőcsapatnak (az Electronic Artsszal ellentétben, amely csak Wii-re és DS-re adta ki), hogy elkészítse Ninja Reflex című játékának PC-s átíratát. Ez a Steamworks Edition nevet kapta, és még március elején landolt a Steam rendszerében. A játékos egy serdülő harcmester, akinek fel kell nőni és kiérdemelni azt a bizonyos fekete övet. Ez persze nincs annyira olcsón, mint szeretnénk, és itt jönnek a képbe a feladatok. Lényegében úgy kell felfogni a Ninja Reflex-et, mintha hat egyszerűbb, shareware kategóriás játékot összegyűrnánk. Nyíre azért nem akarom leszólni, mert elég szépen össze van fűzve, de azért mégis erről van szó.

A Shuriken-ben kipróbálhatjuk, milyen sebesen hajtunk célba dobócsillaggal. Kis figurák mozognak ide-oda, és kicsit olyan érzésünk van, mint a céllövöldében. A Hotaru az igazi nagymesterek játéka: feladatunk elkapni a megadott szentjánosbogarat, egyetlen kattintással az égren. Ezt követi a Hashi, amelynél evőpálcákkal kell legyeket fognunk. A Koi

az egyik legidegesítőbb és legnehezebb mód, amelyben a vízben úszkáló halakat kell kézzel kifogni. Minél kisebb halat kapunk el, annál több pontot szerzünk. Nunchaku: kellene magyarázat? Végül is nem árt – a mester különféle célpontokat hajgál felénk, ezeket kell eltalálni. Végül pedig itt a Katana, amelyben szamuráj nagymestereket kell porig alázni.

## MÉG EGY KICSIT DOLGOZHATNAK VOLNA RAJTA

Mindez elmondva szépen hangzik, de lásuk, mi a tényleges kihívás, illetve a feketeleves! Az egyes játékmódokat szabadon kiválaszthatjuk, a sorrend nem kötött. Ahogy haladunk előre, egyre gyorsabban kell halat fognunk, vagy éppen szamurájt gyaláznunk. Később már arra is figyelni kell, hogy adott színű bogarakat kapjunk el, és azokat megfelelő színű tábla helyezzük.

A grafikát fogadjuk el olyanak, amilyen, igazából nem is ez a lényeg. Hatalmas hibája viszont, hogy piszkosul rövidre sikerült. Épp azért említettem, hogy kissé shareware játék érzésem van tőle – tény, hogy a PC-s változathoz jelképes áron hozzá lehet jutni. Félreértés ne essék, nekem tetszett, de körülbelül 3-4 óra alatt végig lehet vinni – precíz célzók persze előnyben. Az elején marha jókat lehet szórakozni a játékmódokon, meg ahogy birkamód bologat a főbajusz, de egy idő után rájövünk, hogy monotonná vált a játékménet.

## JÓ IS, MEG NEM IS

Mivel annak idején elég sokat Quake-eztem, illetve hasonló játékokkal nyomultam, hirtelen mozdulatok alakultak ki bennem (nem kell nyilvánosan lealázni, nyilván nem vagyok egy WCG-bajnok) az egészrel. Ilyenformán nekem egyszerű volt a játék, de szórakoztató. Ami iga-

zán megfogott, hogy valahol ezt is annak az „ötletalapú” kezdeményezés részének tekintem, ahova én besorolom a Portal vagy az Audiosurf játékokat. Egyszerűek, mégis szórakoztatók. Érdemes kipróbálni! [CS](#)

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

**2406**

**KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:**  
Képgaléria

## GameStar

### JÁTÉKMÉNET

- + ötletes megoldások, új lehetőségek egérrel
- hamar monotonná válnak a játékmódok

### GRAFIKA

- + gyengébb gépeken is remekül fut
- gyenge átmenet valós és rajzfilmszerű grafika között

### HANG

- + kellően meghozza a hangulatot a játékhoz
- legalább a zene változhatna néha

### ÉLMÉNYFAKTOR

Szép lassan csökken az élményfaktor: az elején iszonyat jó, aztán vannak változások, de már nem az igazi.

# 72

Kardétre fel... vagy mi a szös!









Igen, akkor most egy közelít veszünk!

# LIMBO OF THE LOST

Ha egyszer Sors és Végzet marakodni kezdenek az emberi lélek fölött...

//Berrr

## RÖVIDEN

3D-klasszik-point-'n-click-kalandjáték, mely a túlvilág sötét bugyraiba vezet. Egy évtized fejlesztés kissé túlérett gyümölcse.

**KIADÓ** G2 Games  
**FEJLESZTŐ** Majestic Studios  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK** { N/A

**SZÉP DOLOG A KITARTÁS ÉS a türelem, de azért mindennek van határa, és persze ára is.**

**A *Limbo of the Lost* fejlesztése a kilencvenes évek közepén indult, még Amigára.** A játék kedvenc műfajom egyik kései gyöngyszemének tűnt, ugyanis eredetileg szöveges-begépelgetős kalandjáték lett volna. Aztán 2000 körül rájöttek a fejlesztők, hogy az idő igencsak elszállt felettük, és innentől már egy point-'n-click játékban gondolkodtak. Végül is ez a játék valósult meg 3D-s változatban.

## INTRO, AMI EXTRO

Nagy meglepetés, hogy a játékhoz egy bónusz DVD kapcsolódik, amely nem is annyira bónusz, ugyanis olyan vitális dolgok találhatók rajta, mint például a *Limbo* intrója. Ezt elsősre remek ötletnek tartottam, de ha belegondolunk, talán mégsem annyira nyérő gondolat. Az intró ugyanis tulajdonképpen ki van szakítva eredeti környezetéből, nem szervesül azzal: ez kicsit olyan a számomra, mintha mondjuk a könyv borítóját a törzsszövegtől külön kéne megvenni... Persze a bónusz DVD-n még rengeteg hasznos dolog található, példának okáért screenshotok, artworkok, a játék fejlesztési történetével kapcsolatos információk.

## SORS ÖCSI ÉS VÉGZET TESÓ

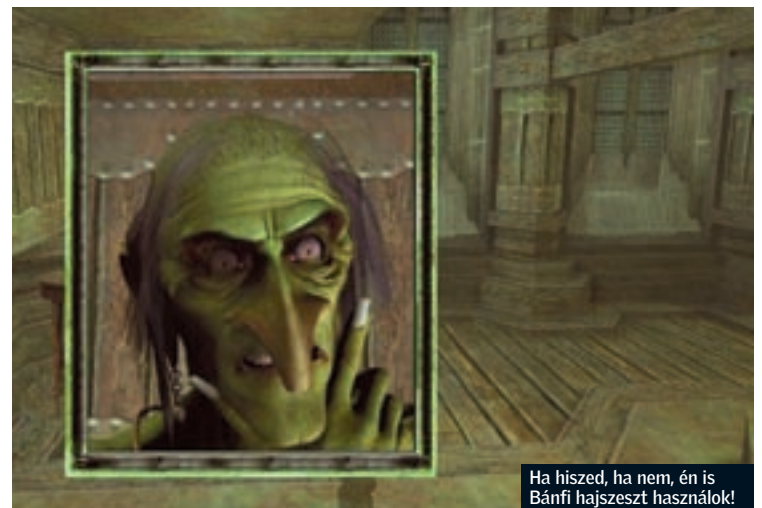
A *Limbo of the Lost* elvont, de elég eredeti intrójából, valamint háttértörténe-

téből megtudjuk, hogy a Sors és a Végzet fivérek között ismét háború dúl, amelynek tétje az emberi lélek szabadsága: míg az egyik nagyhatalmú tesó úgy gondolja, hogy az ember rendelkezhet saját sorsával, a másik szerint ez luxus, és a két lábon járó majmot irányítani, vezetni kell végzete felé. A magyarra csak kissé esetenül fordítható „Tűrés Könyve” (Book of Sufferance) pecsétje eltört, ami azt jelenti, hogy Végzet tesó korlátlan uralomra tehet szert az emberi lét fölött. Célja nem más, mint megkaparintani a könyvet öt sötét generálisa segítségével. Sors öcsi persze nem tétlenkedik: a törött pecsétet egy halandó

ember, bizonyos Briggs kapitány kezébe nyomja, a férfit pedig az Elveszett Lelkek Tornyába hajítja. Ez az a hely, amely féltőn áll a mi világunk és a túlvilág között. Briggs kapitány nem kisebb feladatot kap, mint hogy megszerezze a Nagy Könyvet az Apokalipszis Négy Lovasától, majd egy pecséttel örökre lezárja azt...

## MESÉK A KRIPTÁBÓL

Briggs azonban nem egyedül nyomul a világok közti sötét határmezsgyén. Van egy meglehetősen ocsmány, Gollam-szerű segítője és kísérője, de még egy ennél is fontosabb vezetője – aki



Ha hiszed, ha nem, én is Bánfi hajszeszt használok!

## HARDVERIGÉNY



**PIII 733 MHz** processzor  
**256 MB** memória  
**32 MB** videokártya

Sajnos néha piszkosul belassul, és hajlamos a fagyásra is, ezért érdemes minél többet menteni!



nem más, mint a játékos. A játék legelején Briggs döbbenet fordul a monitor felé, és meg is tapogatja azt – ilyen jópofa ötletet utoljára a *Monkey Island* egyik (szégyen, de nem emlékszem melyik, aki tudja, kérem, írja meg!) epizódjában láttam, ahol egy jelenetben „betört” a monitor. A játék egész történetét végigkíséri egyébként ez a fajta, kiszólásokra, a játékos és Briggs kapitány közti tréfákra építő morbid humor, amely rögtön a Mesék a kriptából TV-sorozatot juttatta eszembe.

### AKKOR MI A QUIJA VAN?

A *Limbo*, mint mondtam, szöveges-begepeltetés progginak indult, aztán végül hagyományos point-'n-click kaland lett belőle. Briggs kapitányt a szokásos mouse klickelgetéssel irányíthatjuk. Így hozhatjuk elő a játék lelkét, azt a kör alakú Quija táblát, amely a főbb akciók lebonyolítására szolgál. Itt olyan, régmódi kalandjátékokat idéző parancsokat találunk, mint a Take, Examine, Action, Sense. Az első kettő önmagáért beszél. Az akció mindig az adott helyzetre vonatkozik, ezzel nyit ki ajtókat, használ tárgyakat a főhősünk. A negyedik parancs rengeteg ötletes körülírásra adott volna lehetőséget, és ezzel – a régi kalandjátékok mintájára – hozzájárulhatott volna az interaktivitás érzésének megteremtéséhez. Sajnos azonban a Sense parancs csak ritka esetben működik (például amikor megérzi főhősünk, hogy van valaki az ajtó mögött), és az esetek legnagyobb részében a frusztráló „No sense, No feeling” választ kapjuk. Az állandóan visszatérő, ismétlődő válaszok egyébként a játék legidegesítőbb hibái közé tartoznak. Itt kell még megemlíteni azt is, hogy a T gomb

a „Subtitle” funkciónak felel meg – erre sajnos a játékban nincs utalás.

### HAT KICSI FEJEZET

A játék egy prologusból és még öt – vagyis összesen hat – fejezetből áll. No ezzel el is érkeztünk a *Limbo* legfurább aspektusához. Az epizódok között – egykét visszatérő szereplőt leszámítva – ugyanis nincs sok kapcsolat, még a nehezen összeharcsolt tárgyakat is elvesztjük, amikor új rész kezdődik. Emiatt aztán a játékosnak kicsit „sok hűhót semmiért” érzése lesz, arról nem is beszélve, hogy úgy tűnik, mintha minden egyes fejezetet más ember készített volna, más és más koncepcióval. Bizonyos fejezetek – például a 3. és az 5. – remekbe szabottak, más részek viszont – például a 2. fejezet – kissé amatőrnek tűnnek. Ez nemcsak a játékmenetre és a hangulatra vonatkozik, de a fejtörőket is érinti. Egyes fejezetekben hihetetlenül ötletesek és logikusak a fejtörők, máshol viszont végtelesen pixelvadászatra vagyunk kárhóztatva. Sőt a 4. fejezet egy részén váratlanul hotspotok jelennek meg a képernyőn! Ez a megoldás azt a látszatot kelti, mintha egy félkész játékkal játszanánk. Ennél még az is sokkal elegánsabb lett volna, ha Briggs kapitány egyszerűen közli, hogy az adott tárgyakat csak később tudjuk majd használni...


### INVENTORY A LELKE MINDENNEK

A fejtörők nagy része – hagyományos kalandjáték lévén – az inventoryra épül, amely a képernyő tetején található. Az egyes tárgyakat természetesen kombinálhatjuk egymással, és közelről is szemügyre vehetjük. Ilyenkor Briggs kommentjeiben rendszerint elrejt egy-egy fontos segítséget is.

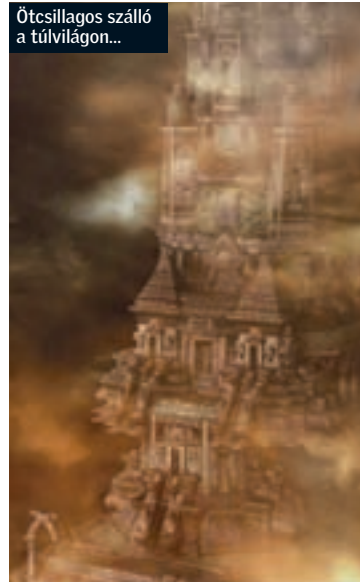
A *Limbo*-ban sok érdekes, groteszk karakterrel találkozunk, és a játék szerencsére cseppet sem fukarkodik a humoros párbeszédekkel. A párbeszédok során a szereplők arcát egy külön kis ablakban kinagyítva szemlélhetjük. A dialógusok rendkívül színvonalasak, a játék mentes a kezdő kalandjáték-készítők gyakori hibájától, a túlbeszéltségtől. (Szerény véleményem szerint még a *The Longest Journey* is súlyosan szenvedett ettől...)

### A LIMBÓ HINTÓ MENETRE KÉSZ...

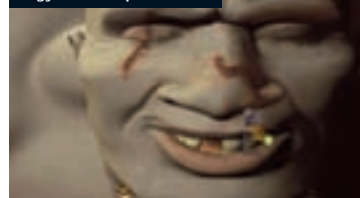
A játék grafikája nagyon hangulatos, viszont van egy hibája: az utolsó fejezetet leszámítva mindegyik rész sötét, klauszrofobikus terekben játszódik. A kalandjátékokban számomra az egyik legnagyobb élvezetet a változatos helyszínek megismerése jelenti, és ebből az aspektusból a *Limbo* eléggé uncsi lett: ugyanazok a fákyafényes folyosók, kripták, alagutak váltakoznak az idők végezetéig. Azért szerencsére nem teljesen a végezetéig, mert az utolsó fejezet fantasztikus hangulata kárpótol mindenért: Briggs kapitánnyal itt végre kiszabadulunk a tér fogságából, és havas, álmos városkában kószálhatunk, rengeteg élő szereplővel találkozhatunk.

Illik pár szót ejteni a játék zenéjéről és a hangokról is. Nos, ez utóbbiak nagyon profik, és nagy részben hozzájárulnak a *Limbo* hangulatához. A zene is igen hangulatosra sikerült, igaz kicsit uncsi, és oldschool hangulatú. Mindent egybevetve, a *Limbo of the Lost* érdekes kísérlet egy kezdő csapatól: a hosszas fáradozás végül is szerintem meghozta a gyümölcsét. Az már más kérdés, hogy ez a gyümölcs az idők során kissé fonnyadtá vált... 

Ötszázszáz szálló a túlvilágon...



Fiam, már megint otthon hagytad a zsepidet?



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1567

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

## GameStar

### JÁTÉKMENET

- + vissza a régi amigás időkhöz...
- sok bug, monoton lesz egy idő múlva

### GRAFIKA

- + hangulatos helyszínek...
- ...amelyek unalmasak lesznek egy pont után

### HANG

- + remek szinkronhang, hangulatos zene
- kissé oldschool zene

### ÉLMÉNYFAKTOR

Rengeteg hibája ellenére is szerethető, hangulatos játék. Belekukkantani mindenképp érdemes.

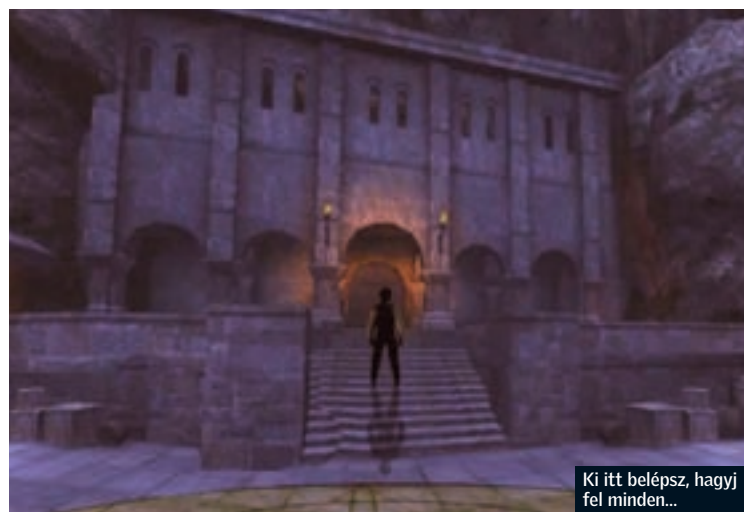
# 74

Oldschool játék, oldschool kalandoroknak, sok hibával és sok szerethető résszel.

## A JÁTÉKOSNAK KICSIT „SOK HŰHÓ SEMMIÉRT” ÉRZÉSE LESZ, ARRÓL NEM IS BESZÉLVE, HOGY ÚGY TŰNIK, MINTHA MINDEN EGYES FEJEZETET MÁS EMBER KÉSZÍTETT VOLNA, MÁS ÉS MÁS KONCEPCIÓVAL



Nem hiszem el, már megint csak vege kajájuk van?



Ki itt belépsz, hagyj fel minden...





Gyárts még belőlem sokat és letaroljuk a pályát, mester!



Nem, csakazértsem szállunk le a magas lóról.



Ez az a rész, amikor a félreértésből indult ki a konfliktus...



# SEVEN KINGDOMS CONQUEST

General Foch, a francia hős emléke köztünk él! //Gyu



**RITKASÁG, HOGY OLYAN JÁTÉK** jut nekem, ami nem túl jó. Főleg úgy, hogy a régi legendák emléke elhomályosította a látásomat, és valami forradalmat vártam, hiszen a *Seven Kingdoms*, a *Seven Kingdoms Ancient Adversaries* és a *Seven Kingdoms II* nagyon jó játékok voltak, az első résszel mind a mai napig játszom. Lehet, hogy elsőre primitív a *Warcraft I* jellegű grafikájával, de a játékméchanizmus, az újrajátszhatóság zseniális volt.

## MEGÖLNI EGY LEGENDÁT

A maga korszakában a *Seven Kingdoms* első része kiemelkedő volt. Sőt még a II is nagyon jó volt, hiszen abban már szörnyekkel is lehetett lenni. De a *Conquest* legnagyobb dicsőrete maximum az, hogy a nevében a „*Seven Kingdoms*” szókapcsolatot őrzi. Először is, ami a sorozatban a legjobb dolog volt, azt úgy, ahogy van, kidobták a kukába – a véletlenszerű térképgenerálást. Ugyanis majd' 10 éve simán meg tudták csinálni, most meg, 2008-ban borzalmas és rémes előregenerált pályákon kell hadakozni. Ezekből is kevés van és azok is unalmasak – ha láttunk már *Warcraft III* pályákat, akkor már mindent el is mondtam – na, olyanok. Csak sokkal rosszabbak. S ezekből sincs túl sok. Van még ezenkívül rettenetesen unalmas kampány, egyből kettő is, az egyik az emberek, a másik a démonok oldalán. Itt szinte végtelen erőforrásokhoz jutunk, nincs meg a 7K első két részének mikromenedzsment-jellege, ahol

pénzügyeinket és kajánkat is megfelelően kellett kezelni. Ez önmagában még nem is lenne rossz, bár a grafikus engine már 2005-ben is öregcskének számított volna (ez szerintem összefüggésben van a játék igen lassú elkészülésével). Kapunk azonban egy döbbenetesen béna mesterséges intelligenciát ellenfelnek, amely legyőzése minden, csak nem kihívás. És akkor még nem említettem, hogy a kampány bizonyos részei csak más néven futó Skirmishek, amely nem dicséri meg a készítőket és a dizájnereket. Egyébként sincs ok rá, hogy dicsérjük őket – szerintem maguk sem tudták, mit akartak, amikor innen-onnan összeollóztak mindenféle dolgokat. Számomra nehezen elfogadható, hogy Trevor Channek ehhez köze lehet...

## SEVEN BUGDOMS

Ne tagadjuk, ez a játék az utóbbi idők legbugosabb, legbefejezetlenebb, legidegesítőbb játéka – a tutorial rémesen unalmas és bugos, maga a játékmenet bármikor megfagyhat, ami ellen csak a reset segít, a multiplayer nem működik, a térképeditor egy kalap kamillavirág... Az egész egy legendás, első világháborús francia tábornokra emlékeztet, akiről anyahajót neveztek el: Ferdinand Foch (kiejtve Fos) emléke örökké köztünk él majd. S mindehhez még egy használható, újnak tűnő ötlet sincs benne, ami legalább picit mentené a helyzetet – régi RTS-klisék összekeverve és nagy adag fagyasztóval beszórva. Shame on you, Enlight Software, tönkretettétek, amire évekig megváltóként vár-

tam. Hogy lesz-e vajon olyan patch, ami javít a helyzeten nem tudni, talán a bugok egy részét megoldják, de nem hiszem, hogy Foch tábornok szellemiségéből lehetne palotát építeni. GS

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

**2288**

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: GSTV

## GameStar

### JÁTÉKMENET

- + csili-vili a kijelölés
- everything else

### GRAFIKA

- + néhány jópofa démon unit
- everything else

### HANG

- + van hangja?
- everything else

### ÉLMÉNYFAKTOR

Ferdinand Foch, segíts! Inkább visszatérek az első *Seven Kingdoms*hoz.

**38**

Ez borzalmas, mondhatni rémes, rettenetes.

## RÖVIDEN

Valaha a legjobb RTS-ek közé tartozott a 7K-sorozat. De úgy néz ki, a sok-sok év várakozás hiábavaló volt – az új rész patetikus.

### KIADÓ JooWood FEJLESZTŐ Enlight KORÁBBI JÁTÉKAIK

- { *Seven Kingdoms* 92% – GS2001\_03
- { *Seven Kingdoms II* 60% – GS1999\_12
- { *Capitalism II* 72% – GS2002\_02

## HARDVERIGÉNY

1,5 GHz P4 processzor  
512 MB memória  
NVIDIA GeForce FX  
vagy ATI Radeon 8500





**VÁLOGASS A LEGJOBB MOBILOS JÁTÉKOKBÓL**

letöltési kód: **GSJ 11660**

Vegyél részt örült versenyeken híres városokban vagy külvárosi terepeken. Használd a Nitro! Vigyáznod kell, mert a zsaruk nyugalmat akarnak, és ezért mindent meg is tesznek! A pénzből amit nyersz luxus sport autót vehetsz.

letöltési kód: **GSJ 11659**

3 dimenziós grafika, rengeteg kameraállásból figyelheted az eseményeket. Több, mint 200 csapat közül választhatsz! Minden csapatnak egyedi arculata van, minden játékos saját stílussal rendelkezik. Élvezd Robinho cseleit, Crouch fejeléseit, vagy az olasz csapat defenzív eroit! Vegyél részt az 5 liga egyikében, vagy az Európa Bajnokságon

letöltési kód: **GSJ 11653**

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

letöltési kód: **GSJ 11089**

Üresnek érzed a telefonodat? Töltsd tele tüzes lányok képeivel!

letöltési kód: **GSJ 11636**

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

letöltési kód: **GSJ 11043**

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

A játékok támogatottságát nézd meg a [www.gamester.hu](http://www.gamester.hu) oldalon! Így töltsd le: a választott játék mellett található kódot küldd be a 1796-os SMS számra, a háttérkép melletti kódot a 06-90/614-844-es számra. Infó vonal: Digitania Zrt (1) 328-5063 (normál hívás) A hirdetésben látott mobiltartalom letöltésével feliratkozol előfizetéses szolgáltatásunkra. Játékok esetében hetente háromszor küldjük majd el napi ajánlatunkat, háttérkép esetén minden nap, amelyből mindig egyet tudsz letölteni. A fogadott sms ára háttérkép esetében 288 Ft áfával, java játéknál 960 Ft áfával, videonál 480 Ft áfával. Ha le szeretnéd mondani az előfizetést, akkor küldd a STOP szó után a szolgáltatás azonosítóját játék esetében a 1796-ra, háttérképnél a 06-90/614-844-es számra, videonál a 06-90/617-715-ös számra.

**SEGA RALLY**



A SEGA autóverseny játéka most először fut be mobilra! Kerülj egy valódi rallyautó volánja mögé, és versenyezz jeges, trópusi és kanyonokkal tarkított tájakon. Kerülj rögtön versenybe a gyors futam opcióval, vagy szállj versenybe a legendás SEGA Rally kupáért. Lenyűgöző grafika és a kiegyensúlyozott irányítás - ez a SEGA Rally. Gyerünk, irány a pálya!

letöltési kód: **GSJ 11606**

**LIVE FREE OR DIE HARD THE MOBILE GAME**

DIE HARD letöltési kód: **GSJ 11681** gameloft

**GHOST RECON**

Ki ne ismerné a legendás PC-s játékokat?! Most telefonod segítségével csatlakozhatsz a GHOST csapathoz. Kapitányként vezedsz sikerre az akció és akadályozd meg az ellenséges terrorista erők hatalomra jutását. Küldetésed során több részfeladatot is teljesítened kell!

letöltési kód: **GSJ 11691**

**LETÖLTHETŐ MOBIL TARTALOM ÜZENETED A 1796 -OS SMS SZÁMRA KÜLD D EL!**

Üresnek érzed a telefonodat? Töltsd tele tüzes lányok képeivel!

letöltési kód: **GSJ 11632**

A Whiskey Vállalat elit csapatának tagjaként Turókot arra képezték ki, hogy minden helyzetet kezeljen. De őt és embereit lelőtték, és most túl kell élnie egy ismeretlen bolygó számtalan veszélyét az ártalmas dinoszauruszoktól kezdve a bűnöző Kane-ig.

letöltési kód: **GSJ 11592**

A Nő pirosban nagyon tüzes. Csak Tégéd 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: **GSJ 11418**

Új le a virtuális póker asztal mellé, csatlakozz a legnagyobb bakhhoz az eredeti Texas Hold'em póker játékban! Különleges pillanatokot fogsz átélni, a blöffölés izgalmával, vagy épp a győzelem örömeivel.

letöltési kód: **GSJ 11709**

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

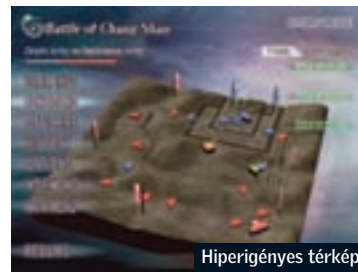
letöltési kód: **GSJ 11440**

Fedezd fel a legösszetettebb football management szimulátort a mobilodon! Válaszd ki a klubod 8 bajnokság több, mint 200 csapata közül! Tervezd meg a játékosaid edzését! A megfigyelőid segítségével találj rá a tehetségekre!

letöltési kód: **GSJ 11728**

letöltési kód: **GSJ 11455**





# WARRIORS OROCHI

Agyatlan hentelés sokadik kiadásban.

//dZé

## RÖVIDEN

A Warriors-világok ötözésével még több hőst és még több agyonverendő csúnya bácsit kap az elszánt gémer, aki még nem unt bele a műfajba.

**KIADÓ** KOEI  
**FEJLESZTŐ** KOEI, Omega Force  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
 { Dynasty Warriors 4 89% - GS2008\_03  
 { Bladestorm 70% - GS2008\_01  
 { Dynasty Warriors 6 60% - GS2006\_02



## HARDVERIGÉNY

1,6 GHz processzor  
 256 MB memória  
 64 MB videokártya  
 DirectX 9.0c+, 6 GB tárhely  
 Legalább nem eszik sokat.

**AZ AZ IGAZSÁG, HOGY KEZDEK GYANÚT FOGNI. Mazur-**  
**nak célja van velem. Az előző**  
**számban a hihetetlenül unalmas Hour**  
**of Victory értékelésével bízott meg,**  
**most meg itt van... ez. Lehet, hogy**  
**Enderrel ezen sutyorognak naphosz-**  
**zat?** „Figyelj, itt ez a dZé gyerek, egye-  
 lőre ketreben tartom, csak rothadt játé-  
 kokat dobálok neki, és Starcraft II scren-  
 shotokkal ingerlem, de nemsokára  
 kijön a GTA IV, akkor elővezetjük egy jó  
 erős láncon, és TESZTELNI fog.” Valószí-  
 nűtlen, de másra nem tudok gondolni.

## SAJNOS AZ APJÁRA ÜTÖTT...

Warriors Orochi. A rosszlemkű Dynasty Warriors egyenes ági leszármazottja, az értelmetlen billentyűpüfölés újabb evangé-  
 listája. Tavaly szeptemberi konzolmegjelenése után eljött közénk a PC-re is. Klassz. Aki szerette a Dynasty Warriorst és a Samurai Warriorst, annak kész Kánaán lesz a játék. Ezt a két világot kombinálja ugyan-  
 is egybe a játék, amelyben az Orochi nevű démonlorddal és légióival szállunk szembe. De kezdjük talán az elején. Első alkalommal igen hangulatos, nyolcvanas éveket idéző ablakos módban indul a játék. Előfordul az ilyesmi, ezért külön nem gyűlöködöm, de akkor is, ez milyen már. Ablakban. Pff. Ez persze apró semmiség, igazán durva akkor lesz az élmény, amikor meghalljuk a zenét. C64. Mond ez valamit? A manga-rajongók most biztos felhördülnek. Tudom, hogy ez a műfaj ilyen. Akkor is rettenetes.

## CSIPET CSAPAT PSZICHOPATA GYLKOSOKBÓL

Két módban folytathatjuk az öldöklést:

adott a tökéletesen céltalan Free Mode, illetve a látszólag nem annyira céltalan Story Mode. Ha a történetet akarjuk végigjátszani, létrehozhatjuk a magunk kis háromtagú dream-teamjét a Samurai Warriors és a Dynasty Warriors hősei közül. Ez azért érdekes, mivel játék közben bármikor válthatunk a karakterek között, és ameddig az egyikkel bunyózunk, a másik kettő láthatatlanul gyógyul. Kicsit hasadt személyiség ez, nem? Eleinte persze csak pár szereplő közül választhatunk, de különböző eredmények elérése után (bizonyos szám ellenfél, illetve billentyűzet kinyírása, tárgyak megszerzése és a többi) egyre újabb és újabb harcosok válnak elérhetővé, összesen 79-et zsúfoltak bele a játékba. Ezek az elért eredmények persze másra is jók, például újabb képeket nézhetünk meg a galériában, vagy éppen új képességeket szerezhetünk.

## ÜTÉSÜTÉS... NAGY ÜTÉS!

A csapat összeállításánál, ha akarunk, ügyeskedhetünk is, hogy a Power, Speed és Technique megközelítésű harcosok hatékony kombinációját keverjük ki, de a lényegben ez sem változtat sokat. A lényeg pedig annyi, hogy hiába a fejleszhető karakterek, a megszerezhető új fegyverek, a változatos (már amennyire) helyszínek, vagy éppen a történet, a játék nem áll másból, mint agyatlan gombnyomogatásból. Tényleg. Ütésütésütés – NAGY ütés. Goto 10. Agyzsibbasztó. Leépítő. Nyolc perc játék után ingert éreztem, hogy megvegyem az összes kapható bulvár-  
 lapot, majd beszélgetést kezdeményezzek Lamperth Mónikával. Az egyet-

len jópofa dolog a játékban az angol kiadásban elhangzó pár utalás. Da Ji például egyszer ezt mondja: „And now for something completely different.” És milyen igaza van. GS

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, ird be a gyorslink sávba:

2409

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

## GameStar

### JÁTÉKMENET

- + rém primitív kezelni
- semmi újdonság

### GRAFIKA

- + jól megrajzolt, grimaszoló karakterek
- még PC-n is láttunk sokkal szebbeket

### HANG

- + hatásos szinkronhangok
- elviselhetetlen zene

### ÉLMÉNYFAKTOR

Megdöbbenően értelmetlen, céltalan, ami egy dolog, de az eredetiség szíkráját sem lehet felfedezni benne.

45

Akkor valóban következzon valami egészen más.





Ha már erre járunk, lenyomatot hagyunk a Grand Canyon ökoszisztémájában

## FORD RACING: OFF ROAD

Ha sárban tipornál vagy havas bérceken, Fordot válassz! Vagy Land Rovert! //Boe

**A**FROR AZ A „LOW BUDGET” ár-  
kád autósjáték, amit kb. ezer-  
szer láttunk már. Minimálgrafi-  
ka, kihívás nélküli irányítás, borulásmen-  
tes versenyek, ahol az ütközéseknek sincs  
túl nagy szerepe (a játék méri a sérülési szin-  
tet, ami elvileg kihat a gépjármű tulajdonsá-  
gaira – sebességére, gyorsulására, kezelhető-  
ségére – de én ezt nem vettem észre).  
Két területen tették oda magukat az át-  
lagnál picit jobban a fejlesztők. Az egyik a  
12 versenymód: akad köztük néhány, ame-  
lyektől nem ásítunk reflexből egy irányba,  
ilyen például az Expedition, ahol a pályá-  
kon elszórt régészeti leleteket kell össze-  
gyűjtenünk, vagy a Damage Control, ahol a  
kocsink állapota is számít a verseny végén,  
nemcsak a helyezések. A másik értékelhe-

tő húzás, hogy jópofa himbálózást progra-  
moztak a kaszniknak, ha már terepjárókkal  
nyomjuk, legalább úgy is érezzük.  
A versenyeket három környezettypus-  
ban tolhatjuk: sivatagi kanyonos, erdős-  
mezős és havas. A sebességérzet vala-  
hogy mindenhol hiányzik, mint ahogy a  
fantázia is: ugyanolyan kanyarok, rövi-  
dítések, útakadályok mindenütt – a kör-  
nyezettypusok gyakorlatilag textúrace-  
réket jelentenek. Az ellenfelek valószí-  
nűleg csak azért sertepertélnek folyton  
körüllöttünk, hogy nehogy elaludjunk me-  
net közben, akár életünk legjobb körét  
teljesítjük, akár fennakadunk minden út-  
akadályban, és valószínűleg a 160 bpm-  
es aláfestő zene is ugyanezt a célt szol-  
gálja. Éreztek valamit a fejlesztők... GS



A dinnyeszállító feladat után eldurvult a Klubtalálkozó

**GameStar**  
**50**  
Uncsi és sótlan, de jópofa módon himbálóznak a kocsik.

BIRODALMAK EMELKEDNEK FEL ÉS BUKNAK EL,

DE HŐSEIK HALHATATLANOK MARADNAK

- ▶ KÜZDJ HŐSKÉNT VÁLLVETVE KATONÁIDDAI!
- ▶ VEZESD AZ ÓKORI VILÁG LEGNAGYOBB HADSÉREGEIT!
- ▶ CSAKLYÁZD MEG ÉS FOGLALD EL AZ ELLENESÉGES HAJÓKAT!
- ▶ OSTROMOLJ VÁROSOKAT VAGY VERD VISSZA A TÁMADÁST!
- ▶ TÖBBJÁTÉKOS MECCS- ÉS ELLENFÉLKERESŐ VALAMINT KÖTETLEN JÁTÉKMÓDOK



HARCOLJ HŐSKÉNT A CSATAMEZŐN!



SEMMISSÍTSD MEG AZ ELLENESÉGES FLOTTAKAT IZGALMAS TENGERI CSATÁKBAN!



HÓDÍTS A TÖBB- ÉS EGYSZÉKES MÓDOKBAN!

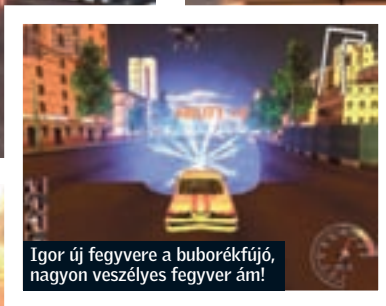
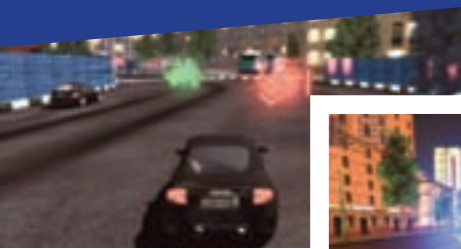
# RISE & FALL

## CIVILIZATIONS AT WAR

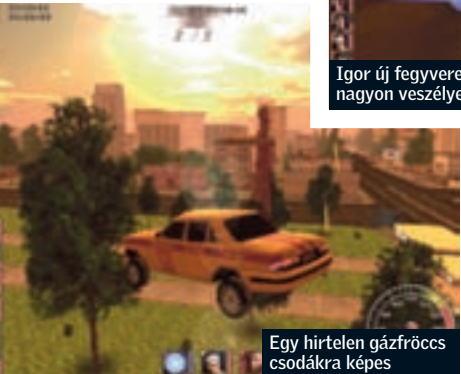


WWW.RISEANDFALLGAME.COM

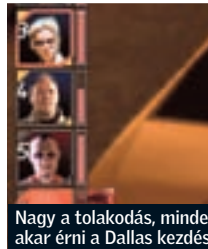




Igor új fegyvere a buborékfújó, nagyon veszélyes fegyver ám!



Egy hirtelen gázfröccs csodákra képes



Nagy a tolokodás, mindenki haza akar érne a Dallas kezdésére



# NIGHT WATCH RACING

Ha azt hittük, a filmnél nincs rosszabb, nagyot tévedtünk...

//Mady

## RÖVIDEN

A fény és a sötétség őrzőinek autós harca folytatódik Moszkva utcáin, a legelborultabb járgányokkal.

**KIADÓ** Noviy Disk  
**FEJLESZTŐ** Psycho Craft Studio  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
✦ Drive 'n Kill (N/A)



## HARDVERIGÉNY

**P4 1,8 GHz** processzor  
**256 MB** memória  
**32 MB** videokártya

Igazából bármilyen vasat is tegyünk alá, garantáltan akadástmentesen fog futni, mivel 1024x768-nál nem lehet magasabbra állítani a felbontást.



**A ZON GONDOLKOZTAM, hogy vajon mit követhettem el mazur ellen, amiért eme nagyszerű – de valljuk be, inkább csak alsó-közép kategóriás – autós borzadványt rám osztotta? Aztán felsejlett bennem, mintha pár hete elcsentem volna tőle egy szál burgonyahasáb-kát a közeli Mekiben.** Akkor azt hittem, nem figyel, de tévedtem. Profesionális újságíróként természetesen megpróbáltam komolyan venni a feladatot, és fél óránál tovább tolni a játékot. Bevallom töredelmesen, nem sikerült.

## AUTÓS-FANTASY OROSZ MÓDRA

A *Night Watch Racing* az idehaza is vetített Éjszakai őrség című orosz fantasyfilm alapjaira építkezik, azaz a fény és a sötétség harcosai csapnak össze, csak hát itt ötóval, mi mással? Már eleve az, hogy egy autós játékot vegyítenek azzal a filmmel, amit sikerült rekordidő alatt a kukába hajtjanom, rossz ómen. Az meg még rosszabb, hogy a fejlesztőcsapatnak Psycho Craft Studio a neve, és olyan nagy sikerű alkotásokkal járultak hozzá a vezetéskultúránk fejlődéséhez, mint például a nagy-névű *Drive 'n' Kill*. A játékmenet lényegében a *Carmageddon* idézi. Vannak választható karaktereink a fény és a sötétség oldalán, akikhez egy-egy egyedi járgány (taxi, busz, BMW) tartozik, a célnk pedig a verseny alatt likvidálni az ellenfeleket, és rojtosra zúzni a kasztnijukat. Ehhez persze nem elég csak index nélkül

sávot váltani, és fittyet hányni a KRESZ-re, be kell vetni karakterünk speciális képességét is. Előlránthatunk a zsebünkbeli minihurrikánt, vagy kilöhetünk akár energiagömböt is. Jó, mi? Az őrzők életét persze tovább bonyolítja, hogy a pályákon felvehető powerupok mellett vannak negatív tulajdonságokkal felruházó ajándék-csomagok is. Ezekbe belefutva vagy a másikat belelökve kétszeres sebést, lassúságot és fogszuvasodást is okozhatunk.

## ROSSZ JÁTÉK NINCS, CSAK KEVÉS VODKA

A kezdeti minimális lelkesedés az első pálya után alábbhagy az emberben, amikor is szembesül azzal, hogy a realitásnak a legparányibb szikráját sem lehet felfedezni a játékban. Oké, arcade cuccról van szó, no de hogy egy iskolabusz három másodperc alatt éri el a 140-et, az szerintem elárul mindent az irányíthatóságról is. Meg az sem tetszett, hogy itt is láthatatlan falakba csapódnak, amit még egy zavaró effekt is kísér. Az ellenfelek valószínűleg vásárolták a jogosítványukat, mert folyvást nekimennek minden szembe jövő Ladának. Sebaj, legalább velük nem kell sokat harcolni, elég csak a gyenge irányítással és a még gyengébb fizikával megküzdeni. A játék grafikája kis jóindulattal sem nevezhető elfogadhatónak, valószínűleg a kedves orosz fejlesztők maguk is hörpintettek néha nemzeti italukból, mikor a kocka autókat és a kocka épületeket terveztek. De legalább vannak fák. Az viszont dicséretes, hogy az autónk megpróbál törni néha, persze nem szénné, csak úgy módjával. Azt hiszem, életem egyik legfeledhet-

lenebb autós játékához volt szerencsém, kemény 20 percig. Végzőnnek csak annyit, bocs, mazur, a krumplióért, így utólag belátom, óriási hibát követtem el. ☹

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, ird be a gyorslink sávba:

**1157**

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

## GameStar

### JÁTÉKMENET

- + törnek a járgányok
- az irányítás és a fizika kész horror

### GRAFIKA

- + vannak benne fák
- minden gépen egyformán csúnya

### HANG

- + hangok is előfordulnak néha
- idegesítő orosz háttérzene

### ÉLMÉNYFAKTOR

A *Night Watch Racing* meg felterjeszténem az emberiség elleni bűnök közé, és akkor még finom voltam.

# 36

Akiben nincsenek mazochista hajlamok, kerülje jól el!



# A TUDOMÁNY, AMELY SZÓRAKOZTAT A FELFEDEZÉSEK, A TUDOMÁNY ÉS A TECHNIKA MAGAZINJA

Hamarosan megjelenik a második **EXTRA** különszám!

**3. ÉVEZRED**  
újságárusoknál 590 Ft,  
előfizetőknek csak 390 Ft

**EXTRA**  
újságárusoknál 695 Ft,  
előfizetőknek csak 490 Ft  
**EXTRA CD-VEL**  
újságárusoknál 1495 Ft,  
előfizetőknek csak 990 Ft

**3. ÉVEZRED**

**ÁPRILIS 4-TŐL  
KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!**

Nevetés jóga rekord **Jacked The Moog Amber Smith** Szent Iván éjjelén - Merlin Színház  
GNM tanoda **Jókai Néptáncsoport** **Kreatív before-party sportprogramok** félcső mászófal ping-pong  
full szerviz bringásoknak **diakfilmek** közös festés szülömegörző logikai játéksátor  
sétáló beszélgetések kisdokikkal életmódprogramok és -játékok minden mennyiségben  
Novák **Geszti dr. Zacher Para-Kovács Kiss Tibi, Livius (Quimby) Léval Balázs**  
Millenáris **PARKolóPálya**  
teaház webpontok és még szerelmet is vallhatsz!

ingyenes!

# Millenáris Szevasztavasz!

életmód- és kulturális **kamaszfesztivál** 2008. május 3.  
szombat 10.00-22.00

csak nektek!

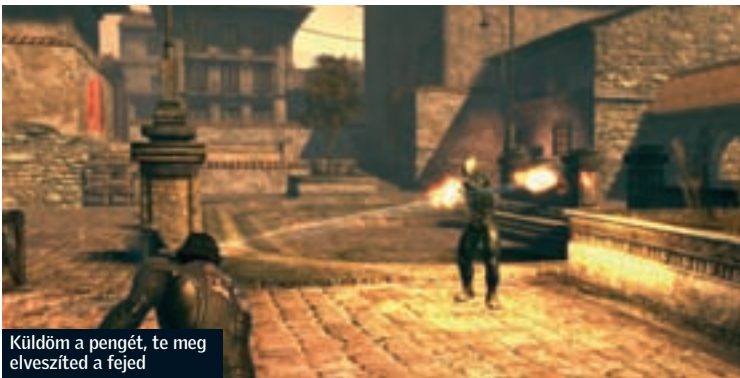
PEACE

Libresse, RUCH, Rexona, TEAHÁZ, PESTI EST, radiocafé 98.6, Magyar Orvostársalgatók Egyesülete, GameStar, MILLENÁRIS





A „Sötét” a középső nevem



Küldöm a pengét, te meg elveszítetted a fejed

**FEJLESZTŐ:** Digital Extremes **KIADÓ:** D3 Publisher

## DARK SECTOR

Mutáns ügynök a szovjeteknél? Na szép. //HP

**A** DIGITAL EXTREMES KÉT ÉVE igen felcsigázta a kedélyeket, amikor az első ízelítőket mutogatta a Dark Sector-ból, amely akkor még sokkal inkább sci-fi alkotásnak ígérkezett, mint ami végül lett belőle. Ez a külső nézetes, lövöldözős, akciózós végeredmény leginkább a Gears of War és a Resident Evil 4 hangulatos keveréke lett, viszont mellőz minden olyan eredetiséget, amit mi korábban elvártunk volna. A játékban Hayden Tenno különleges ügynök – vagyis inkább takarító – bőrébe bújunk, akit Kelet-Európába küldenek, hogy a még most is dúló hidegháború sötét titkát megfejtse. Kiderül, hogy valami kísérlet balul sült el, és most mindenki fertőzött lett a környéken. Gyakorlatilag zombikról beszélgetünk, csak itt

a Technocyte vírus (T-vírus, na ne már!) olyan emberfeletti képességet is ad, amelynek segítségével fémburok alakul ki a test egy részén, és ezt irányítani is tudja az elme. Hayden persze benyalja a vírust, de nem alakul át, csak különleges képességekre tesz szert, és kiderül, hogy egész eddigi életében csak erre a küldetésre készítették elő. És indul a bosszúhadjárat, fegyverrel és egy úgynevezett „glave” pengével, amely bumerángxént repül és mindent szétszabd. A Dark Sector ez, és nem is akar több lenni. Látványos, kegyetlen, kicsit fantáziaszegény, amelybe sokkal több ötlet is kényelmesen elfért volna. Az irányítás és az élmény viszont hibátlan, és amíg rá nem jövünk, hogy ugye-összelopott játékötletről van szó, addig felhőtlenül szórakozunk. **GS**



Egy csodás fejlődés rendel!

**GameStar**  
**70**  
A spanyol inkvizíció nem ölt ennyit, de nem is néztek ki ilyen jól!



És most elmondja az Ezekiel 25:17-et?



A lábunkat figyelj, a lábunkat!

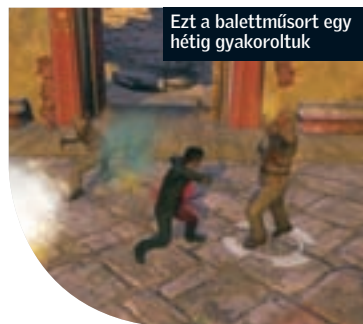
**FEJLESZTŐ:** Red Tribe **KIADÓ:** Brash Entertainment

## JUMPER: GRIFFIN'S STORY

Na de hova lett innen a kis Anakin Skywalker? //HP

**A** THE BOURNE IDENTITY SIKE-RÉÉRT is felelős Doug Liman legújabb filmjét sokan vártuk már, az más kérdés, hogy a Hipervándor címen (hogy ezt vajon ki találta ki?) futó mozi nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A Hayden Christensen és Samuel L. Jackson főszereplésével debütáló film játékadaptációja azonban gondolt egyet, és hagyta feledésbe merülni a mi szépfiús Anakinunk karakterét, és a mellékszereplőként felejthető alakítást nyújtó Jamie Bellre kezdett gőzerővel koncentrálni. A Griffin's Story alcím azért erre engedett némileg következtetni, de érdekes, hogy egy filmadaptációnál elfelejtik a forgatókönyvet. Az alapvető konfliktus persze itt is az, ami a vásznon, vagyis vannak olyan emberek vagy

más néven Jumperek, akik képesek teleportálni, és van egy titkos „lovagrend”, a Paladinok, akik meg nem szeretik, ha emberek teleportálnak, így hát jobb híján megölik őket. Griffin (akinek szinkronhangja Jamie Bell) szüleit is ezek a kellemetlenkedő halandók ölték meg, így hősünk bőrébe bújva bosszút állhatunk az egész bandát. Ugrálva térben, embereket csapkodva, unalmas verekedős platformjátékban lehet részünk, amely – mint szinte minden filmadaptáció – összecsapott és gyenge munka lett. Még a látvány is pocské, és a történet sem lett elég élvezetes ahhoz, hogy kétszer is ki akarjuk nyitni a dobozt. A film még egyszer nézhető, a játék már ezt a szintet sem hozta. Kár érte, őszintén, szerettünk volna teleportálni egy igazán kellemeset végre. **GS**



Ezt a balettműsort egy héti gyakoroltuk

**GameStar**  
**54**  
A jó öreg Samuel L. Jackson leg-alább feltűnik a játékban is.





„Na és ekkor történt, hogy a Fabulon a bőre öre reklámnál felkérték a legújabb termék tesztelésére...”



A vezető helyében én is így néznék Mr. Thomasra, ha a kocsimba ülne...



Ezt a csürhét mind nekem kell irányítani?



A vérral öntözött zöltség csökkenti a vashiányt!

FEJLESZTŐ: Monolith Entertainment KIADÓ: SEGA

## CONDEMNED 2

A kötélidegzet előfeltétel!

//Bad Sector

**A MIKOR ANNAK IDEJÉN A F.E.A.R.-T** teszteltem, nem igazán értettem, hogy mitől kellene benne F.É.L.N.E.M., mert a főszereplő kislányt leszámítva nem volt túl nagy para. Különös módon a Monolith egy másik játékában, a *Condemned*-ben sokkal profibban kidolgozta a cidriztetés érzetét: kevés játék volt rám akkora hatással, mint anno az első rész. Nincs ez másképp a *Condemned 2*-vel sem, sőt a kitűnő speciális effektek révén erre a fejlesztők ráteretettek még két lapáttal. Egyedül, otthon a sötétben, full HD televízió és 5.1-es hangrendszerrel tolvaj a játékot, garantáltan maximálisan megdolgozza az idegeidet – különösen a kiváló minőségű grafika révén, amely ren-

geteget fejlődött az első *Condemned* óta, pedig ott sem volt rossz. A második részben a fő hangsúlyt kapott verekedős rész sokkal komplexebb, többféle mozdulatot kell alkalmaznunk, ha életben akarunk maradni a rémálomszerű hajléktalanok támadása után is. A *Condemned 2* emiatt sokkal nehezebb az első résznél, ahol elég volt az ütéseknél a megfelelő ritmusra figyelni. A sztori tovább folytatja Ethan Thomas exnyomozó történetét, aki immár egy lepukkant alkoholista és drogos fickó, így nem sokban különbözik a rá támadó alakoktól, mégis maximálisan szimpatizálunk vele. Kitűnő játék, de tényleg csak akkor töltsd be, ha nagyon jók az idegeid! **GS**



Öreg, te nagyon eltévedtél, a *Fallout 2* karakterfelvétel a folyosón BALRA volt!

GameStar  
91

Elm utca, meg Freddy nincsenek, de a rémálom garantált!

FEJLESZTŐ: Creative Assembly KIADÓ: SEGA

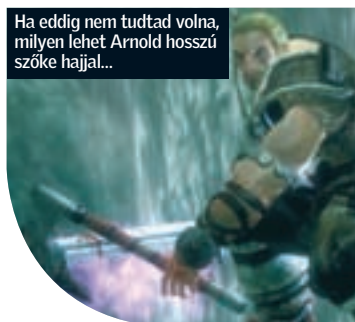
## VIKING – BATTLE FOR ASGARD

Az északi srác bepöccent...

//Bad Sector

**A VIKINGEK MINDIG IS A számítógépes akciójátékok legkedveltebb figurái voltak, hiszen igazi kemény harcosok, akik először csonkolnak, és aztán sem kérdeznak, hanem inkább gyorsan levágják a fejedet is.** Nem túl nagy meglepetés tehát, hogy a *SEGA* legújabb címében egy igazi, echte, böhm nagy viking vitézt irányíthatunk, aki egy hatalmas fegyvernek látszó kétkeszes karddal aprít mindenkit apró darabokra. Az egyedüli meghökkentő tény, hogy a játékot nem más, mint a *Total War* sorozatról elhíresült *Creative Assembly* hegesztette: úgy látszik, megunták a történelmi RTS-eket és átigazoltak konzolra. **GS**

A *Viking – Battle for Asgard* története olyanira „eredeti” és „izgalmas”, hogy részletesebb ecsetelésétől meg is kímélnék tőle mindenkit. Annál érdekesebb viszont a játékmenet, amely a hagyományos igen véres (bár sajnos kissé leegyszerűsített) hack'n'slash játékmenet mellett igazi tömeges csatákat és különböző kisebb feladatok megoldását (mint például: túsok kiszabadítása) is tartalmaz. A grafika Xbox 360-on gyönyörű, bár az általunk irányított harcosok sajnos mind ugyanúgy néznek ki. A játékmenet eleinte érdekes, de egy idő után rá fogunk sajnos unni. Kár, mert volt potenciál a játékban, de egy északi harcos – úgy látszik – tényleg csak ütni tud. **GS**



Ha eddig nem tudtad volna, milyen lehet Arnold hosszú szőke hajjal...

GameStar  
79

Nem rossz, nem rossz, de nem egy Valhalla...

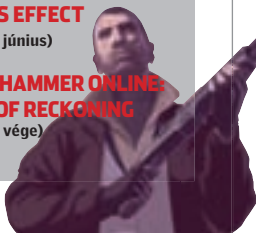


# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

## GameStar Olvasói TOP5

- 1 GTA IV**  
(2008 október)
- 2 THE SIMS 3**  
(2008 vége)
- 3 RED ALERT 3**  
(2008 vége)
- 4 MASS EFFECT**  
(2008 június)
- 5 WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING**  
(2008 vége)



## GameStar Szerkesztőségi TOP5

- 1 GRAN TURISMO 5**  
(PS3)
- 2 ASSASSIN'S CREED**  
(GS2008\_03)
- 3 CALL OF DUTY IV**  
(GS2007\_11)
- 4 WARHAMMER ONLINE**  
(2008 vége)
- 5 CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD**  
(GS2007\_08)

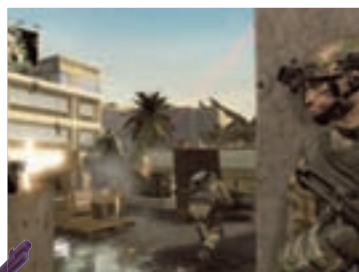


## GameStar Mady TOP5

- 1 CALL OF DUTY 4**  
(GS2007\_11)
- 2 UNREAL TOURNAMENT III**  
(GS2007\_11)
- 3 CRYISIS**  
(GS2007\_12)
- 4 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**  
(GS2007\_01)
- 5 PORTAL**  
(GS2007\_10)

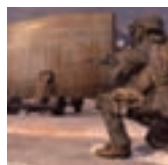


## FPS

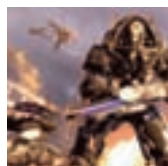


### RAINBOW SIX: VEGAS 2 GS2008\_03-88%

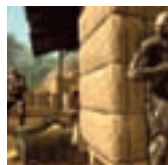
A Szivárvány kommandó új bevetésre készül a bűn városában, amit egy csapat veszedelmes terrorista tart rettegésben.



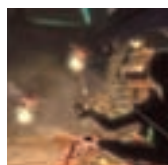
**CALL OF DUTY 4**  
GS 2007\_11 - 95%  
A népszerű multís játék teljesen új, modern köntösben.



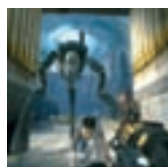
**UNREAL TOURNAMENT III**  
GS2007\_11 - 93%  
Az Unreal Engine 3 gyönyörű, a csaták még izgalmasabbak.



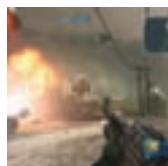
**CRYSIS**  
GS2007\_12 - 90%  
A jelenlegi grafikai bajnok, csak ha Paksról származik a konfigod!



**BIOSHOCK**  
GS2007\_09 - 96%  
A víz alatti várost bejárva egy különleges, érdekességekkel teli világot ismerhetünk meg.

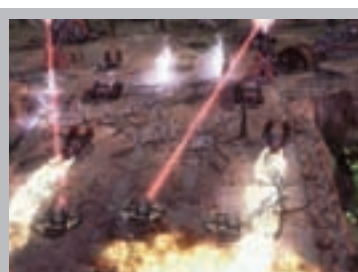


**THE ORANGE BOX**  
GS2007\_10 - 94%  
Freeman legújabb kalandja mellett némi portális huncutkodás és rajzfilmes multís lövöldözés is vár.



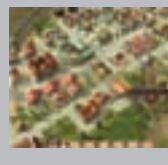
**FRONTLINES: FUEL OF WAR**  
GS 2008\_02 - 85%  
A népszerű Battlefield mod készítőinek multiplayer játéka.

## Stratégia

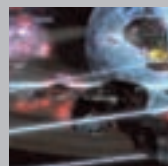


### COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH GS2008\_04-84%

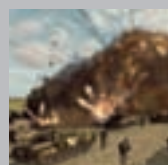
Tovább folytatódik a NOD és a GDI harca a tiberiumért, alfrakciókkal, na és persze Kane-nel.



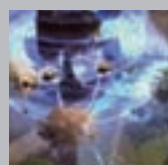
**IMPERIUM ROMANUM**  
GS2008\_03 - 73%  
Építsd fel újra az ókori Rómát - csak kezdőknek!



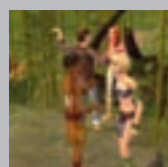
**SINS OF A SOLAR EMPIRE**  
GS2008\_02 - 92%  
Keményvonalas úrstratégia, rengeteg fejlesztéssel, opcióval és hódítással.



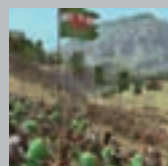
**WORLD IN CONFLICT**  
GS2007\_08 - 90%  
A játékmenet gyors, pörgős, és a stratégiai rész sem szenved csorbát.



**UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT**  
GS2008\_01 - 82%  
A SW: Empire at War nyomdokain három faj küzd planetánkért.

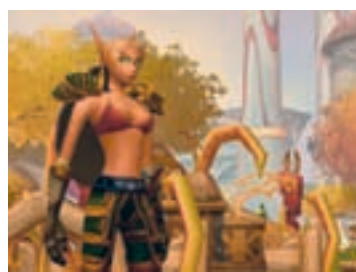


**THE SIMS: HAJÓTÖRÖTT KRÓNIKÁK**  
GS2008\_02-84%  
Történetorientált, egyszerűsített Sims egy „Jakatlan” szigeten.



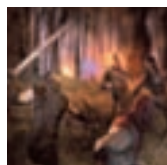
**MEDIEVAL TOTAL WAR II: KINGDOMS**  
GS2007\_09 - 86%  
Négy kampány, 13 frakció, és több száz új egység a hódításhoz.

## RPG



### WOW: THE BURNING CRUSADE GS2007\_01-98%

A Blizzard remekművének kiegészítője újabb hosszú hónapokra csábítja el a játékosokat a valódi élettől.



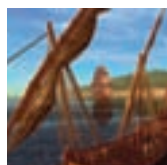
**THE WITCHER**  
GS2007\_11 - 89%  
Geralt világában durván ábrázolt erőszak, káromkodás és szex szennyezi be a mindennapokat.



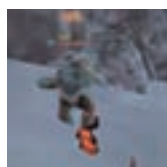
**THE LORD OF THE RINGS ONLINE**  
GS2007\_05 - 95%  
Mindenkinek kötelező darab, aki szereti Tolkien meséjét.



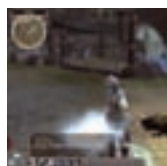
**TABULA RASA**  
GS2007\_12 - 84%  
Richard Garriott MMO-ja az akciójátékosok kegyét keresi.



**PIRATES OF THE BURNING SEA**  
GS2008\_02-86%  
Egy MMO a nyílt tengeren: légy Te a legveszedelmesebb kalóz!



**EVERQUEST 2: RISE OF KUNARK**  
GS2008\_02 - 89%  
Az új EverQuest kiegészítő rengeteg újdonsággal várja a játékosokat.



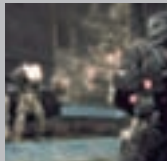
**NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER**  
GS2007\_10 - 88%  
Új kihívások a magas szintű karaktereknek.



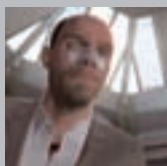
**Akcio**



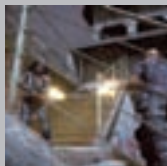
**ASSASSIN'S CREED GS2008\_03 - 89%**  
Egy középkori orgyilkos kalandjai lélegzetelállító környezetben.



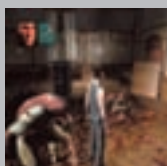
**GEARS OF WAR GS2007\_11 - 92%**  
Taktikus lövöldözések, epikus csaták akár több tucat harcossal.



**KANE & LYNCH GS2007\_12 - 78%**  
Két pszichopata örült menekülése a katonák és rendőrök ezrei előtt.



**THE CLUB GS2008\_02 - 71%**  
Harcosok klubja: a túlélésért meg kell ölnöd azt, aki az utadban áll.



**OBSCURE II GS2007\_10 - 74%**  
Egy valódi tinihorror, fejtezővel, kooperatív móddal felpaprikázva.

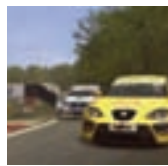
**Verseny**



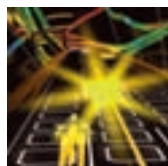
**GUITAR HERO III: LEGEND OF ROCK GS2007\_12 - 90%**  
Virtuális húrpengetés a rock legnagyobbjaival.



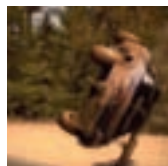
**NEED FOR SPEED: PROSTREET GS2007\_11 - 89%**  
Az új Need for Speed-ben közkívánatra végre törnek az autók.



**RACE 07 GS2007\_10 - 96%**  
Még hardcore szimulátor rajongóknak is kemény kihívással szolgál a RACE 07, az igazi versenyjáték.



**AUDIOSURF GS2008\_03 - 88%**  
Egy igen mókás játék: a program MP3 formátumú zenéinkből generálja le nekünk a pályát.



**COLIN MCRAE: DIRT GS2007\_06 - 85%**  
A megboldogult Colin McRae emlékére ajánljuk figyelmetekbe legutolsó játékát, a kiváló DIRT-öt.

**Sport**



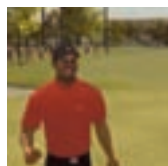
**PRO EVOLUTION SOCCER 2008 GS2006\_11 - 94%**  
A PES legyűrte a FIFA-t, magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.



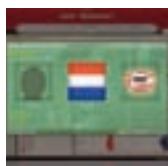
**MADDEN NFL 08 GS2007\_08 - 92%**  
Az amerikai foci rajongói jól jártak ebben az évben, egy remek játékot kapnak a pénzükért.



**NHL 08 GS2007\_20 - 75%**  
A jégkorong rajongói ismét egy profi játékban nyerhetik meg kedvenc csapatukkal a bajnokságot.

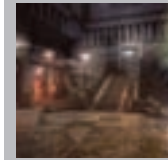


**TIGER WOODS 2008 GS2007\_09 - 80%**  
Kedvenc golfozónk sem tette le az ütőt, hogy virtuális ütögethessük a zöld gyepen a labdát.

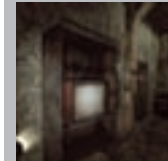


**FOOTBALL MANAGER 2008 GS2007\_11 - 90%**  
Kiváló menedzserprogram, csak ha nem riadsz vissza a kemény kihívásoktól.

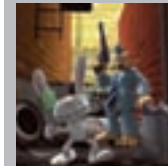
**Kaland**



**SINKING ISLAND GS2008\_01 - 90%**  
Benoit Sokal mester újabb különleges hangulatu játékkal rukkolt elő.



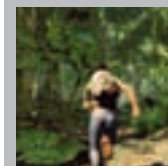
**PENUMBRA: BLACK PLAGUE GS2008-03 - 81%**  
Valódi horror, minimális akcióval, agyafúrt fejtezőkkel.



**SAM & MAX: SEASON ONE GS2007\_03 - 80%**  
A kiváló humorral operáló nyomozópáros kalandjai sok-sok kacagással.

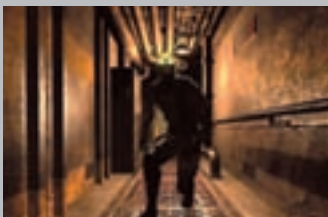


**EXPERIENCE 112 GS2008\_03 - 87%**  
A főszereplőt ezúttal nem irányítjuk ténylegesen, csak segítjük a kalandok során.



**LOST: VIA DOMUS GS2008\_03 - 68%**  
A sorozat fanatikusainak minden hibája ellenére is kötelező.

**Budget - megjelenések**



**SPLINTER CELL TRILOGY 3990 Ft**

Az első három Splinter Cell rész egy csomagban! Sam Fisher bőrben rekord-hosszúságú küldetések várnak.



**TEST DRIVE UNLIMITED 3990 Ft**

Hawaii a tuningautózás Mekkája, legalábbis ebben a kiváló játékban.

A Céh 2	4990Ft	Dark Messiah of Might and Magic	4990 Ft
Act of War Gold Edition	2990 Ft	Fahrenheit	1990 Ft
Agatha Christie:		GTR	1990 Ft
And There Were None	990 Ft	Heroes IV Complete	3850 Ft
Age of Empires 3	4490Ft	IL2 Sturmovik: 1946	1990Ft
AGON: Toledo	4990Ft	LEGO Star Wars 2	3990 Ft
American Conquest: Divided Nation	1990 Ft	Moto GP 2	1990 Ft
Beowulf	4990 Ft	Runaway 2	1990 Ft
Blitzkrieg 2: Liberation	3990 Ft	Sherlock Holmes: The Awakened	1990 Ft
Boiling Point	1990 Ft	Spellforce 2	2990Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	2990 Ft	Terrorist Takedown 2	2990Ft
Civilization 3	1990 Ft	UAZ Racing 4x4	2990 Ft
Chris Sawyer's Locomotion	990Ft	Warhammer: Mark of Chaos	4990 Ft

**ELŐKÉSZÜLETBEN**

Da Vinci rejtélyei: A titkos kézirat	2008.	Brain Training Delux Edition	2008.
Anno 1701: A sárkány átka	2008.	Pet Tycoon	2008.

**MEGJELENÉSI LISTA**

Age of Conan	2008. május	Mass Effect	2008. június
Aion	2008.	Mirror's Edge	2009.
Alan Wake	2008.	Operation Flashpoint 2	2008. ősz
Alone in the Dark 5	2008. május	Postal III	2008 vége
Armed Assault 2	2008 vége	Prototype	2008 vége
Battlefield Heroes	2008. ősz	Rage	2008.
Borderlands	2009.	Red Alert 3	2008 vége
Brothers in Arms: Hell's Highway	2008.	Sacred 2	2008. szeptember
Crysis 2	2008.	Section 8	2008.
Devil May Cry 4	2008 közepe	Space Siege	2008 vége
Demigod	2008 vége	Splinter Cell: Conviction	2008.
Empire: Total War	2008 vége	Spore	2008. szeptember
Europe Universalis: Rome	2008 közepe	STALKER: Clear Sky	2008. augusztus
Fable 2	2009.	Starcraft 2	2008.
Fallout 3	2008. ősz	The Crossing	2008.
Far Cry 2	2008. ősz	The Sims 3	2008 vége
Fracture	2008. ősz	Tom Clancy's Endwar	2008.
Ghostbusters	2008. ősz	Warhammer: MoC: Battle March	2008. tavasz
GTA IV	2008. október	Warhammer Online	2008 vége
Jagged Alliance 3	2008.	WoW: Wrath of the Lich King	2008.
Just Cause 2	2008.	Worldshift	2008. április
Left 4 Dead	2008. ősz		
Mafia 2	2008.		

**MEGJELENÉSI LISTA** Megjött a meleg, s elment a *Warhammer Online* és a *Far Cry 2*. Legalábbis az év végénél korábban valószínűleg nem nagyon látjuk majd egyiket sem.





## CSÁÓ!

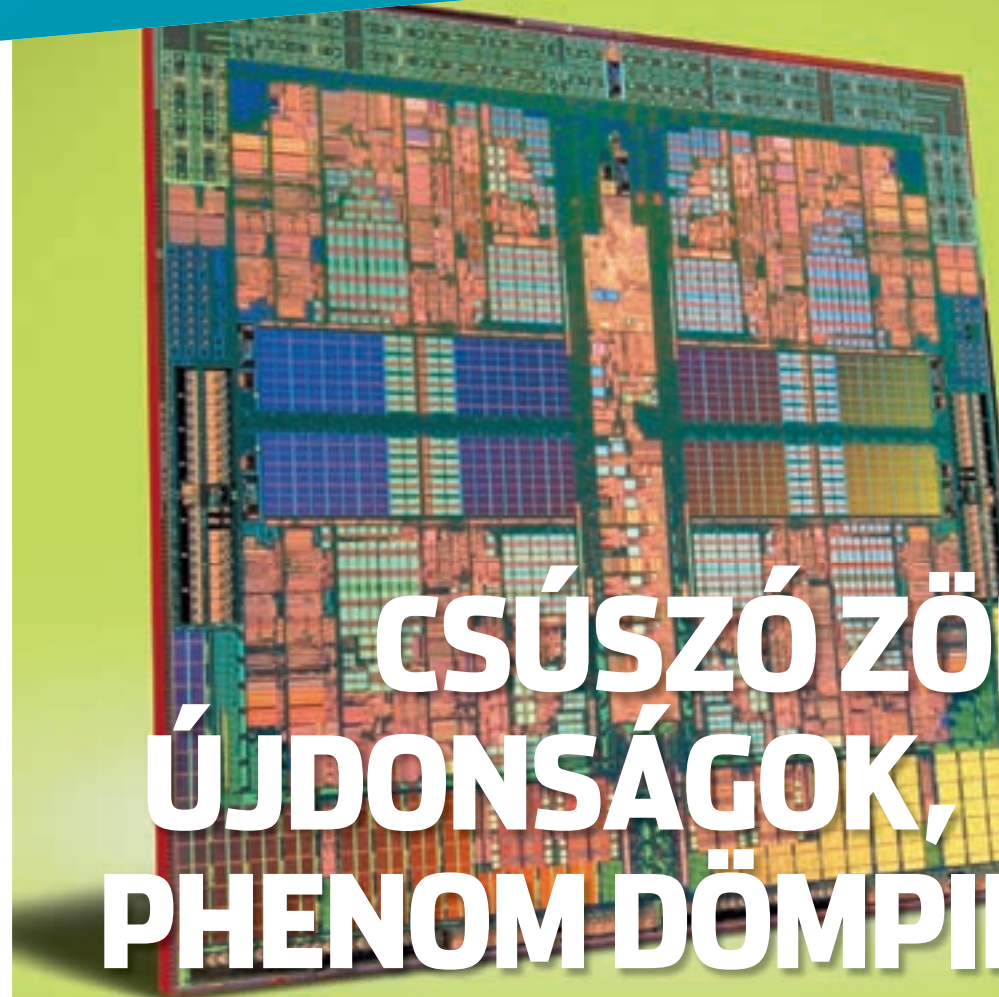
Kevés olyan pillanat van az ember életében, amikor azt mondhatja, hogy ezért érdemes volt élni. Az egyik ilyen, mikor két hatalmas női mell közé szorítják az ember fejét, a másik, amikor millió forint értékben hevernek GeForce 9800-asok az ember körül és hirtelen és azt se tudja, melyiket tegye a gépébe. Nem kell aggódni, tesztelés alatt végig öt fős kommandós alakulat biztosította a helyszínt, emiatt a buszok és a metrók sem jártak aznap reggel.

Bocsi. Ennél persze sokkal komolyabb dolgok is történtek velünk, elindítottuk a GameStar Mélyvíz Klubot az iWiW-en, maazurral pedig többször is beírtunk a helyi bohócos gyorsétterem vendégkönyvébe.

Mindezekon felül Boe is tiszteletét tette a Mélyvízben és utána járt, hogy mennyire alkalmas játéokra a manapság csapból folyó mobilnet. Ha láttál egy rá hasonlító fickót a játszótéren, ölében notebookkal, miközben nightelf warriorral tanolk, akkor igen, az ő volt. Mazur pedig félig kényszerűségből (mivel az asztali gépe elromlott) egy remek irodai notebookról ír majd tesztet a következő számba. Ezúttal is kérnék mindenkit, hogy dobjunk végre össze neki egy használható gépet, és postázzátok a szerki címére a fős hardvereket. Én már felajánlottam nagylelkűen egy P2-es procit és 128 MB SD memóriát, de a többi alkatrész felajánlás rátok vár!

## ÚJ NÉGYMAGOS PHENOM PROCIK

Négy maggal is szép számban érkeznek processzorok az AMD-től, ráadásul ezek már az asztali felhasználókra nézve veszélytelen, inkább presztízs- és anyagi veszteséggel járó bugtól mentes változatok. 2,2 GHz-en kettyeg a legkisebb 9550, ezek után a 9650 (2,3 GHz) és 9750 (2,4 GHz) modelleken keresztül a két és fél GHz-es, szorzózármentes 9850 Black Edition-ig vezet az út. Ezek nagykereskedelmi ára sorban: 209, 215, 215 és 235 dollár. Sajnos tuningban nem igazán jeleskednek a jövevények, ahogy az azonos órajelen járó Intel-ellenfelei is elkalapálják őket. Emellett ott van a ma még szokásos jelenség is: egy magasabb órajelű kétmagos (pl. X2 6400+) erősebb náluk, de bízunk az AMD árképzésében.



## CSÚSZÓ ZÖLD ÚJDONSÁGOK, ÉS PHENOM DÖMPING



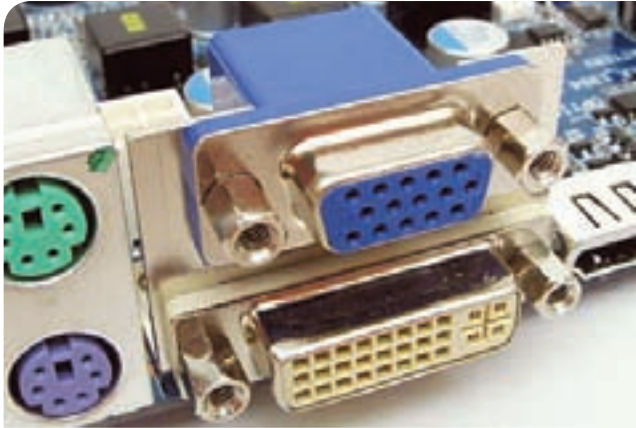
**KÉSIK AZ NVIDIA HYBRID SLI néven futó ötletének gyakorlati kivitelezése.** A gyártó driverproblémákkal és értékesítési előkészületekkel magyarázta a döntést. Jogosan vetődik fel a kérdés, hogy mi a Mario is ez? Alapvetően két, házon belüli fejlesztést ötvöz: a GeForce Boostot és a HybridPower-t. Előbbi azért felel, hogy egy alaplap, integrált „videokártya” egy valódi VGA-t igény szerint vezérel, akár ki is kapcsolhatja. Probléma a tavasz végi piacra kerülés és a nem túl gazdag támogatottság: 720a és 730a chipsetek, valamint 8500 GT, 8400 GS

képes erre momentán. Nem is beszélve a témában sokkal jobbat produkáló AMD-ről, amely a 780G „személyében” egyedülállót alkotott. Emellett késik még a 9500-as és 9400-as GeForce is, amelyeket eredetileg az első negyedévben terveztek piacra dobni, de most a 8-as családbeli elődökkel teli polcok miatt meghatározatlan időre visszatartanak. Kakukktójásként – vagy inkább már kikelt fiókaként – itt van még az nForce 780i (Ultra) SLI chipset, mely a 9800GX2-vel egy időben startolt. Hármas SLI-t, Socket 775 processzort, maximálisan 1600 MHz-es FSB-t és DDR3 memóriákat kezel – az Ultra vál-

tozat pedig 2 GHz feletti memóriákat is szívesen fogad. Március végén jöttek az X3 8000-es család Phenomjai is. Éppen csak hogy meglett a többes szám: a 8400-as 2,1 GHz-es, a 8600-as pedig 2,3 GHz-es órajellel érkezik, áruk 149 és 175 dollár lesz. Mindkettőnek 95 W-os étvágya és az X4-eseknél megszokott magonkénti fél MB L2 cache-se, valamint 2 MB osztott harmadszintű gyorsítótára van. Valamikor az év közepe előtt terveznek egy vérfrissítést a B3 stepping bevezetésével: akkor háromtagú lesz a kör: 8450 (2,1 GHz), 8650 (2,3 GHz) és 8750 (2,4 GHz).



# ERŐS INTEGRÁLT RADEON



**G**AZDAGODTUNK EGY HTPC-be vagy alapkonfigurációkba való platformmal: a 780-assal. Ez 780G chipsetet (integrált grafika, hardveresen támogatott videolejátszás) és takarékos Athlon CPU-t takar. A videolejátszás során a processzor „megtámogatását” olyannyira komolyan kell érteni, hogy momentán ez az egyetlen platform, amelyen egy gyengébb egymagos központi egységgel is minden további nélkül, akadástól mentesen lehet HD (1080p) filmet nézni. De a továbbfejlesztett Unified Video Decoder minden H.264 és VC-1, továbbá MPEG-2 film dekódolását segíti. Az integrált grafikát pedig most nem úgy kell érteni, mint eddig tettük, és lemondóan legyinteni. Ezzel sem fogunk fullon Crysisozni persze, de en-

nek az északi hídnak része egy HD 3450; ez egy olyan chipset, aminél egy asztali VGA-ból indultak ki. 40 stream processzora van és 500 MHz-en jár, emellett az elérhető legfejlettebb HyperTransport buszon át éri el a rendszermemóriát (ám sajnos így sem éri el egy asztali megoldás teljesítményét). Itt is lehetőség van egy „hibrid” grafikus rendszer kiépítésére, avagy az integrált és a különálló VGA összekötésére. Ezt Hybrid Graphicsnek hívják, és 24x továbbá 34x sorozatú kártyákkal működik – így akár négy képernyőt is meghajthatnak, illetve alkalomadtán a netezés-mozizós géppel is lehet ezt-azt tolni.



## ITT A VISTA SP1 ÉS JÖN AZ SP3 IS



**N**OS, VALÓJÁBAN MÁR JANUÁR eleje óta „itt” van a Vista első Service Packje, ugyanis az akkor béta-tesztereknek kiadott RC-refresh 2 változat már a végleges volt. Ennek ellenére március közepéig nem lehetett publikusan tölteni; számos hardvergyártó hibájából drivereik nem működnek SP1 alatt, például állandóan újraindítják a gépet. Elsősorban ezek kijavításáig, illetve amíg az integrált SP1-es Visták a boltokba nem érnek, addig késleltették a kiadást. Április közepe tájára várható a magyar változat, 18-ától a bekapcsolt automatikus frissítésű gépeken magától letöltődik és települ. Ezelőtt azonban a Windows Update – a biztonság kedvéért – megvizsgálja a gépet, és ha inkompa-

tibilis meghajtót talál, akkor nem teszi fel az SP1-et. Tartalmát tekintve hibajavításhegyek, bizonyos aktivizációs trükkök kivétele (például 2099-es), egyes funkciók kiterjesztése (pl. kereső, BitLocker). Emellett állítólagos teljesítményfokozó újítások is helyet kaptak, de ezt a gyakorlatban még nem sikerült kimutatni. A Microsoft egy szót sem ejt ilyen gyorsulásról az XP harmadik szervizcsomagjában, ott mégis számos felhasználó tapasztalta – már akinek nem volt gondja a telepítéssel – és teszt mutatta ki a kb. 10%-os gyorsulást. A magyarul május elején-közepén várható foltozás jó száz hibajavítást és néhány, a Vistából átvett biztonsági újítást (pl. hálózati védelem) tartalmaz majd.



## RÖVIDHÍREK

**Fénnyel kommunikálna a jövőben az IBM és a Sun is.** Akárcsak az Intel, a félvezetőipar többi nagy cége is a chipen belüli kommunikáció fény-

re áttünetésében látja a jövőt. Egy sokmagos rendszer ugyanis fél karral harcol, ha nem elég gyors a magok közti kommunikáció. Ennek kiküszöbölésére nagyszerű megoldást találtak, azonban, hogy a fény felhasználásával növel-

## A PS3 LETT A LEGOKOSABB BLU-RAY LEJÁTSZÓ



**A**MÁRCIUS VÉGI 2.2 RENDSZERFRISZÍTÉS a világ első BD Live lejátszója tette a Sony konzolját. Az immár egyeduralgó nagy adatsűrűségű formátum Profile 2.0 változata online elérhető és/vagy háttértárra letölthető tartalmakat kínál. Ezek a filmhez tartozó extraktól kezdve csengőhangokon át olyan egyebekig terjedhetnek, mint az interaktív játékok – nagyban hasonlók a márciusi szám 123. oldalán bemutatott DVD-s tartalmakhoz – vagy később elkészített feliratok. Az első BD Live filmek már ez év januárjában piacra kerültek (Fűrész IV, War), és számos tartalomduisitason átesett újrakiadást is terveznek (pl. az első ilyen az AVP). Egyéb, nem kevésbé hasznos ficsörök is elhoz az új firmware: továbbfejlesztették a Remote Play-t, avagy a Sony kézi és otthoni konzoljának kapcsolatát; egy PSP-t most már mint teljes értékű távirányítót használhatunk. Emellett rugalmasabban kezelhetjük a lejátszási listákat, a böngésző sebességén és a weben elérhető videók

elérésén javítottak és a 2 GB-nál nagyobb DivX/WMA-filmek is lejátszhatók immár.

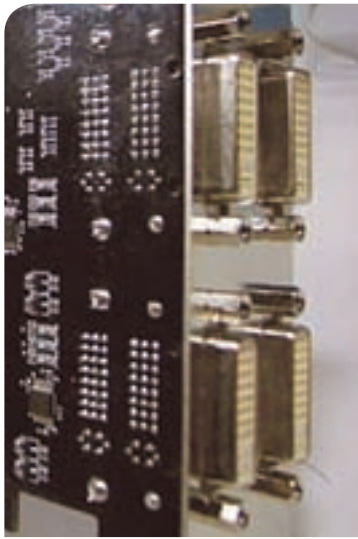


jék a rendelkezésre álló sávszélességet, több alkatrészt is a sokszorosos össze kellett zsugorítaniuk – és a kereskedelmi megvalósítástól még mindig évekre vannak.

**Mozgó alkatrész nélküli „ventilátort” fejlesztett ki két privát alkalmazásban álló kutató.** Az elv igen egyszerű: ionizálja a levegőt, amit ezután eltaszít magától. Az elkészült prototípus állítólag 35-ször hatékonyabb, mint a vele azonos méretű ventilátorok. Meg-



# AMD/ATI ÚJDONSÁGOK



**ÚJ, ALACSONY ÁRÚ RADEONT** dob piacra a cég HD 3830 jelzéssel. A 320 stream procit tartalmazó RV670-es mag mellé 256 MB-nyi, 128 bit széles buszon csatlakozó GDDR3 memóriát tesznek. 670 MHz-en járó magja mellett memóriája effektív 1660 MHz-es órajelet ér el. Árát nehéz pontosan behatárolni: a 120–130 dolláros sávba tervezik bedobni, majd a folyamatos árcsökkentések és a 3850 „lecsúszása” miatt akár a 100 dolláros határt is átlépheti. Április közepére tervezik a debütálást, de ez afféle „paper-launch” lesz: a tengerentúlról is csak hetekkel később várják az első példányokat. Itthon úgy 20-25 ezer forintért a 8600 GTS-nél gyorsabb kártya mindenestre szép karriert futhat be.

Más módon érdekes a CrossFireX tudását fitogtató ASUS EAH3850 Trinity, ami stílszerű választás lehetne egy hárommagos Phenom mellé. A Trinity név itt a három RV670-es GPU-t jelöli, amely egy kártyán foglal helyet

a 3x512 MB 1656 MHz-en ketyegő VRAM társaságában. A 668 MHz-en járó mobil GPU-k külön kis kártyákon illeszkednek, róluk hőcsövek vezetik el egy vízűtő blokkba a meleget. A hőleadásért ezután egy 2 db 5'25-ös helyre illeszthető kompakt rendszer felül majd. A kártya egyelőre csak koncepcionális, de azért egy 4,6 GHz-re húzott Core 2 mellett 24 900 pont 3DMark06-ban azért nem gyenge.



## MI VAN VELED, SSD?

**T**ÖLÜNK NYUGATABBRA EGYRE elfogadottabbak a még mindig elképesztően drága Solid State Disk. Egyes esetekben akár ezer dollár (vagy még több) felárat is kell fizetni egy kisebb kapacitású szilárdtest-meghajtóért. Cserébe persze alig fogyasztanak – ezért is építik be notebookokba –, gyorsabbak és megbízhatóbbak a hagyományos, „tányérpörgetős” merevlemezeknél. Mindezek eddig tényeknek számítottak, azonban egy elemző cég – meg nem nevezett – nagy

gyártóra vonatkozó statisztikái 10–20 százalékos meghibásodási rátáról és összesen 30%-os visszaküldési arányról szólnak, többek között elégtelen teljesítmény miatt. Konkrétan az SSD-k szerkezet erősen toló, vezető amerikai gyártó Dell lett összefüggésbe hozva ezekkel az adatokkal, de saját blogján a cég erősen cáfolta mindezeket – nem is tudni pontosan honnan és mi módon gyűjtött – információkat. Emellett egy fura, bár inkább PR-szagú csavar, hogy nem tartja a hagyományos HDD-k konkurenciájának és komoly üzletnek a világszó Seagate CEO-ja – de persze készek egy olyan „jó amerikai” jellegű, szabványmegsértés pereskedésre, ha mégis komoly üzlet lesz belőle. Márpedig ha az alapanyag (NAND áramkörökből épített flashmemória) egyre csökkenő árát és a piacra beszálló tőkeerős vállalatokat nézzük (merevlemezgyártók hada, Intel), akkor biztosan az lesz.



## INTEL ATOM

**ÚJ PIACI SZEGMENSBE TÖR** be az Intel: az alacsony fogyasztású, ultrahordozható rendszerek piacára – oda, ahol a VIA régóta nagyon jókat alkot, előzve e téren. Még valamikor 2004-ben kezdett egy csapat dolgozni egy masszívan párhuzamos architektúrán, ami sok, önmagában kis fogyasztású és közepes számítású teljesítményű magból áll. Még ebben az évben a fejlesztői gárda egy része nekiállt kidolgozni, hogyan lehetne egyetlen ilyen magot önálló processzorrá fejleszteni. Munkájuk gyümölcsét idővel Silverthronnak keresztelték. Ezt ismerhette meg a világ Atom néven valamikor március elején-közepén, elképesztő, 1W körüli fogyasztást emlegetve (sajnos teljesítménytesztet azóta sem láttunk). Ez az Atom egy Poulsbo nevű, integrált GPU-val is rendelkező chipsettel társítva alkotja a Menlow platformot; mindenféle MID, avagy Mobile Internet Device alapjául szolgálhat, még hozzá idén, a második negyedévtől. Ezt váltja majd a valamivel komplexebb, afféle „mindenintegrált” Moorestown. Egy északi és egy déli központja lesz majd: az északiban, egyetlen 45 nm-es



chipben lesz a CPU, a GPU, a memória-vezérlő, videokódoló/dekódoló egység. A déliben pedig SSD-kontroller, illetve kapcsolatot tart a ki/bemenetekkel és a külön alrendszerként működő energiagazdálkodási és hálózati résszel. Ezzel már a mai



okostelefonokkal egyező méretű eszközökben is létjogosultságuk lesz az Intel prociának. 2010–11 körül pedig a 32 nm-es gyártástechnológia előretörésével talán már mobiltelefon méretben is a kezünkben tarthatunk valamilyen Intel-szíví eszközt.

## RÖVIDHÍREK

oldatlan probléma viszont, hogy egyes légtisztítók pont így működnek (gyakori tisztítás), illetve, hogy az ionizált levegő nem feltétlenül tesz jót, ha bármilyen elektromos eszközt (pl. egy notebookot) hűtenék vele.

**Akár szobahőmérsékleten is képesek szupravezetőt előállítani német és kanadai tudósok.** Éveken át tartó elméleti kutatást igazolt kísérletileg a német Max Planck Intézet: megfelelő nyomáson a hidrogén szupravezetővé vál-

hat, csak éppen különösen nehéz ezt kivitelezni. Egy félvezetőgyártásban régóta alkalmazott, silane nevezetű anyagot használtak hozzá. Ez tulajdonképpen egyfajta speciális metán, azonban a szénatom helyén szilícium van. Levegővel ke-

verve spontán is robban, nagy nyomáson pedig még kellemesebb társaság..., sokáig nem is értek el eredményeket. Most azonban, a kísérleti bizonyítás után nekiállhatnak a jövő szuperszámítógépeinek kábelezését megalkotni.




# Extrém tuning

A világ leggyorsabb személyi számítógépe – kimondani is háborzongató. Különösen olyan szakértőknek, akiknek igazából nem is a teszteredmények és a hírnév fontos, hanem kíváncsiságuk kielégítése: vajon mit tudnak ezek a hardverek?



Tuning közben az ASUS csúscatégoriás, Intel X48 lapkakészlettel szerelt alaplapja volt az OC Team Hungary segítségével



A rekordkísérletben az Intel legnagyobb, kereskedelmi forgalomban kapható processzorát, a Intel Core 2 Extreme QX9770-et használták

**AZ EXTRÉM TUNING CSAK ELSŐ BLIKK-RE** tűnik pénz és idő kérdésének – ha előbbi kettő a rendelkezésünkre áll, hamar kiderül majd, hogy a szakértelem sem hiányozhat. Első kérdésnek rögtön ott van, hogy milyen típusú extrém túlhajtásra szeretnénk vállalkozni. A viszonylag stabil, mindennapokban is használható megoldások közül a vízűtés és a kompresszoros rendszerek közül választhatunk – előbbi magától értetődő, utóbbi esetében pedig gyakorlatilag egy hűtőgépet kell elképzelnünk, amely minden hőelvonását a processzorra szerelt blokkon fejtí ki. Természetesen mindkét rendszer kivitelezésénél nagy befektetéssel kell számolnunk, valamint felszerelésük is szakértelmet igényel.

„Egyszer használatos” megoldások között találjuk az izgalmasabbakat, mint például a szárazjég, vagy a folyékony nitrogén. Ezen módszerek már igen komoly előkészületet igényelnek. Először is minőségi, lehetőleg válogatott hardvereket, hiszen tuning esetén nincs két egyforma alaplap, processzor, memória. Ha mindezekkel megvagyunk, jöhetnek az elengedhetetlen kellékek – mindenekelőtt a megfelelő hőszigetelés. Mivel erős mínuszokról beszélünk, egy-egy hosszabbra (akár fél-háromnegyed órára) nyúló tesztnél könnyen kiülhet a levegő páratartalma a környező hardverelemekre, amely igen kellemetlen megbásozást okozhat. Nem mindegy az sem, hogy milyen potot használunk (így hívják a hardver-eszköz fölé szerelendő „csövet”, amelybe a hűtésre szolgáló anyag kerül), hiszen bizonyos típusok hatékonyabban használhatók szárazjéggel, mások pedig folyékony nitrogénnel.


A két megoldás közül a szárazjég a kíméletesebb. A fagyasztott szén-dioxid minőségétől függően, legjobb esetben -80 fok körüli hőmérsékletű. Szabadon megvásárolható, szállítása és kezelése sem igényel különleges feltételeket, mindössze egy hűtőtáska kell hozzá. Az OC Team Hungary elsősorban ezt a módszert részesíti előnyben. Használatakor a szárazjég a potba kerül némi denaturált szesz kíséretében – a folyadékra hőcserélő közegként van szükség, a szárazjég

ugyanis nem párolog, hanem szublimál. Használat közben természetesen folyamatosan újabb darabkákkal kell „etetni” a hűtőt: egy négymagos központi egység ilyen magas órajeleken és feszültségen meglepően sok hőt képes termelni. A teszt végére a központi egység könnyen összefagy a hűtő aljával, ezért a rajta alkalmazott paszta minősége sem mindegy – az OC Team Hungary a kerámiaalapú kenőcsre esküszik. A tiszta, elektronikai minőségű vörösrézről készült pot ilyenkor még nagyon hideg, hosszú óráig folyamatosan belefagy a pára.

A folyékony nitrogén sokkal nehezebben beszerezhető, ráadásul szállítása különleges tartályt igényel, amelyből már egy kisebb, 25–30 literes modell ára is több százezer forintos összegre rúg. Kezelnie is nehezebb, a védőkesztyű a minimum, amit ilyenkor érdemes használni. Cserébe hűtési tulajdonságai jóval kedvezőbbek, köszönhetően a mínusz 183 fokos hőmérsékletnek. Természetesen az OC Team Hungary is komoly tapasztalatokkal rendelkezik ezen a téren, de csak ritkább esetben alkalmazzák. Szoftveres oldalról alapvető elvárás a lehető legnagyobb mértékben leegyszerűsített operációs rendszer – bizonyos esetekben azonban kénytelenek Vista-t használni. Akkor is így volt ez, amikor ott jártunk, ugyanis

a négy Radeon grafikus mag egyelőre csak ezen keretek között hajlandó együttműködni. Elmondásukból az is kiderült, hogy nem elegendő brutális hűtést szerelni az alkatrészekre, majd felcsavarni minden órajelet. Bizonyos hardvereket könnyedén túl lehet hűteni, bizonyos hőmérséklet alatt egyszerűen nem hajlandóak működni – a szaknyelv ezt hívja cold bug-nak. Némely esetben hardvermódosítások eszközésére is szükség lehet a nagyobb feszültségek eléréséhez, és akkor a dolgok elvont oldaláról még nem is beszélünk. Előfordulhat például, hogy egy 2,66 gigahertzes processzor kis lépcsőben 4 gigahertzig tuningolva teljesen hibamentesen működik, azonnal 4 gigahertzre állítva viszont megmukkanni sem hajlandó. A túlhajtáshoz bizony érzék is kell.

Az ASUS által támogatott OC Team Hungary szerencsére ezekből mindennel rendelkezik, és bár saját bevallásuk szerint igyekeznek hobbi szinten tartani a tuningot, meglehetősen szép eredményeket érnek el világszinten is. Számos kategóriában csúcstartók, a tuningosok Szent Gráljának tartott 3DMark eredmények világszintű TOP20-as listájába például gond nélkül bekerültek a kamera kedvéért összeállított tesztrendszerrel. Ezúton is gratulálunk nekik, munkájukhoz sok sikert kívánunk! (x)



Az ASUS új grafikus kártyáival valósították meg a négy GPU-s alrendszert – eredetileg 4 különálló kártyára lett volna szükség, a HD3870 duplamagos típusaival viszont 2 is elég volt



# SLI-VEL AZ UTCÁN

Kínpadon a legdurvább SLI-s gamer notebook. /Mady

**JÓ NÉHÁNY NOTEBOOK MEGfordult már a szerkesztőségünkben az elmúlt évek során, és mindig volt kifogásunk, hogy miért nem ajánlunk játékokra noteszgépet.** Most viszont ott tartunk, hogy már nagyon komoly SLI-rendszereket építenek egyes hordozható erőművekbe, ezért úgy döntöttünk, kipróbálunk kettőt, és megnézzük, mit is tudnak ezek az „olcsóságok”.

## TOSHIBA X200-23G

A Satellite X200-as modell vérbeli gamer notebook. Ezen ne is csodálkozunk, hisz félmillió fölött már két kézzel szórják a földi jót, ami ebben az esetben egy dupla kártyás 8600 GT grafikus rendszert jelent SLI-be kötve. A 8600 GT nem újdonság, sok gépbe építik ezt a modellt, saját 256 MB memóriájával el lehet vele karcolgatni manapság. A konfiguráció másik fontos eleme az új, gyorsabb Penryn magos 2,5 GHz-es Core 2 Duo processzor, 6 MB másodsztintű gyorsítótárral. Memóriával sem bántak szűkmarkúan a gyártónál, 3 GB DDR2-t kapunk, amit még további 1 GB-tal bővíthetünk is. Extráknak ott van a két darab 250 GB-os merevlemez, a DVD-író/HD DVD-ROM kombó meghajtó, a rengeteg extra csatlakozási felület, a Wi-Fi, a Bluetooth, a HDMI, az 1,3 megapixelos webkamera, az ujjlenyomat-olvasó és a vi-

lágítós multifunkciós tapipad. Ami a legjobban tetszett, az az első osztályú Harman Kardon hangrendszer négy hangszóróval és persze egy mélynyomóval, ami filmeknél és játékoknál jön nagyon jól. Minket, játékosokat persze nem lehet az ilyen külsőségekkel elkápráztatni, a kulcszó nekünk az SLI! Elkezdjük tehát nyúzni a gépet a most népszerű játékokkal, és rá kellett jönnünk, nem is olyan rossz notebookon játszani! Aztán kiderült, hogy a driver alából csak egy kártyát kezel, az SLI-t engedélyezni kell. Miután mindkét kártya elkezd szűrőszelni az áramot, érezhetően megnő a 3D-s teljesítmény, 15–20%-kal gyorsabb ilyenkor a rendszer. Az UT3 maxra húzva átlagosan 35-37 fps-t (1280×1024) hozott, az SLI-t aktiválva ez az érték felment 42-45 fps-re. Persze az sem mindegy, hogy milyen felbontásban játszunk, hisz az X200 17" wide kijelzővel rendelkezik, ami már képes az 1680×1050 felbontásra is. Kipróbáltuk maximális felbontás mellett, és azt kell mondjuk, a Full HD közelében már nagyon kell az SLI. Ugyan nem esett 24 fps alá a játék, de sokszor volt a közelében, 26–28 fps környékén.

## ASUS G70

Az ASUS legújabb játékszörnyetege is egy SLI-rendszer büszke tulajdonosa. Mielőtt kialakulna a szerelem, eláruljuk,

hogy ez sem olcsóbb félmilliónál, sőt ez inkább a 700 ezerhez van közelebb. Cserébe kapunk egy gigantikus méretű notebookot, ami már inkább az asztali gépeket kiváltó Desktop Replacement kategóriába tartozik. A hatalmas, széles képernyős 17" kijelző nagyon rendben van, 1440×900-as felbontása ideális mozi-

zásra és játékokra egyaránt. Ez is Penryn magos 2,4 GHz-es Core 2 Duo procit tartalmaz, de csak 2 GB memóriát. Merevlemezről itt is két darab található, itt viszont két 320 GB-os modellt építettek be. Extrák terén hasonló a helyzet, mint a Toshiba X200-nál. A HD DVD-ROM és az ujjlenyomat-olvasó kivételével szinte ugyanazt tudja. A legnagyobb különbség inkább a külsőségekben van. A G70 nagyon dizájnos, szálcsiszolt alumíniumborítást kapott, amitől még nehezebbé vált. A hangulatvilágításról közel egy tucat kék és piros LED gondoskodik, s ettől az érzésünk támad, hogy minden nap karácsony van. Az igazi nagy szám persze a beépített 8700 GT 256 MB saját memóriával, amelyből itt is kettőt találunk. A videomemória ettől függően itt is elérheti maximálisan a 2 GB-ot, mert a dedikált memória mellé a rendszer-memóriából is lekanyarít a driver. Az UT3-at élesztettük be legelőször az összeállítás kedvéért. Jól érezhető, hogy Vista alatt 1 GB memóriával kevesebb ugyan, de 8700 GT-vel megtámogatva sokkal gyorsabb volt. Átlagosan 40-45 fps-t (1440×900) tudott elérni, az SLI-t bekapcsolva pedig ez az érték felkúszott 50 fölé és 50–55 körül ingadozott, akciótól függően.

## ÉS MI LESZ VELÜK HOLNAP?

A legtöbb mai játék (UT3, CoD4, NFS: Pro Street) minden gond nélkül elfut ezeken a félmillió fölötti szörnyetegeken. Stabílan 40–50 fps-sel, hála az SLI-ben megbújó bónusz sebességnek. Kipróbáltuk a *Crysis*-t is a poén kedvéért. Az eredményt nem volt nehéz megjósolni, Vista alatt megcsodáltuk a DX10-es effekteket, a grafikai részletességről viszont itt is le kell mondanunk, és meg kell elégedni a közepes beállításokkal, ha stabilan 30 fps fölött akarunk maradni. Persze tudjuk, hogy a *Crysis* nem mérvadó, mert eléggé elszabták az optimalizálását. A legtöbb mai játékot viszont félelem nélkül tölthetjük be, ha nem is maxon, de tisztességes beállítások mellett nagyon szépen el fog futni minden, még egy jó ideig. Persze az előzetesben leírt véleményt most sem sikerült megváltoztatni teljesen; aki komolyabban játszik, annak még mindig érdemesebb egy fele ennyiből kihozható asztali konfigurációt építenie, persze csakis anyagi szempontokat nézve, hisz teljesítményt tekintve nem sokkal maradnak már le az asztali megfelelőjüktől a gamer notebookok. GS





# GENIUS ERGO 555

Az első OLED-kijelzős gamer egér.

**M**OSTANÁBAN NEHÉZ ÚJAT mutatni a játékosoknak, nem mondjuk, hogy már mindent láttak, de a jól bejáratott ösvények már rég ki vannak taposva. Az Ergo 555 kialakítását tekintve a jól bevált formát követi, és ez nem is baj, hisz piszkosul jó a fogása és kényelmes is. A legnagyobb érdekessége, hogy OLED-kijelzőt kapott, mely az optika érzékenységét írja ki fehér színnel. Nagyon tetszett, hogy az Y és az X tengely menti elmozdulás érzékenységét külön adhatjuk meg, így még inkább személyre szabhatjuk egerünket. A görgő tövével található profilváltó gombbal összesen öt, általunk megadott érzékenységi fokozatot választhatunk ki, maximálisan 3200 dpi érzékenységig. A felhasznált anyagok minősége jónak mondható, tetszett a rágcsáló oldalain található puha, gumírozott rész, illetve a csillámszemcsés lakkozott felső rész is kifejezetten jól tett neki. A gombok minőségén viszont, amely csak középezt érdemel, még lehetne javítani. A másfél méteres

kábel azonban nem sima műanyag, hanem a minőségibb gamer egereknél láttott szövetborítású, amely jóval strapabíróbb, ráadásul kevésbé is gubancolódik. Mindent összevetve nagyon meglepett minket a Genius új játékszere, kedvező árérték arányban, kedvező árérték arányban, amelynek még azt is megbocsátjuk, hogy nem lehet benne súlyokat cserélni.



**GameStar 87**

Ára: 7900 Ft

A Genius saját határait átlépve megalkotott egy minden téren szerethető, olcsó gamer egeret, elfogadható apróbb hibákkal.

# SAMSUNG 2693HM KILIMANJARO 26"

Ha azt hittük, a 22" túl nagy, tévedtünk.

**P**ÁR ÉVE MÉG A SZOBÁNYI CRT-monitorokon CS-eztünk, most meg már a 22" LCD-kijelzők sem számítanak extrának. De mi a helyzet, ha tényleg a lehető legnagyobb képernyőn szeretnénk játszani, ami még nem kerül milliókba? A Samsung új Kilimanjaro monitor-családjából nem a szokványos méretet kértük tesztelésre, hanem az íróasztalunkon még épphogy elférő 26" változatot. Az 1920x1200 felbontáshoz persze nem árt egy erős VGA-kártya, de gyanítjuk, hogy aki 140 000 forintos monitort vesz, annak nem lesz gond egy komolyabb VGA-kártya beszerzése sem. A 2693HM PS3-hoz is ideális, a szokványos bemenetek mellett ugyanis HDMI-vel is rendelkezik. A 3000:1 dinamikus kontraszt érezhetően jól tesz a filmeknek, persze a TN+FILM panelnek azért

vannak korlátai is, viszont a panel gyors 5 ms válaszüzeje a játékosokat kárpótolja némileg. Ennél mondjuk már láttunk gyorsabbat is, de ez a monitor nem kifejezetten gamer kivétel, hanem amolyan minden az egyben modell. Az állvány dönthető, forgatható, a magassága is módosítható, egyszerűen jól be lehet löni a képet, bár a látószög miatt nem kell nagyon aggódnia, hisz teljesen elfogadható.

**GameStar 84**

Ára: 142 000 Ft

A Kilimanjaro egy relatíve olcsó monitor azoknak, aki szeretnék a *Crysis* tengerpartját 26" méretben is megcsodálni.





## TRUST ESATA II HDC 3.5"

Helyezzük biztonságba az adatainkat!

**M**ANAPSÁG ISZONYATOSAN fontos lehet az adatvédelem, amelyben nagy segítségünkre lehet ez a termék (RCE Trade Kft., [www.rce.hu](http://www.rce.hu)). Lényegében egy külső merevlemezről van szó, melybe tárolókapacitási maximumtól függetlenül tehetünk be 3,5 inches HDD-ket, ami ugyebár a normál vinyóméret. Egyszerűen lenyitjuk az előlapot, becsúsztatjuk, és már fut is. A hátul-

ján találhatjuk meg a különféle csatlakozásokat: táp, Firewire, valamint eSATA. Ezek alatt van egy kis ventilátor is, mely remekül megoldja a levegő áramoltatását. Borítása alumínium, amire távolról sem mondhatjuk, hogy törésbiztos, de legalább nem műanyag.

Úgy érdemes használni, hogy csak akkor csatlakoztatjuk a géphez, amikor adatmentést végzünk. Így nem fordulhat elő, hogy egy kósza vírus, esetleg egy rosszul elsült áramingadozás kárt tegyen benne. Ha fontosak az adataink, érdemes elgondolkodni rajta, ára elfogadható a konkurens megoldásaihoz képest. **GS**



**GameStar 83**

Ára: 12 990 Ft

Egyszerűen szerelhető, és főleg azoknak jöhet jól, akiknek számít, hogy fontosabb adataik ne vesszék el.

## TRUST 36-IN-1 USB2 MINI CARD- READER

Kicsi, de okoskodik.

**E**GYSZERŰ, ÉS A MAGA NEMÉ-  
ben mégis nagyszerű kártya-  
olvasót készített a Trust (RCE  
Trade Kft., [www.rce.hu](http://www.rce.hu)). Első ráné-  
zésre kicsit zömöknek látszik, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy a világ egyik legkisebb USB-s leolvasójáról van szó. A nevében szereplő 36-in-1 kicsit marketingzagúnak hathat, amiben van némi igazság. Úgy fest a dolog, hogy van rajta T-Flash/MicroSD, SD/MMC és MS (vagyis a Sony szabványa). A 36 ebből úgy jön ki, hogy ezeknek a kártyáknak van egy rakat változatuk, amelyek főleg sebességükben, vagy mondjuk tárolókapacitásukban különböznek. Na, ezekkel tud megküzdeni, és így jön ki ez a szép nagy szám. Lényegében viszont azt mondhatjuk, hogy a világon hasz-

**GameStar 82**

Ára: 2790 Ft

Kicsi, egyszerű megoldás, nem igényel telepítést. Csatlakozás után azonnal használatba is lehet venni.

nált memóriakártyák többségét kiválóan beolvassa, így remekül jön egy ilyen, akár mobilhoz vagy mondjuk fényképezőhöz. **GS**



# PORSZŰRŐS VENTILÁTORBETÉTEK

Filléres megoldás gépünk megóvása érdekében.

**S**OKAN NEM FOGLALKOZNAK gépük belsejével, csak akkor döbbenek rá, hogy odabenn két éve buliznak a porcicák, amikor a VGA-kártya, vagy a processzor, a ventilátor elakad a koszosmóktól. Persze sokan rendszeresen takarítják a gépüket, főleg azok, akik már kukába dobták a régi gépházakat és helyette valami brutális tuningházba fészkeltek. A plexi oldallapnak hála ugyanis minden látszik, még az is, ha itt-ott megül a por. A legprofibb házak persze fel vannak szerelve akár 5-6 ventilátorral is, de a porszűrészről általában semmi nem gondoskodik. Éppen ezért jól jöhet a ventilátorra rögzíthető porszűrő keret, amit mindenkinek csak ajánlhatunk. A ná-

lunk járt 80 mm-es és 120 mm-es méretből (flash.hu) kétféle változat is létezik. Az egyik a fémhálós betét, amely jobban átengedi a levegőt, viszont kevésbé eredményesen szűr, a másik a sima szivacsos, amely ugyan kevesebb levegőt enged be a gépházba, cserébe viszont a port is határozottan jobban képes megszünteni. Mérettől függetlenül az árak átlagosan 1000 forint körül alakul, ami nem túl nagy beruházás azért, hogy gépünk ne legyen belül tiszta por. **GS**





# COREPAD EGÉRPADOK TESZTJE

Minőségi egér alá minőségi egéralátétet!

**E**GÉRPADOT TESZTELNI MINDIG hálás feladat. Elvonul az ember egy csöndes sarokba, és addig játszik, amíg az egész napos CoD 4 meccsek után szépen meg nem jelennek a táskák a szem alatt. Ha ezek után sem akarja kukába dobni az alátétet, akkor megtalálta az igazit. De mi van akkor, ha mindegyik tetszik?

## COREPAD C1

A hosszúkás papírdobozban megbújó C1 feltekerve érkezett hozzánk. Egy kis egyenetlés és néhány óra múlva tökéletesen felfekszik a széleinél is az asztal lapjára. Mivel nagyon rugalmas anyagból készült, erre a kis rituáléra mindig fel kell készülnünk, ha netalán az eredeti csomagolásában szeretnénk utaztatni. Mérete miatt azoknak ajánlom elsősorban, akik szeretik a hadonászós játékokat, és szó szerint a fél focipálya

nem is összehajtván érkezett, hanem egy hatalmas papírmappában. Méretét tekintve szép nagyra nőtt, 325×285 milliméteres, ami a legtöbb játékosnak elegendő. Fekete, kissé érdes felülete speciális plasztik anyagból készült, amelyen a közepes érzékenyséű optikával rendelkező egerek épp olyan jól érzik magukat, mint extra magas érzékenyséű társaik. A készlethez kapunk speciális teflontalpakat is, amit kifejezetten hozzá tervezték. Személy szerint nekem a Victory jobban bejött, mint a C1, sokkal inkább tűnt időt állónak, mint a szövetborítású C1-es testvére. A 3588 forintos ára nagyon korrekt.

## COREPAD ORIGINAL

Az Original jól megviccelt minket, a papírcsomagolásból majdnem sikerült a földre ejteni, ami nem is lett volna probléma, ha az alátét nem speciális biztonsági üvegből készült volna. A tükörsima üvegfelületen persze nehéz lenne az optikának tá-

jékozódnia, ezért ezt egy nagyon ügyes trükkel oldották meg a fejlesztők.

Az alján egy külön fóliaréteg található, ezen néhány milliméteres apró lyukak szárai sorakoznak, ezért az optika pontosan érzékelni tudja a legparányibb elmozdulást is. Persze a sima üveglap lazán lerepülne az asztalról, mialatt kiürítünk egy tárat az AK47-esünkől, ezért egy alátétet is kapunk mellé. A puha, gumyszerű anyag nagyon jól tapad az asztal lapjára, az üvegfelületet erre téve pedig biztosak lehetünk abban, hogy a hevesebb kézmozdulatokkal sem fogjuk tudni megmozdítani. Az Original alakja jól követheti a kéz

/Mady



Corepad Original

formáját, a csuklónál egy szép ívet is tartalmaz bele, mely nem bántja a bőrünket, az üveg szélét ugyanis szépen lecsiszolták. A legtöbb egér jól vizsgázott rajta, a régi optikai egeremet kivéve. A mostani precíz lézeres modellekkel viszont nagyon jól lehet mozogni rajta – főleg közepes érzékenységtől –, és mivel ez sem kerül olyan sokba (4888 Ft), bátran ajánlhatjuk mindenkinek.

## COREPAD MAGNA

Az Original után már nem volt meglepő a Magna dobozából előkerülő üveglap. A mérete hasonló, viszont téglalap alakú. A praktikus csuklókivágás itt hiányzik, azokra való tekintettel, akiknek ez esetleg nem jönne be. Minden másban megegyezik az előbb tesztelt változattal. Arról viszont még nem esett szó, hogy többféle szín közül is választhatunk. Akinek nem tetszene a narancssárga színű változat, az választhat szolidabb szürkét is, természetesen felár nélkül. Árban hasonló, mint a Corepad Original, 5026 forintért megkapjuk. Az egér viselkedésére itt is ugyanazt mondhatjuk, mint a kis testvére-

nél, így erre nem érdemes kitérni. Arra viszont néhány óras játék után rá kellett jönnöm, hogy ez nem az én padom, nem azért, mert nem biztosított elég precíz talajt a G5 számára, hanem mert egész egyszerűen kevésbé volt ergonomikus a lekerekített kivágás nélkül.

## NINCS ABSZOLÚT GYŐZTES

Kifejezetten pozitív élményekkel sikerült a tesztet befejeztem, és a választás sem esett túlságosan nehezemre, hisz nem kellett az általában legbefolyásolóbb tényezően, az áron rágódni olyan sokat. Mindegyik egérpád 3000 és 5000 forint között mozgott



Corepad C1

(mérettől függően), ami nagyon elfogadható egy minőségi terméknek. A mérlegelésnél igazából azok a szempontok voltak a legfontosabbak, hogy melyik volt a legkényelmesebb, legprecízebb, és persze, hogy milyen érzés volt rajta játszani. Ezek alapján nekem a Corepad Victory lett a kedvencem, szerintem ez áll a legközelebb a hagyományos egéralátétektől elvárható profizmushoz. A Kiváló címet pedig az üveg felületű Corepad Original nyerte el remek adottságaival. Ezt legfőképpen azoknak ajánlhatom, akik nem félnek új dolgokat kipróbálni és az sem zavarja őket, hogy üveg felületen kell játszaniuk. A tesztben szereplő termékeket a Senerit Hungary Kft. ([www.senerit.hu](http://www.senerit.hu)) biztosította számunkra. GS

Corepad Magna

méretű egérpadokat. Három méretben (M, L, XXXL) érhető el, amelyből a legnagyobb akár sátorozni is mehetünk. A legkisebb 325×290 milliméter méretű, a legnagyobb pedig 900×450 mm! A speciális szövetborításon a legtöbb egér jól csúszik, a legjobb eredményeket mégis a közepes érzékenyséű egerekkel lehet elérni. Az állítható DPI-s rágcsálóknál az alátétválasztás mondjuk sokkal könnyebb. Az ára meglepően baráti, 3672 Ft-ért már szert tehetünk egy L-es modellre.

## COREPAD VICTORY

A Victory jelentősen eltér a C1-től, hisz nem szövetborítású gumiról van szó, hanem egy sokkal merevebb műanyagfelületről. Ennek megfelelően

Corepad Victory





## ALKALMAS JÁTÉKRA A MOBILNET?

Hazai mobilinternet-körkép játékos szemmel.

// Boe

**UTÁNAJÁRTUNK NÉHÁNY DO-**lognak, hiszen az utóbbi időben már a csapból is a mobil széles sáv folyik, könnyű elcsábulni. Lásuk, mire lehet számítani, ha valaki így akarja megoldani a szerverekre való kapcsolódást!

### PLUG 'N PLAY

Elsőként kezdjük a csomag egyik legnagyobb előnyével. A „birtokba vétel” valóban gyerekjáték: kiteszed a lábad a boltból, a mellékelt SIM-kártya behelyezése után bedugod a dobozban található eszközt géped megfelelő csatlakozójába (USB vagy PCMCIA), eltelik egy kis idő, betűöd a PIN-kódot, és voilá, jöhetsz is a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)-ra. Ennyi. Viszont.

A második vevősalogató tulajdonság a mobilitás, amihez az ember rögtön társítja a „bárhol-bármikor” is, már hordoz magában némi bizonytalansági tényezőt. A netre valóban bárhol kapcsolódhatunk, de valódi – HSPDA-alapú – széles sávot 1,8, 3,6 vagy 7,2 Mbps sebességgel csak ott várhatunk el, ahol a szolgáltatók már biztosítják az ehhez szükséges lefedettséget, ez pedig jelen pillanatban az országban messze nem mondható 100%-osnak. Mellékeljük a három mobilcég lefedettségi térképét; aki a foltokon belül használná a mobilnetet vagy legalábbis azok környékén – reménykedhet, de még mindig ne rohanjon vásárolni (erről egy picit később). Aki lefedetlen területen lakik (vagy kimo-

### ÁRAK

	Havi díj (Ft)	Benne foglalt forgalom	Forgalmi díj a benne foglalt adatmennyiség felhasználását követően	Egyebek
Mobil Internet 100 MB	1990	100 MB	1 Ft/10 kB	ajándék e-mail cím
Mobil Internet 5 GB	5990	5 GB	0,12 Ft/10 kB	
Mobil Internet 10 GB	11 990	10 GB	0,12 Ft/10 kB	
Net 30 vagy Mobilinternet Csomag 30	1290	30 MB	2 Ft/10 kB	ajándék t-email
Net 80 vagy Mobilinternet Csomag 80	1990	80 MB	1 Ft/10 kB	
Net 5 GB vagy Mobilinternet Csomag 5 GB	5790	5 GB	0,1 Ft/10 kB	
Net 8 GB vagy Mobilinternet Csomag 8 GB	9590	8 GB	0,1 Ft/10 kB	
Net 15 GB vagy Mobilinternet Csomag 15 GB	14 990	15 GB	0,1 Ft/10 kB	
Vodafone Internet 200 Plusz	2000	200 MB	0,48 Ft/minden megkezdett 10 kB	-
Vodafone Internet 5G	5000	5 GB	0,06 Ft/minden megkezdett 10 kB	ajándék Vodafone mail postafiók
Vodafone Internet 10G	10 000	10 GB	0,06 Ft/minden megkezdett 10 kB	ajándék Vodafone mail postafiók
Vodafone Internet Fix (akció)	6000	korlátlan (majdnem)	-	fájlmegosztásra nem használható, hűségnyilatkozat szükséges, ajándék Vodafone mail postafiók

**A mellékelt táblázatban az egyes szolgáltatók a cikk írásának pillanatában érvényes árait böngészhetitek végig.** Az összehasonlítást érdemes az 5 GB forgalmi korláttal végezni, ami egyrészt megtalálható mindhárom szolgáltatónál, másrészt normál nethasználat, játék és némi töltögetés mellett ez a mennyiség bőven elég is egy hónapra. Ne feledjük: az aktuális akciók, hűségnyilatkozatok, illetve a társaságok régi előfizetőiknek nyújtott kedvezményei adott esetben módosíthatják a fenti árakat.









# GEFORCE 9800 GX2 ÉS 9800 GTX

Megérett a csúcok csúcsa

//ZeroCool

**A FENE SE GONDOLTA VOLNA,** hogy megint nyakig fogunk gázolni a VGA-kínálatban, és csak a fejünket kapkodjuk az eszméletlen sok típusjelzés között... Kicsit reménykedtünk abban, hogy most visszavesznek majd a gyártók, és valamivel letisztultabb mennyiséggel bírnak előállni..., hát tévedtünk. Alighogy megjöttek ugye az előző számunkban tesztelt 9600-as kártyák, kisvártatva megszállta szerkesztőségünket a 9800-as széria is.

## VOLT ÁM KAVARODÁS RENDESEN

Tudom, most legtöbben nagyon csúnyán néztek rám. Sajnos azonban azt kell mondanom, az ilyen csúcskategóriás kártyák esetében csak iszonyatosan ritkán bőkezűek a gyártók, így ezek túlnyomó többsége igen hamar visszakerül hozzájuk.

Az viszont biztos, hogy életünk kockáztatásával is itt tartunk legalább egyet, hogy szanaszét lehessen nyüstölni. No de félre a mókázással! Megjött tehát

## HIHETETLEN, MENNYIRE KEDVEZŐ ÁRON LEHET HOZZÁJUTNI A 9800 GTX-HEZ!

az a két kártyatípus, amelyről az előző számban még csak annyit írhattunk: remélhetőleg elkészül. Volt egyébként egy kisebb kavarodás a kiadás körül, hiszen már a boltokban volt a kártya, amikor az NVIDIA szólt, hogy várjunk azzal még egy kicsit, mivel a meghajtók még nem tökéletesek. Így a hivatalos megjelenés március végétől április közepére csú-

szott, ám rengeteg bolt nem tudott mit csinálni, muszáj volt megkezdeni az árusítást, mivel ilyen nagy értékű kártyákból nem sokat tudnak készleten tartani, talán csak néhány darabot. A csúcskártya esetében ráadásul korábban még hűtési hibára hivatkozva is volt egy rövidebb halasztás, de szerencsére abból mára már semmi sem érződik.

MSI N9800 GX2-M2D1G  
Ár: 132 000 FT

ASUS EN9800 GTX 512MB  
Ár: 86000 FT

Gigabyte GV-NX98X1GHI-B  
Ár: 131 000 FT







## ÚJABB KÉTMAGOS VGA ÉRKEZIK!

Az ASUS szép csendben átalakította a saját kis Radeon HD 3850-es kártyáját, és huszárós vágással készített belőle egy X2-es változatot: ez egyértelműen annyit tesz, hogy két GPU került rá, ami bizony még okozhat meglepetést az NVIDIA-nak. Azt ugye tudjuk, hogy önmagában a 3850 nem egy „hűde” kategóriás Crysis-alázó megoldás. Viszont árához képest szép teljesítményt ad, és ebből két mag egy kártyán nyilván érdekes lehet. Az 512 mega helyett 1 gigabájt memória már csak hab a tortán, aminek majd legjobban a Crysis és az UT motoros játékok örvendeznek. Lapeleadásunkig sajnos még nem érkezett meg a kártya (mivel csak április elején kezdték meg a sorozatgyártást), de igyekszünk szerezni egyet a következő hónapra. Addig is íme egy kép az ominózus termékről!

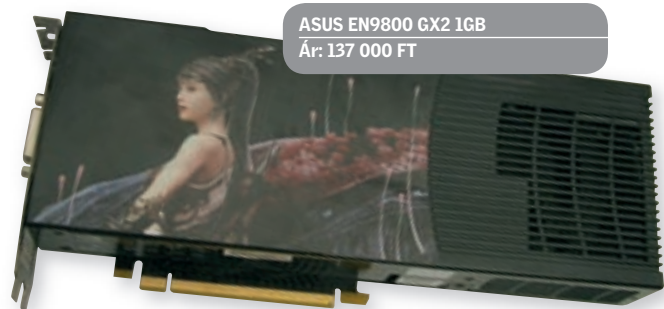
### BONCASZTALON A „FEHÉR HOLLÓ”

Először is lássuk, pontosan mely kártyáról van szó. A méretben, színben, szagban és árban legizmosabb példány egyértelműen a GX2, amelyből amikor hármat belepasszintottam a táskámba és feldobtam a vállamra, azt hittem, ott helyben elpusztulok. Szerintem a nehezkedési rekordot ismét vitte az NVIDIA, bár bevallom, ezúttal nem mértem le mérleggel a kicsikét. A GX2 alapötlete nem újdonság, az NVIDIA- és ATI-oldalon is láthattunk már ilyet: két mag

egy kártyán – nagyobb sebesség, magasabb órajelek, több memória, nagyobb fogyasztás és tekintélyesebb hőtermelés. E támpontok jellemzik a terméket, és itt igazából úgy vélem, a sebességen van a hangsúly –, de erről majd egy kicsit később. A GX2 kialakítása egészen speciálisnak mondható, mivel a korábbi megoldásokkal szemben itt nem egy nyákon van rajta a két mag. Lényegében arról van szó, hogy adott egy középső tartó rész, amire ráborítottak balról és jobbról is egy nyákot. Az egyikén van rajta a HDMI, illetve egy DVI, a másí-

kon pedig a második DVI (persze típustól függően lehetnek még egyéb csatlakozások). Kicsit olyan érzetet kelt a kártya, mintha két korábbi G92-es chippel ellátott terméket összekapcsoltak volna SLI-be: na jó, ez azért erős túlzás, de az ötlet egészen jópofa. Technológiai képességeiben leginkább a 8800 GTS-hez hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy majdnem mindenképp duplaannyi van a GX2-ben. A mellékelt táblázatból kiderül, hogy a mag- és memória-órajeleket visszavették kicsit. Ennek egyik oka lehet az, hogy túl nagy hőt

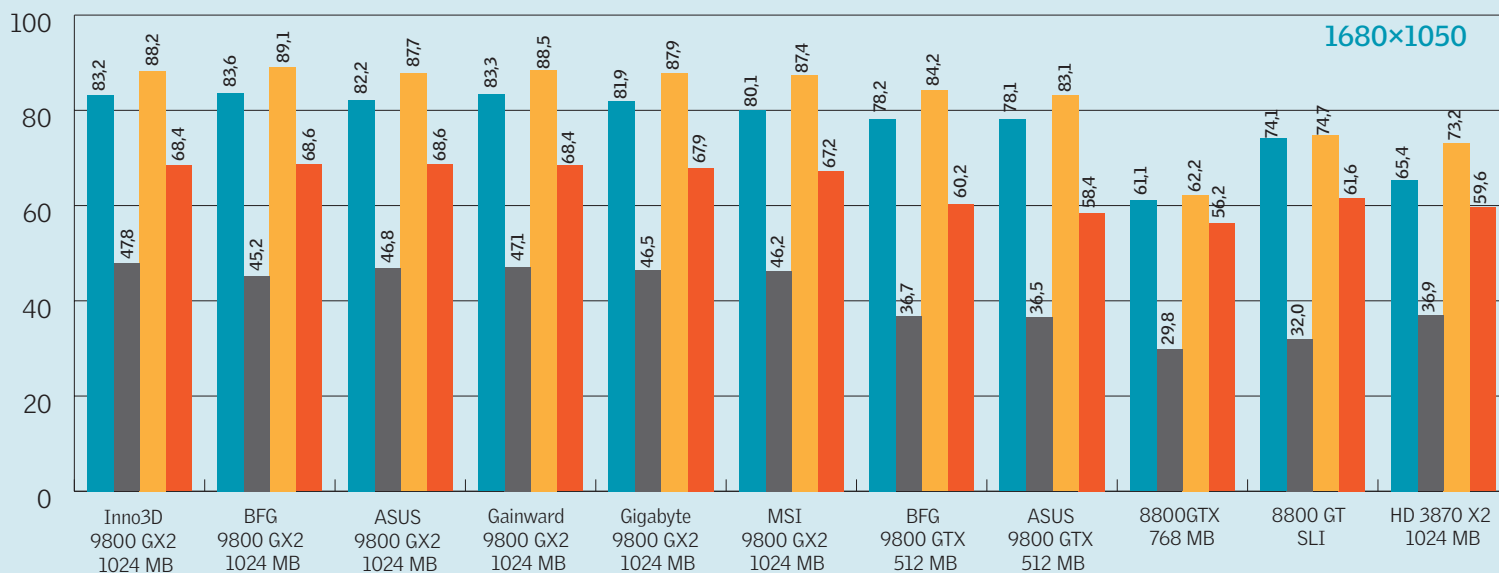
bocsátott ki a kártya, és így volt a legésszerűbb a megoldás. Ez egyébként azt is jelenti, hogy extra hűtéssel tovább gyorsítható az amúgy is piszok gyors csúcskártya. Ez az első olyan kártya egyébként, amely támogatja a Hybrid SLI-technológiát, amely megfelelő alaplap birtokában elég hasznos lehet; képes arra ugyanis, ha csak hétköznapi szoftvereket használunk, hogy egyszerűen lekapcsolja a GX2-t, és az alaplapra integrált chipet használja. Amint játékot vagy nagyon számításgényes alkalmazást futtatunk,



ASUS EN9800 GX2 1GB  
Ár: 137 000 FT



Gainward Bliss GF9800 GX2 1GB  
Ár: 138 468 FT



UT2003

Crysis

COD4

STALKER



azonnal beindul. Így némileg optimálisan használhatjuk a kártyát, nem jár feleslegesen, ha nem muszáj.

A 9800 GTX hűtése csőppnyit megváltozott a GX2-höz képest. Ez is robusztus, ám a ventilátor környékén inkább ívelt. Ezen is van audiocsatlakozó, mint a GX2-n, de lespórolták a HDMI-t (így csak a régi S-Videónak maradt hely a két DVI mellett). A GTX-re a már megszokott két sima, 6 pines tápcsatit kell kötni, hogy működéskére bírjuk, míg a GX2-re az egyik speciális, 8 pines. Ők lennének tehát a szörnyek, a mellékelt táblázatból pedig további adatok nyerhetők ki.

## MEGKÜZDÖTTÜNK A FELHŐZATALLAL

Csak a miheztartás végett: a tesztgép még mindig ugyanaz, mint az el-

múlt néhány hónapban, vagyis: 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, mely alá friss meghajtókat telepítettünk. Ezen a ponton akad egyébként egy érdekesség. Amikor megkezdtem a tesztet, még csak eggyel régebbi NVIDIA driver volt elérhető, és akkor még úgy festett, hogy a GTX elég csúfos bukás. Aztán a ForceWare 174.53-as változata bizonyította, hogy van értelme várni friss meghajtóra!

Bevallom, ez volt életem egyik legrosszabb hétvégéje. Már régen volt, hogy egyszerre egy időben ennyi kártyát kellett volna összehasonlítani: hét csúcsmo-

## TUNINGOLÁSSAL 6-9 SZÁZALÉKOS SEBESSÉGNÖVEKEDÉST IS ELÉRHETÜNK

dell kellett ki-be rakosgatni a gépből, ami persze nem lett volna annyira nagy gond, de a tesztek, még az igencsak jó sebességértékek mellett is végláthatatlannak tűntek. Az eredmény viszont magáért beszél. Lássuk szépen sorban. Ahogy az várható volt, gyártó és gyártó között nincs érdemi teljesítménykülönbség. A döntő ebből a szempontból egyértelműen a vételi ár és a mellékelt extra áradat; ez utóbbiról nem nagyon lehet beszélni, hiszen csak néhány apróság emelhető ki, a következő kártyáknál: Inno3D GX2 (Ghost Recon 2, audioátalakító), BFG GX2

(HDMI-kábel, 6-osról 8 pinesre alakító kábel), Gainward GX2 (Tomb Raider Anniversary), ASUS GX2 (Company of Heroes, bőr CD-tok, tápátalakító). A többi kártyánál is megtalálhatók a szokványos kábelek és átalakítók, de azok inkább minimumnak mondhatók, mint extrának.

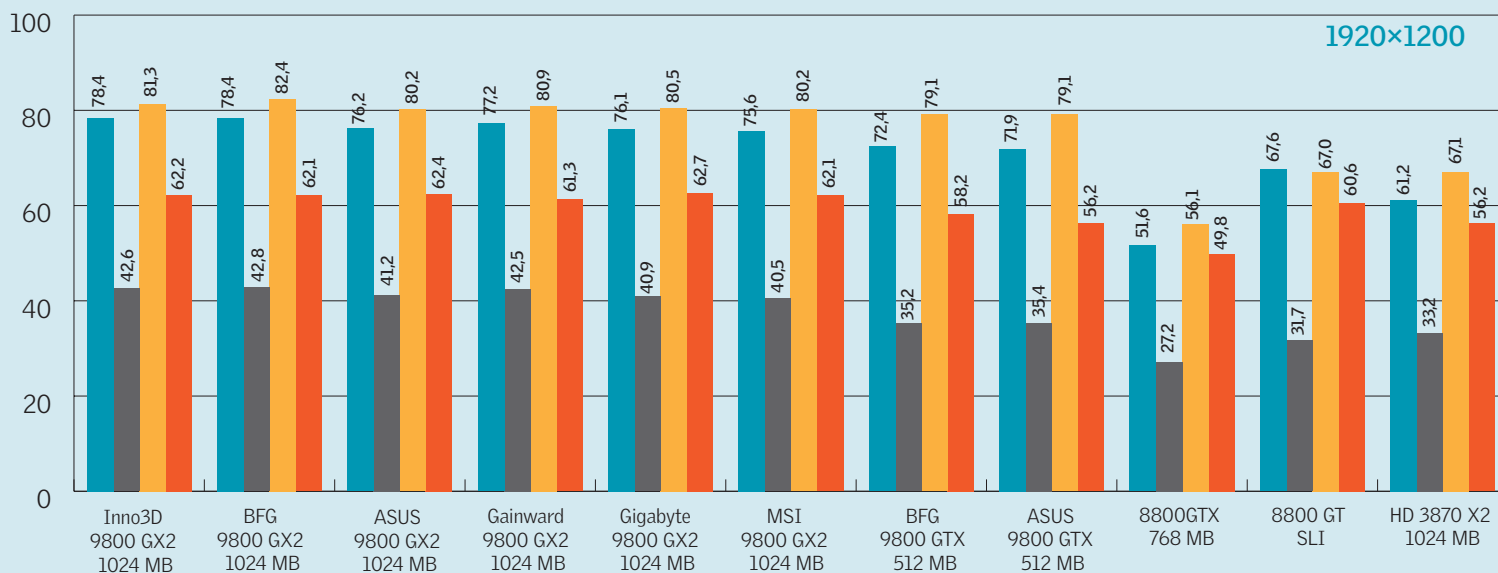
Visszatérve a sebességekre elmondhatjuk, hogy a GX2 valóban nagyon erős, minden eddigi saját és konkurens kártyát maga mögé utasít, ezt persze az áráról is elmondhatjuk. Ahogy már utaltam rá, érdemi különbség nincs két GX2 között, bár egy kis tuningo-



BFG GeForce 9800 GX2 1GB  
Ár: 145 680 FT

Inno3D GeForce 9800 GX2  
Ár: 119 000 FT

BFG GeForce 9800 GTX  
Ár: 79 522 FT



UT2003

Crysis

COD4

STALKER



Na most akkor megéri ez a 9800 GTX az árat vagy sem? Fogunk szaggatás nélkül futni a gépeken?

Te én már nem tudom ba\*\*meg! Kérdezzük meg Madyt a mady@gamestar.hu e-mail címen, majd ő megmondja a tutit.



## A FORCEWARE MIATT FAGY A VISTA?

Egy igen érdekes kimutatás tüttöte fel a fejét nemrégiben a neten. Úgy fest, hogy a dokumentált Windows Vista lefagyások közel 30 százalékáért a különféle NVIDIA-meghajtók a felelősek. Összesen 1,66 millió logból az mutatható ki, hogy a lefagyások 9,3 százalékáért felelős csupán az ATI/AMD páros, 8,8-at az Intel vitt, míg a Microsoft 17,9 százalékkal nyerte el a harmadik helyezést. A lefagyások 17 százaléka ismeretlen okból történt, míg a maradék 18 és fél egyéb gyártókhoz köthető. Hadd tegyük hozzá hírtelen, hogy erről azért nem teljesen az NVIDIA tehet. Nagyon jól tudjuk, hogy iszonyat sok játékos felteszi a kez-tudottan hibás, béta-meghajtókat. Ezekben az esetekben egyáltalán nem meglepő, hogy lefagy néha a rendszer...

GPU	9800 GX2 1GB	9800 GTX 512MB	HD 3870 X2 1GB	HD 3870 512MB
Tranzisztorok száma (millió db)	1508	~1000	1300	666
Gyártási technológia (µ)	0,065	0,065	0,055	0,055
Mag órajel (MHz)	600	675	825	775
Shader órajel (MHz)	1500	1688	825	775
Memória órajel (MHz)	1000x2	1100	900	1125
Memóriatípus	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR4
Memória sávszélesség (GB/s)	128	128	115.3	72.8
Shader model támogatás	4.0	4.0	4.1	4.1
Kártyaár átlagosan:	120-140 000 Ft	82-90 000 Ft	90-95 000 Ft	40-45 000 Ft

lással (csak és kizárólag extra hűtést alkalmazva) további előnyre tehetünk szert. A GTX is szépen teljesített, és talán a legmeglepőbb az volt, hogy igen közel tudott kerülni 1 magos léte-re a GX2-höz. Ennek okát valószínűleg ott találjuk meg, hogy egész egyszerűen több játék nemes egyszerűséggel nem használja ki annyira az SLI-képességeket, így a párba kapcsolt GX2 teljesítményét sem tudták teljesen kihasználni.

### SOSEM ELÉG AZ ÁRCSÖKKENTÉS BŐL

Mint ahogy korábban már jeleztük, az AMD, miután egy hirtelen árcsökken-téssel szép csendben elismerte, hogy

az új GeForce kártyák nagyon jók lettek, azt hittük, rendeződik a dolog. Sajnos kis hazánkban azonban ez az ármódosulás nem igazán látszik, és így bizony könnyedén előfordul, hogy egy 9800 GTX-et olcsóbban megkapunk, mint egy 3870 X2-est. Átlagosan azt lehet mondani, hogy egy GTX 80-85 ezer forint között van, míg egy 3870 X2-es 90 ezer magasságában. Ettől persze meg senki ne írja le a 3870 X2-t, sőt! Figyelni kell az árlistákat, mert hamarosan remélhetőleg nálunk is olcsóbb lesz, és akkor ismét érdemes lehet költeni rá. Lapleadásunk pillanatában viszont ár/teljesítmény viszonylatban a 9800 GTX mindent üt! A GX2 is nagyon szép teljesítmény tud, ez két-

séggkívül így van, viszont az ártöbblet távolról sincs arányban sebességével. Jóval drágább, és csak némileg gyorsabb, mint a GTX (már 120 ezer-től lehet kapni, de találtunk olyan üzletet is, ahol 169 ezer forintba kerül a GX2!). Ezt a különbséget egyébként az NVIDIA tovább fogja növelni újabb és újabb meghajtókkal, viszont ne feledjük, hosszú távú sikere attól is függ, hogy a jövőben mennyi játék támogatja kellőképpen az SLI módot! A kártyákat köszönjük partnereinknek, a Gainward kártyát a Mercury Computer, (www.mercurycomputer.hu) a BFG-t az OHS, (www.ohs.hu) az Inno3D-t, pedig a HW Line Kft. (www.hwline.hu) biztosította számunkra.



SONY ERICSSON S500i YELLOW  
44 990 Ft

Legyen Ön is Milliomos 1. kiadás  
jelen kód PNG557235



MOTOROLA V3 PINK  
19 990 Ft

World Series of Poker Pro Challenge  
jelen kód PNG540978

NOKIA 6300 BLACK  
39 990 Ft

Call of Duty 4: Modern Warfare  
jelen kód PNG554379



A MOBILMANIA.HU java játék ajánlata erre a három típusú készülékre:  
**Küldd el SMS-ben valamelyik játék kódját a 06 91-229-999 számra!**  
Az SMS díja bruttó 900 Ft

MOBILMANIA.HU



www.mobilmánia.hu Telefon: 063-7826 E-mail: ugyfelszolgalat@mobilmánia.hu



A megújult vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

// Mady

### CHIPSET HŰTŐ



### THERMAL-RIGHT HR-05/IFX

ÁRA 5-6000 Ft  
WEB [www.thermalright.hu](http://www.thermalright.hu)

Ez az univerzális lapkahűtő U alakú hőcsövével és elegendő felületével bármelyik mai alaplapon helytáll. Akár 8cm-es ventilátort is rögzíthetünk rajta – légkeverőt azonban nem adnak mellé: azt külön kell megvenni. Csúsztatott bordájú SLI kiadása a chipset fölé lógó VGA esetén jöhet jól, extraként pedig rengeteg jó minőségű hővezető paszta jár hozzá.

### TÁPEGYSÉG



### ZALMAN ZM600-HP

ÁRA 29 000 Ft  
WEB [www.zalman.co.kr](http://www.zalman.co.kr)

Komoly SLI/Crossfire rendszerek kiszolgálására szánt, moduláris tápról van szó. Magas a hatásfoka és belsejében a keletkező hőt kezelő heat pipe-ekkel szerelt. Az eszköz igazi gyártója FSP névre hallgat, a Zalman – több társához hasonlóan – itt is csak „matricáz”. Négy 12 V-os ága egyenként 16 A-ig terhelhető, és összesen több mint 500 W teljesítmény leadására képes.

### MP3-LEJÁTSZÓ



### IRIVER E100

ÁRA kb. 20/24/32 000 Ft  
WEB [www.iriver.com](http://www.iriver.com)

A 2, 4 és 8 GB-os változatban kapható E100 le sem tagadhatja, hogy az iPodból merít. Számos formátummal megbirkózik (MP3, WMA, OGG, WAV, de akár FLAC is), ami a hangot illeti, de videóból csak bizonyos .avi és .wmv fájlokat eszik meg a 2,4"-es kijelzőjével. Beépített FM-rádiója és mikrofonja van, a hozzá adott fület viszont hamar el lehet felejtani. Akárcsak nagyobb hangerőn az elfogadható jel-zaj viszonyt.

## TOP TIPP

### VGA

### MSI N9600GT OC

ÁRA 56-58 000 Ft  
WEB [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)



Az egészen pontosan N9600GT-T2D1G-OC névre hallgató kártya a referenciához képest dupla méretű, 1 GB-nyi VRAM-mal érkezik – ráadásul emelt órajellekkel. 650 helyett 730 MHz-en kettyegő magról beszállunk tehát, 1950 MHz-es effektív órajelű GDDR3 RAM-mal párosítva. A NYÁK feszültségszabályzó része felszokált kártya lévén, igényes darab, hűtését nézve az embernek egyfajta „VF-1000 light” érzése támad: a Zalman hűtőjével azonos felépítés, csak kevesebb hőcső, és réz helyett alu. A referenciához képest mintegy 10-15% pluszt lehet kihozni belőle (köszönhetően inkább a tuningnak, mint a sok memóriának), de még a gyártó 512 MB-os OC-kártyájának 40-42 E forintos árcédulájához képest is túl drágán.

### ALAPLAP



### MSI P7N SLI ZILENT

ÁRA 38 000 Ft  
WEB [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)

Az nForce 750i SLI chipsettel szerelt P7N SLI Platinum lap egy 16x-os és két 8x PCIe aljzatban maximum két GeForce-ot, 4 modulnyi DDR2-memóriát, tetszőleges Socket775 processzort, négy SATA-meghajtót fogad, mindezt megfigyelve egy „szokásos” gigabites hálózati csatlóval és 7.1-es hanggal. A csomagnak egy érdekes piaci jelenség okán része a Zalman CNPS9500-as hűtője is. A szett olcsóbb, mint külön-külön a kettő.

### VGA



### ASUS EAH3650 SILENT

ÁRA 22 000 Ft  
WEB [www.asus.com](http://www.asus.com)

Az alacsony hőtermelésű Radeonokból menetrendszerűen jön a passzív változat. Az ASUS mindjárt kettőt is piacra dobott: a 128 bit széles busz egyik végén 256 MB 800 MHz-es vagy 512 MB 700 MHz-es GDDR3 memóriával lehet kapni az EAH3650 Silentet. A mag hozza a referencia 725 MHz-es órajelét, munkájának egyik kevésbé kívánatos gyümölcsét pedig egy hőcső segít szétoszlatni a terjedelmes fémdarab egyik felében.

### HEADSET



### CREATIVE HS-900

ÁRA 9 000 Ft  
WEB [www.creative.com](http://www.creative.com)

Elsősorban játéokra és hangalapú kommunikációra ajánlott, de árkategóriájában jónak mondható hangzása miatt tulajdonképpen bárhol helytáll a Creative füles-mikrofon kombinója. 40 mm átmérőjű hangszórói és saját hangerő-szabályzója van. 135 g-os tömege igazán nem sok, és a fület körülölelő, valamint a pánt belsejét borító párnácskák hosszabb távon sem zavarók.

### VGA-KÁRTYÁK



### VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT ALATT

1. BFG 9600 GT OC 512MB

kb. 43-45 000 Ft

WEB [www.bfgtech.com](http://www.bfgtech.com)

2. ASUS EAH3850 256MB

kb. 39-42 000 Ft

WEB [www.asus.com](http://www.asus.com)

3. Sapphire HD3650 512 MB

kb. 22-24 000 Ft

WEB [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)

4. Sapphire X1950 Pro 256MB

kb. 31-33 000 Ft

WEB [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)

5. Zotac 8600 GT 256MB

kb. 21-23 000 Ft

WEB [www.zotac.com](http://www.zotac.com)

TIPP

TIPP

### VGA-KÁRTYÁK



### VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT FÖLÖTT

1. BFG 9800 GX2 1GB

kb. 135-140 000 Ft

WEB [www.bfgtech.com](http://www.bfgtech.com)

2. Inno3D GeForce 9800 GX2 1GB

kb. 120-125 000 Ft

WEB [www.inno3d.com](http://www.inno3d.com)

3. BFG 9800 GTX 1GB

kb. 80-83 000 Ft

WEB [www.bfgtech.com](http://www.bfgtech.com)

4. BFG 9800 GTX 512MB

kb. 83-85 000 Ft

WEB [www.bfgtech.com](http://www.bfgtech.com)

5. Sapphire HD3870 X2 1GB

kb. 92-94 000 Ft

WEB [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)

TIPP

### MONITOR



### TFT-MONITOROK 17"-19"

1. ASUS PG221 (22" ws)

kb. 118-121 000 Ft

WEB [www.asus.com](http://www.asus.com)

2. LG L1919S (19" ws)

kb. 45-47 000 Ft

WEB [www.lg.com](http://www.lg.com)

3. Samsung 226BW (22" ws)

kb. 64-68 000 Ft

WEB [www.samsung.com](http://www.samsung.com)

TIPP

4. BenQ FP93GX+ 19"

kb. 55-58 000 Ft

WEB [www.benq.com](http://www.benq.com)

5. Viewsonic VG730m 17"

kb. 48-50 000 Ft

WEB [www.viewsonic.com](http://www.viewsonic.com)

TIPP

### PROCESSZOR



### CORE 2 QUAD Q9300

ÁRA 65 000 Ft

WEB [www.intel.com](http://www.intel.com)

A most piacon lévő Q6600-at készül váltani. 333x7,5 = 2500 MHz-es órajele és összesen 6 MB L2 cache-e van – ez a Q6600-nál valamivel több, illetve a gyorsítótárát nézve kevesebb. Azonos, 95 W-os TDP és nagykereskedelmi ár jellemzi őket, de az új jövevény az SSE4.1 utasításkészlettel többet tud. Sajnos a kisebbik processzorgyártó nem hemzseg a kihívóktól, így inkább házon belüli konkurenciája van. A Q6600-at tömörítés, kódolás alatt kb. 10%-kal, játékok alatt 5-15%-kal előzi, de a kétmagos E8500-zal már nagyon vegyes az összehasonlítás: Crysis alatt például a kétmagos 20%-ot ver rá, de több szára optimalizált feladatoknál a négymagos persze visszaelőzi.





## BELÉPŐ

### 110 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Athlon 64 X2 AM2 4200+	13 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b>	MSI K9A Platinum	22 000 Ft
<b>Memória</b>	OCZ SOE 800MHz 1GB	7000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire HD3650 512 MB	22 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Seagate 250GB SATA2	14 000 Ft
<b>DVD-író</b>	NEC AD-7173S LabelFlash	6 000 Ft
<b>Ház</b>	Sharkoon Rebel9 Economy	10 000 Ft
<b>Táp</b>	FSP Bluestorm 350W	10 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>103 000 Ft</b>
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Gainward GeForce 8800GT	+ 28 000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b>	Athlon 64 X2 AM2 5200+	+ 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, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény ★★★★★



## GAMER

### 170 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Core 2 Duo E4500 2.2 GHz	24 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b>	Gigabyte P35-DS3	22 000 Ft
<b>Memória</b>	GeIL Ultra Kit 2GB 800 MHz	13 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Gainward GeForce 8800 GT	55 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Seagate 250GB SATA2	14 000 Ft
<b>DVD-író</b>	NEC AD-7173S LabelFlash	6 000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master CM 690	18 000 Ft
<b>Táp</b>	Corsair VX450 450W	16 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>164 000 Ft</b>
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	BFG GeForce 8800 GTS 512MB	+10 000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b>	Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz	+24 000 Ft

**Vélemény** A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kelljenek ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény ★★★★★



## HIGH END

### 235 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz	48 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b>	ASUS P5W DH Deluxe	34 000 Ft
<b>Memória</b>	OCZ Platinum 800 Dual 2GB	15 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	BFG GeForce 9800 GTX	80-83 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Western Digital 500 GB	31 000 Ft
<b>DVD-író</b>	NEC AD-7173S LabelFlash	6 000 Ft
<b>Ház</b>	Chieftec Uni BH-02	15 000 Ft
<b>Táp</b>	Corsair VX450 450W	16 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>235 000 Ft</b>
<b>TV-tuner</b>	Pinnacle PCTV Card Hybrid Pro	+ 15 000 Ft
<b>Extra processzorhűtés</b>	Zalman CNPS9700 LED	+ 13 000 Ft

**Vélemény** A High End képviseli az abszolút csúcs-kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

## PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE



INTEL	
Intel Socket 775	
Core 2 Quad Q9300 / 2500MHz	65 000 Ft
Core 2 Quad Q6600 / 2400MHz	48 000 Ft
Core 2 Duo E8400 / 3000MHz	48 000 Ft
Core 2 Duo E8200 / 2660MHz	41 000 Ft
Core 2 Duo E6750 / 2660MHz	37 000 Ft
Core 2 Duo E4500 / 2200MHz	24 000 Ft
Pentium E2180 / 2000MHz	16 000 Ft
Pentium E2160 / 1800MHz	13 000 Ft
Celeron E1200 / 1600MHz	11 000 Ft

AMD	
AMD Socket AM2	
Phenom X4 AM2 9600 2.2 GHz	45 000 Ft
Phenom X4 AM2 9500 2.2 GHz	38 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6400+ 3.2 GHz	34 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ 3.0 GHz	31 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5600+ 2.8 GHz	27 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5200+ 2.6 GHz	21 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4600+ 2.4 GHz	16 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2 GHz	13 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4000+ 2.1 GHz	12 000 Ft

## ALAPLAPAJÁNLÓ



INTEL	
Intel Socket 775	
ASUS Commando	33 000 Ft
ASUS P5W DH Deluxe	34 000 Ft
MSI P6N SLI Platinum	32 000 Ft
MSI P35 Platinum	31 000 Ft
Gigabyte P35-DS3	22 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2	
Gigabyte MA790FX-DQ6	40 000 Ft
ASUS M2N32-SLI Deluxe WE	33 000 Ft
MSI K9A Platinum	22 000 Ft
MSI K9N SLI-2F	17 000 Ft
ASUS M2N4-SLI	16 000 Ft

# KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT

## Gainward 9800GX2

**MÁSFÉL MILLIÁRD TRANZISZTOR kétszoros fémdobozban – száznegyvenért.** Megérkezett közénk az NVIDIA nagygyűjta, és ahogy az lenni szokott, a királynak készült kártya megkapta a koronát. A nyers technikai specifikációk 600 MHz-es GPU-król és 1,5 GHz-en járó shaderokról szólnak. Van itt még 2x128 stream proci, 256 bites buszon csatlakozó, effektív 2 GHz-es órajelű memória, abból is egy kerek GB-nyi. Két egymás felé fordított, SLI-be kötött G92-alapú 8800GTS-ről van szó nagyjából. Egy nyolc- és egy hattűs tápcsatlakozóval kell kétszáz wattos étvágyát csilapítani – ez a 780a AMD chipsetes és a második negyedében debütáló intel lapokban jelentősen csökkenthető, ha

nem futtatunk 3D alkalmazást (Hybrid-Power). Körülbelül 15–35%-kal gyorsabb az AMD aktuális csúcs-Radeonjánál (3850 X2) – persze ez játékról játékra erősen változó, de egyértelműen a GX2

a gyorsabb. Természetesen 1600x1200 és felette mutatja meg igazi erejét, de ennyi pénzért úgyse 1024x768-ban játszik az ember. Árban és teljesítményben is erős alternatívája lehet két G92 GPU-s

kártya SLI-ben. A Gainward példánya minden téren követi a referenciát, cserébe viszont egy teljes játékot (*Tomb Raider: Anniversary*) csomagoltak mellé



## GameStar

ÁRA 138-140 000 Ft

E sorok írásakor a bolygó legerősebb VGA-ja címet birtokolja, ehhez illően igen magas az ára.

# 93





# PUSKAPOR A MONITORBAN

Úgy érzed, több évnyi intenzív Medal of Honor és Call of Duty után már meg sem kottyán egy igazi M16-os kezelése? Csak ne olyan hevesen... //Mayer

**G**YERMEKKÉNT TELJESEN ÁTLAGOS DOLOGNAK SZÁMÍT kis vízizipisztollyal rohangálva rongyosra löni a szomszéd kissrácot, és az ehhez hasonló élmények szerencsére folytathatóak a szobában ücsörögve, ha esetleg az időjárás nem engedi a kinti harcot. A szobában megbúvó számítógépen nemhiába rendkívül népszerűek a különböző FPS-játékok egészen azóta, hogy a *Wolfenstein 3D* berobbantotta a műfajt a köztudatba, hisz jóval vizuálisabb élményeket tartogat, mint a kert hátsó részébe fantáziált gonosztevők. Az évek azóta elröpültek, hatalmas lépést tett a technika és egyre lenyűgözőbb látványt tudnak a monitorunkra varázsolni a fejlesztők. Évről-évre egyre realisztikusabb képek tárulnak eléink, melyek fontosak a hangulat megalkotásában, azonban ezek a játékok mégiscsak a stukkerekéről szólnak. Kérdéses hát, hogy mennyire sikerül a stúdióknak a látványhoz hasonlóan reális stílusban tálni a fegyvereket számunkra.

**LÉZER ÉS TÖLTÉNYHÜVELY**  
Vannak, akik a rövidebb és könnyebb utat választják és teljesen irreális, földtől elrugaskodott arzenált nyomnak a játékos kezébe. Süvöltő plazmalövedékek, lézernyalábok, *Unreal Tournament*, *Halo* és *Quake*. Ezek a fantázia szülte világokba ágyazott játékok szintén hatalmas sikereket érnek el, azonban egyre inkább előtérbe kerülnek az évről-évre megjelenő különböző világháborús, napjainkban vagy éppen a közeljövőben játszódó FPS-ek. Itt nincsenek idegen űrlények, akik hozzák a saját fantáziadús ketyeréiket, itt csak az van, amivel még maga John Rambo pózolt a videotékák falán porosodó poszteren. Az élmény itt főleg azzal fokozható, ha minél valósabban tudják visszaadni a fegyverek és a töltények viselkedését. Az olyan játékok, mint a *Ghost Recon Advanced Warfighter* vagy a *Rainbow Six: Vegas*, éppen a valódi harcmesélő hangulatát célozzák meg a sci-fi háborúk helyett, és ebben rendkívül sikeresnek is mondhatják magukat. De vajon mennyire is közelítik meg a valóság határait?

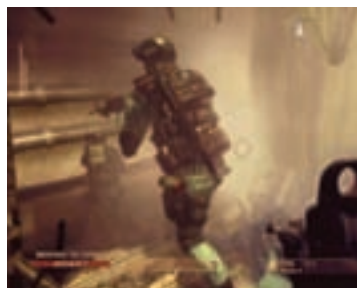
## FÜSTÖLGŐ PUSKACSÖVEK

A *Rainbow Six Vegas 2* esetében talán azt felelhetnénk: többnyire egész közel. A mozifilmekben tapasztalt Bruce Willis-szerű egyszemélyes világmentések helyett a játékmenet fontosabb elemét képezik a fedezékek alkalmazása és a csapatalapú küldetésteljesítés. A „futkoszt-lövők” típusú játékosok hamar földre kerülnek az ólomosőben. A mostanság használatos processzorok teljesítményének hála már nemcsak a fegyverek, de a töltények viselkedését is könnyedén leprogramozhatják: egészen attól a pillanattól kezdve, hogy elhagyja a fegyver csövét, addig, amíg becsapódik egy adott tárgyba. Az sem éppen mindegy ám, hogy milyen tárgyba, hisz a felület minősége sokat számít. Más-más hatása van egy tölténynek, ha egy növény levelén süvít át, ha egy bőrmellényen, vagy egy rohamosztagos páncélzatán. Az Ubisoft Montreal fejlesztői profi fegyverszakértők vigyázó szemel előtt fejlesztik évről-

évre pontosabbra a lövések effektjeit. A különböző anyagok különböző módon viselkednek ha golyóval találkoznak, így nem mindig érdemes otthagyni a biztos vastag betonfalat egy jobb látószöggel bíró szimpla feldöntött fa asztalért, azon ugyanis könnyen átfűrődhatnak a golyók, nem úgy, mint a legtöbb hollywoodi gengszterfilmben, ahol bátran használják az ilyeneket fedezéknek. Ám az egész nem is ilyen egyszerű, hisz az átfűrődő golyók tulajdonsága változik az ütközés után, azaz valamilyen szinten védelmet nyújthatnak a gyengébb összetételű anyagok is, kérdés csak az, mennyi is van belőlük? A ubisoftos srácok tehát igyekeztek minél realisztikusabban elélni a fegyverek használatát, azonban bizonyos esetekben inkább eltértek a valóságtól.

## A RAVASZ CSALÓ

A fejlesztések elején mindig ultrapontos számadatok alapján készülnek el







## A LEGAPRÓBB RÉSZLETEKIG VISSZAADHATNÁK A HARCMEZŐN TAPASZTALTAKAT, DE NINC MEG AZ A HARDVER A PIACON

a fegyverek, ezek általában szakértői véleményeken és gyári információkon alapulnak. Ha ez megvan, a fejlesztők kicsit visszavesznek a realitásból és a játékosok igényeire szabják a puskákat. Ezek az igények általában a hollywoodi sztereotípiákon alapulnak, hogy a játékos könnyebben azonosulni tudjon a fegyver személyiségével. A shotgunt a legtöbbben közelharcú fegyverként tartják számon, melynek tűzereje bármit szitává zúz rövidtávon. Azonban néhány shotgun éppen ellenkezőleg viselkedik, és nem hatol be olyan hatalmas erővel az anyagba – ilyeneket alkalmaznak is a *Rainbow Six*hez hasonló védelmi erőknél. Vagy egy klasszikus példa, az UZI: a '80-as évek rosszfúji által használatos eszköz egybeolvadt a használóit jellemző vadással és kezelhetetlenséggel, holott az UZI az egyik legmegbízhatóbb és legpontosabb gépkarabély a piacon. Ennek ellenére a legtöbb játékban a viselkedése megegyezik a filmekben tapasztaltakkal, hisz igazán csak így tudunk azonosulni az élménnyel. Ennek köszönhetően lesz a *Rainbow Six: Vegas 2* egy mozszerű, de mégis reális(közei) élmény.

### BALLAG A KATONA

Vannak azonban olyan kivételes címek, melyekben nem a játékosok igénye szab határt a valóságnak, hanem a hardver. Az ingyenesen elérhető *America's Army* azok számára készült, akik mélyebb betekintést szeretnének a CNN-en látható konfliktusokban feltűnő katonák munkájába. Az amerikai kormány által támogatott játék amolyan toborzó programnak is nevezhető, hisz realizmusának

célja éppen az, hogy kedvet kapjanak az egyesült államok játékos állampolgárai a hadsereghez. A játékban szinte az összes fegyvert felvonultatja, mely egy katona alapfelszerelését képezi. Nem csak az számít, hogy mire és miképp tüzelünk, de azt is számolja gépünk processzora, hogy mennyi ideje pucoltuk ki a puskacsövet, és mennyire piszkosodott be a legutóbbi sorozattűzünk után. Phil Bossant, a játék fölött bábáskodó producer szerint szinte a legapróbb részletekig visszaadhatnák a harcmezőn tapasztaltakat, azonban nincs még az a hardver a piacon, ami ezt elbírja, ezért mérlegelni kell, hogy melyek azok a tulajdonságok, melyeknek mindenképpen be kell kerülniük a programba.

### ANYU, MEGCSÍPETT EGY GÖLYÖ!

Egy ponton azonban általában minden FPS messze elkerüli a realitást, ez pedig az életerő szimulációja. Az automatikus gyógyulás pihenés esetén talán működik valamelyik japán anime rajzfilmsorozat két nagy bunyós ütközete között, de a valóságban nem. Ugyan az *America's Army* következő, 3.0-s verziója az ígéretek szerint már egy komplett egészségügyi tréninget is tartalmaz, illetve a sebzések is élethűbb hatásokkal járnak majd, azonban így is röpké idő alatt a harcmezőn teremhetünk egy komolyabb sérülés után. A többi stúdió persze inkább marad a megszokott vonalon, és több figyelmet szentelnek a fegyverek viselkedésének szimulációjára, mintsem egy egészségügyi szoftver programozására. Valljuk be, szeretjük ha fegy-



verbolondként tényleg úgy működik egy stukker, mint a valóságban, de senki nem szeretne egy pillanatnyi lag miatt földre kerülni.

### VÁR A HARCMEZŐ

A jövőben egyre pontosabbá válnak majd a katonai szimulációk, efelől nincs kétség. Azonban a játékok lényege a szórakoztatás, így bizonyos dolgok sosem kerülnek majd a játékba, sosem leszünk igazi katonák egy játék által, maximum technikásabban mozgunk egy lézeres lövöldözés során, valamilyen lasergame pályán a haverok ellen. De soha, egyetlen játék sem lesz képes visszaadni azt a morális és depresszív légkört, amit a valóságban tapasztalnak a katonák. Ettől függetlenül persze, csak azt a masszív szórakozást kapjuk, amire vágyunk, és amiért játszunk. 





# ORKOK, NODOK, KOMCSIK, ZERGEK

Mindannyiunk kedvenc Kane-je sosem adja fel: most épp az újabb *C&C* kiegészítő, a *Kane's Wrath* címszerepében tért vissza. Vessünk egy pillantást a csatatérre, melyen a Westwood és a Blizzard csapatok mérték össze erejüket! // Berr



A kissé túlsúlyos Einstein professzor akció közben (*Red Alert 2*)

**F**RANK HERBERT *Dűne* c. regényéből az azóta jobblétre szenderült *Cryo* 1992-ben készített egy remek kaland-stratégiai hibrid játékot. Ugyanebben az évben azonban egy másik homokbuckás játék is megjelent, nevezetesen a Westwood *Dune: The Building of a Dynasty* című RTS-e. A játékban az Arrakis – vagy más néven a Dűne – bolygón három nagy hatalmú nemesi ház csatározott a planéta fő bevételi forrásának számító fűszertermelés monopóliumáért. A fűszert a homokbuckákban élő hatalmas, veszélyes férgék termelték. A játékosnak a három ház egyikének színeiben kellett legyőznie a másik kettőt, miközben a kombájnyszerű aratógépekkel begyűjtött fűszert speciális üzemekben kellett finomítani. A *Dune II* a legtöbb elemet tartalmazta, amelyek az RTS-műfaj további fejlődését meghatározták. Az akciók a felülnézetes térben zajlottak, itt mozgathattuk az egérrel valós időben a katonai egységeket, itt építhettük a különböző funkciójú védelmi vagy ipari létesítményeket. A küldetések sikeres teljesítése után újabb missziókat választhattunk, amelyek nemcsak nehezebb kihívást jelentettek, de újfajta techno-

lógiai lehetőségeket is a kezünkbe adtak. A folytonos fejlődés és a valós idejű harc érzete hihetetlenül addiktív tette a játékot, és a Westwood sikereire egyre többen kezdtek irigykedni. Így bukkant fel a porondon egy komoly vetélytárs...

## FEL, FEL, TI ORKJAI A FÖLDNEK!

A Blizzard cég 1994-ben robbant be a játékipiacra *Warcraft: Orcs and Humans* című játékaival. A történet helyszíne Azeroth misztikus királysága, melyet előzőlenc a káosz nevében masírozó ork hordák. A *Dune II*-vel ellentétben itt kevésbé árnyalták az ellenfeleket: fantasykörnyezethez méltó módon a játékos vagy a jók (emberek), vagy a rosszak (orkok) oldalára állt. A cél természetesen az Azeroth fölötti uralom volt. A *Warcraft* 12 fejezetben mesélte el az epikus háborút. A helyszínek napszitta homokdűnék és sziklák helyett sűrű erdők, mocsarak, várak voltak, illatos fűszerek helyett pedig a föld kincseit: érceket és fát kellett kitermelni. Természetesen a háború is vérbeli fantasztílusban zajlott: a játékos töb-

bek között lovagokat, íjászokat, démonokat, mágusokat irányíthatott. A játékban azonban megjelentek olyan speciális karakterek is, melyek a sorozat későbbi epizódjaiban egyéni tulajdonságokkal rendelkező „hősökké” fejlődtek, és ezáltal megteremtették a *WOW* alapjait.

A *Warcraft* nemcsak a fantasykörnyezetben és az abból adódó játékméletben különbözött a *Dune II*-től, hanem abban is, hogy lehetőséget adott a kezdetleges multiplayer funkciókra is: a modem révén két játékos versenghetett egymással, sőt, PC- és Macintosh gépeket is össze lehetett kapcsolni.

## PARANC SOLJ ÉS HÓDÍTS!

A Blizzard nem sokáig ültetett a babéraján, ugyanis 1995-ben a Westwood nagy ellencsapást mért riválisára a *Command and Conquer* című játékaival. A sokak által *Dune 3*-ként aposztrofált játék ezúttal a Földünkön játszódott, egy alternatív jelenben, ill. jövőben, ahol a harc egy különleges kristálytermelésének monopóliumáért folyt. A szembenálló felek itt is a gonoszak (a Kane vezette Nod testvérisége), illetve a jók (Egysült Nemzetek Globális



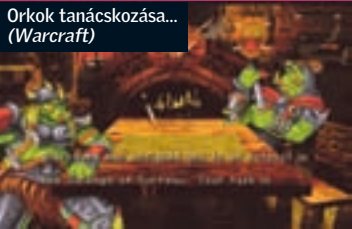
C&C... vagy Dune III?



Na, ebből mi fog kisülni? (*Starcraft*)



Orkok tanácskozása...  
(Warcraft)



Nem lehetne inkább a táj szépségében  
gyönyörködni? (Warcraft III)



Sztálin papa előrenyomulóban.  
(Red Alert)



Hát igen, a szibériai táj már jó pár  
hóditón kifogott... (Red Alert)



Csak nem Uri Geller járt már megint  
erre? (Starcraft: Brood War)



Védelmi Szervezete). A stratégiai mikro-és a makromenedzsment kísértetiesen emlékeztetett a *Dune II*-re (különböző ipari és védelmi létesítmények létrehozása, eltérő harcmodorú katonai egységek irányítása), de előrelépést jelentett, hogy bárhol építközhetünk. Ugyancsak újítás volt a *Dune II*-höz, és a *Warcraft*-hoz képest az FMV-mozik alkalmazása: bár a színészeztetés elég pocskék volt, a filmek mégis sokban hozzájárultak a játék hangulatához.

## ÉS AZ ESEMÉNYEK FELGYORSULNAK...

A C&C óriási sikere után nem volt könnyű dolga a Blizzardnak, de az elencsapás nem sokáig váratott magára. 1995-ben jelent meg ugyanis a *Warcraft II: Tides of Darkness*. A játék jó pár újítással szolgált elődjéhez képest, ezek nagy része azonban technikai jellegű volt. A grafika most már 340×480-as SVGA-felbontásban és színárnyalatokban pompázott; nemcsak az építmények, de a hadi egységek is 3D-ben jelentek meg; egyszerre 8 játékos kapcsolódhatott össze a géppel; a játékosok pedig egy editornak köszönhetően saját pályákat tervezhettek.

Persze a válaszlépés sem váratott magára sokáig: a Westwood alig egy évvel később, 1996 végén dobta piacra új játékát, a *C&C: Red Alert*-et. A történet ezúttal az alternatív múltban játszódott. Albert Einstein bácsi ugyanis a II. világháború megakadályozása céljából visszaugrott az időben Hitler gyermekkorába, és eltette láb alól a leendő diktátort. A számításokba azonban hiba csúszott, ugyanis a globális hitlerhiány miatt Sztálin megerősödött, és világalomai terveket szőtt. A játékosok ezúttal értelemszerűen vagy a vörös diktátor, vagy az európai nemzetek vezetőinek bőrébe bújhatott. A *Red Alert* történetét leszámítva szinte mindenben elődjére hajazott, bár egy lényegesebb különbség volt: az épületen belüli missziók megjelenése.

## ÚJ CSILLAG SZÜLETIK

Az elkövetkező években a piacot elöntötte a C&C és a *Warcraft* kiegészítők dömpingje. A Blizzard kezében azonban volt még egy adu, amelyet 1998-ban játszott ki. Ekkor dobta ugyanis piacra *Starcraft* c. játékát. A progi a galaxis gyéren kolonizált peremvidékén játszódott, ahol három faj: az emberek, a zergék és a protosok harcolnak egymással. A játékmenet nagyon sokban hasonlított a *Warcraft*-ra, és természetesen mindegyik választható faj a saját stratégiáját alkalmazta a harcok során. *Starcraft* igazi erőssége mégis a hihetetlenül jól kidolgozott sztori volt, mely a legapróbb részletekig megelevenítette az egyes fajok történetét. A játékhoz természetesen már saját pálya-editor is járt, de emellett netről is le lehetett tölteni számos, játékosok által fabrikált térképet. A *Starcraft* minden idők egyik legnépszerűbb RTS-e lett, nem kis részben a Blizzard *Battle.net* szolgáltatásának köszönhetően, amelyet az előző évben indítottak útjára a *Diablo* miatt. A *Starcraft: Brood War* kiegészítő megjelenése után már több tízezer játékos nyomult a Blizzard systergó szerverein, ahová érdekes módon a legtöbben nem is az USA-ból, hanem Dél-Koreából jelentkeztek be. Nemsokára a *Warcraft II*, majd a *Warcraft III: Reign of Chaos* is felkerült a *Battle.net* szolgáltatásra.

## ÉS A FOLYTATÁS?

A *Starcraft* sikere nagyon hatott a 2002-es *Warcraft III*-ra, mely sok tekintetben jelentősen újított az előző részekhez képest. Az emberek és az orkok mellett a játékos az éjszakai elfek és az élőhalottak hordáit is irányíthatta. Természetesen mind a négy népcsoportnak saját történelme, kultúrája, technológiája volt. A játékmenet számos RPG-elemmel bővült, például speciális képességű hősöket fejleszthetünk, a fő küldetések mellett rengeteg apróbb questtel találkozhattunk, a nappalok és

az éjszakák váltakozását is figyelembe kellett venni csapataink és hőseink menedzselésénél. A játék minden addigi eladási rekordot megdöntött: csak előrendelésben 4,5 millió példány kelt el belőle, a megjelenés utáni első hónapban pedig újabb 1 millió játékot adtak el. Persze a C&C-sorozat sem tétlenkedett ez idő alatt: nyakra-főre jelentek meg a *Red Alert*, *Tiberian Sun*, *Generals* epizódok és kiegészítők. A fejlődés ekkor azonban már inkább a technikai brilirozásról szólt, vagyis arról, ki tud nagyobb, szagosabb, masszívabb tömegeket felvonultató részt készíteni.

## ÜSD-VÁGD, NEM APÁDI!

A versengésbe újabb és újabb játékok (pl. *Age of Empires*-sorozat) is beszálltak, de a Blizzard-Westwood ellentét megmaradt az utóbbi cég EA általi elfogyasztásáig. A parázsló vitákról jó képet adnak a C&C, illetve a *Warcraft–Starcraft* rajongói oldalak, melyek nem győzik szapulni az „ellenség” játékaikat, miközben kedvenceiket (amelyek általában ugyanazoktól a hibáktól szenvednek) az egekig magasztalják. Néhol már odáig fajult a dolog, hogy veretes aforizmagyűjtemények születtek a *Warcraft–Starcraft–C&C* összehasonlításokból. Hogy csak pár példát idézzek egy *Red Alert*-gyűlölő szavaiból:

„A *Warcraft*-ban mindig azt mondogd: ez logikus. A *Starcraft*-ban így szól: ez lehetséges. A *Red Alert*-ben folyton ezt gondolod: ez lehetetlen.” Vagy: „A *Warcraft*-ban megtanulod, hogyan háborúzz. A *Starcraft*-ban megérted, hogyan kell hadat viselned. A *Red Alert*-ben rájössz, hogyan kell követni a használati utasítást”. Infantilis kirohanások és parázsló indulatok ide vagy oda, az effajta versengésnek igenis van értelme és haszna. Hiszen a konkurencia mindig jót tesz a kreativitásnak. Bár csak több ilyen versenyfutást láthatnánk a játékos világában! **GS**





# ÉPÍTŐKOCKÁTÓL A PC-IG

Lassú mélyrepülésbe kezdtek a gyermekkorunk kedvenc játékeit gyártó cégek, a túléléshez pedig a PC-re való átállás elengedhetetlen.

//Mayer



**I**DÉN 50 ÉVES a LEGO termékcsalád. A Dánia földjén született kis építőkövek rengeteg fiatal számára varázsolnak mind a mai napig örömteli perceket. Jómagam is hosszú órákon át úsztam a padlón szétszórt kockákban, miközben megpróbáltam az elmémbe dúló kreatív viharokat a kis darabkák segítségével valós formába önteni. A LEGO az egyik legsikeresebb ilyen jellegű termék a piacon, az utóbbi években azonban kisebb hullámvölgybe került a cég, köszönhetően a számítógépek és konzolok folyamatosan növekvő népszerűségének.

## KOCKATÖRTÉNELEM

Kedvenc kis építőanyagunk eredetileg fajátékként kezdte még 1932-ben, majd 1940-ben jelentek meg az első műanyag

játékok. A világhírű, egymásra pattintható kockák csak 1949-ben születtek meg, ekkor a cég már viselte a ma is ismert LEGO nevet, mely a dán „leg godt” kifejezésből ered és annyit tesz: „játssz jól”. Eleinte többen kételkedtek játékok jövőjében, és sokan úgy gondolták, hogy a műanyag játékok sosem helyettesíthetik a fából készülteket. 1958-ban azonban kifejlesztették azt a kockát, amely mind a mai napig szerepel a LEGO felhozatalában, és amely megalapozta a cég mostanáig tartó sikerét. Azóta láthatunk már űrhajós, robotos, kalózos, vikings, lovagos, dinoszauruszos világokat is megelevenedni a kis kockák segítségével, illetve már a Csillagok Háborúja-, a Spongya Bob- és a Harry Potter- rajongók is megépíthetik kedvenc univerzumaikat. A jelen azonban már nem ilyen szép...

## BALJÓS ÁRNYAK

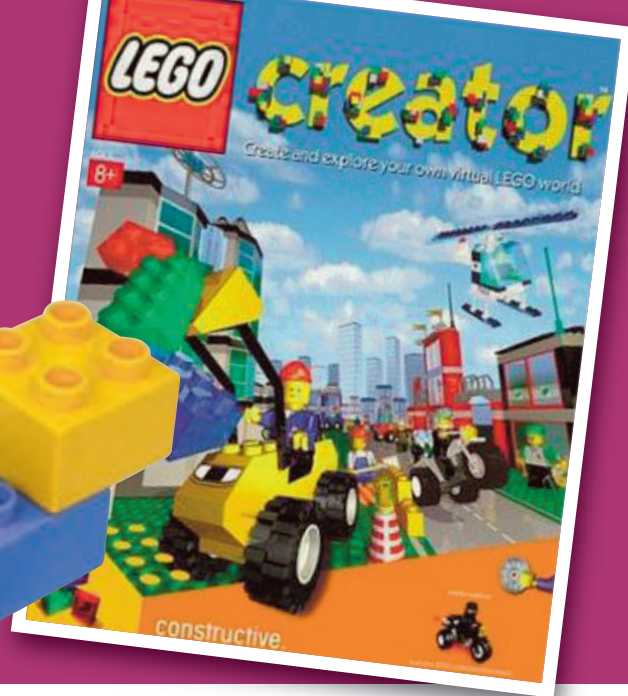
A technika fejlődésével újabb és újabb szórakoztató kutyuk jelentek meg az utóbbi években, amelyek eleinte luxuscikknek számítottak, mostanra azonban mondhatni, nem lehet olyan fiatal találni az utcán, aki ne hordana magával egy MP3-lejátszót és egy mobiltelefont, illetve ne lenne szobájában egy konzol vagy legalább egy internettel ellátott PC. Ezen eszközök térnyerése miatt kevesebben játszanak már az úgynevezett hagyományos játékokkal. Egy felmérés szerint a 6 éven felüli gyerekek inkább a billentyűzetet és az egeret választják G.I. Joe és Barbie helyett. Eleinte úgy tűnt, a Legó-nak sikerül kilábalnia a hullámvölgyből, hisz részesedett a Star Wars univerzumához szükséges jogokból, illetve már a markukban van egy Harry Potter, egy Batman és egy Indiana Jones frencsájz is. A fellángolás azonban csak rövid ideig adott győgy-módot, így újabb irányba kellett elvinni az építőkövek családját. Ez az út pedig a videojátékok piacát jelentette.

## VIGYÁZZ PC, JÖNNEK A KOCKÁK

A dán cég már 1998-ban megpróbált betörni a számítógépek világába a LEGO Creator-rel, azonban a jó szereplés elmaradt. A játék amúgy sem hozott sok változást a kockák jól bevált „játékmenetéhez” képest, a játékos megépítette azt, ami éppen az elméjében bolyongott, majd saját kis filmeket is készíthetett az általa megalkotott világban. Igazi „játék” tehát nem volt benne, csupán egy újabb mód, amivel építkezhetünk anélkül, hogy szanaszét szórnánk a kis darabkákat a szőnyegen. Egy évvel később érkezett a már sikeresebb LEGO Racers, azonban ez a cím sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Creator társával ellentétben a Racers már nemcsak PC-n, de Nintendo 64-en és Gameboy-on is megpróbálta meghódítani a rajongókat, azonban a Mario Kart-ról klónozott játékmenet és az idegesítően csalo ellenfelek árnyékában elhalványult a saját kocsi kreálásának lehetősége.





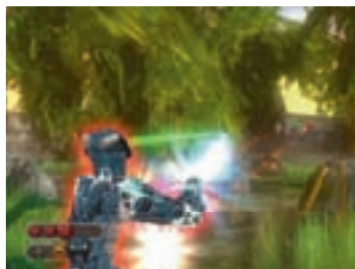


## ÚJABB IRÁNYBA KELLETT ELVINNI AZ ÉPÍTŐKOCKÁK CSALÁDJÁT. EZ AZ ÚT PEDIG A VIDEOJÁTÉKOK PIACÁT JELENTETTE.

### BIONICLE COMMANDO

Az első sikerebb videojáték- frencsájt a Bionicle-sorozat szülte a Legónak. A hagyományos építőkockáktól kissé eltérő figurák rendkívül akciódús háttértörténete ideális alapot képez egy játékhoz, és a mai napig 5 különböző címet termelt a LEGO konyhájára. A sorozat 2000-es debütálásakor a játékhoz csomagoltak egy kis ajándék lemezt is, mely CGI-animációk segítségével mesélte el a Toa-k történetét, illetve tartalmazott egy rövid interaktív kalandjáték-féleséget is. A sikerre való tekintettel 2001-ben már Gameboy-on

is hódítani kezdtek a kis lények, immáron egy teljes értékű játék formájában, majd 2003-ban már multiplatform fejlesztésként érkezett Gamecube-, Playstation2- és Xbox- tulajok számára a *Bionicle: The Game*. A minőség azonban messze elkerülte az elvárhatót, így unalmas játékmeneték és ronda grafikájának köszönhetően a kritikusok lesújtottak a LEGO próbálkozására. 2006-ban ismét visszatértek a Bionicle-ök immár a frissen megjelent nextgen konzolokra is, azonban ismét csak 60% körüli átlagértékeléseket kaptak. Az egyetlen reménytelj jel a DS-verzió



volt a sorozat számára, amely egyes oldalakon 80%-ot is elért. A frencsájt a videojátékok terén elszenvedett bukások ellenére azonban töretlen sikernek örvend az építőkockák között, és már a nagyvásznat is megjárta... háromszor is!

### ÖTVÖZVE A SZUPERT A JÓVAL

Az első valóban sikeres LEGO videojátékra egészen 2005-ig kellett várni, ekkor jelent meg ugyanis a *LEGO Star Wars: The Video Game*, amely az akkor érkező utolsó Csillagok Háborúja epizód sikereinek vizén próbált evezni. Az egyszerű játékmeneték és a messzi-messzi galaxistól szokatlan mennyiségű humor egyszerűen lenyűgözte a játékipart. Nehéz volt nem szeretni a kis kocka-Skywalker kalandjait, hisz átlagosabb teljesítményű géppel, és egyetlen billentyűzet segítségével hatalmas kooperatív partikat lehetett csapni az Erő sötét oldalával szemben. Ráadásul a fejlesztők egyetlen játékba csomagolták a teljes előzmény trilógiát, így a legtöbb, Star Wars- élményre kiéhezett rajongó szemében szinte kötelező darabbá vált a program. Nem kellett sok idő, hogy az összes platformot meghódítsa a cím, és ennek fényében érkezett a folytatás a klasszikus trilógiára épülve. Végre hát

sikerült egy olyan frencsájt is elindítani a Legónak a videojáték- piacon, amely mind kritikai, mind eladási szempontból eredményessé vált. A játékmenetékre építve hamarosan érkeznek a *LEGO Batman*, mely az idén érkező Batman-film okozta lázban igazán nagyot dobhatnak, de a folytatódó Indiana Jones sem maradhat ki a sorból.

### A JÖVŐ KOCKÁI

Fogunk még találkozni a dán építőkockákkal tehát a játékipiacon, és nemcsak az éppen aktuális mozirobbantó filmek vizén úszva, hanem hamarosan egy MMO személyében is. A teljes LEGO-univerzumot felvonultató játékban hatalmas lehetőségek rejlenek, pontosabb információk azonban még nem érkeztek a programmal kapcsolatban. Barbie-val ellentétben tehát minőségi játékok is várhatók a kis kockák nevével fémjelvezve, így remélhetőleg sikerül a hagyományos játékipiacon is életben maradniuk. Talán a játékokon felbuzdulva sokan merészkednek fel a sötét padlásra előkotorni a dobozok mélyéről a régi szettek, és talán még karácsonyra is meglepik magukat egy újabb adag építőkockával. **GS**





# MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,  
nézned és olvasnod!

//Gyu

Végre itt a tavasz, végre beindul a könyvszezon, amikor ki lehet menni egy parkba, leteríteni egy pokrócot és a friss levegőn egy jó könyvet olvasgatni. Ti is tegyétek ezt, ehhez bőven ajánlunk materiát ezúttal. S persze aki zenét akar hallgatni, vagy filmet nézni, az se csalódjon, nekik is ajánlunk egy-két nyalánkságot.

Gyu

## Az éjszaka urai We Own the Night // Bad Sector

TOP  
TIPP

(film)

**A FILM NOIR MŰFAJA** mostanában aranykorát éli, hiszen **A téglá és a Gyilkos** ígéreték után ez a **harmadik sötétebb hangulatú krimi**. Az éjszaka urai egy fiatal, rámenős és nagyra törő night club-tulajdonos, Bobby (Joaquin Phoenix) kálváriáját meséli el, aki a New York-i alvilág bugyraiban is megmártózva az éjszakai élet igazi hercegévé akar válni. Bobbyt céljaiban maximálisan támogatja az orosz maffia egyik vezére és szép szerelme, Amanda (Eva Mendes) is. Az idillt azonban családjá zavarja meg: apja, Bert (Ro-

bert Duvall) és testvére, Joseph (Mark Wahlberg) a New York-i rendőrség drogellenes osztagának legelszántabb vezetői, és mindenáron rá akarják venni Bobbyt, hogy ő is szálljon be – besúgóként – a rendőri munkába. Bobby erre nem hajlandó, ám hamarosan olyan tragédia történik, amely minden megváltoztat... Az éjszaka urai jól kidolgozott sztorijú, profi bűnügyi film, remek karakterekkel és kiváló színészi játékkal. Utóbbihoz azért hozzá kell tennünk, hogy az igazi elismerést Joaquin Phoenix érdemli: tökéletesen alakítja a laza, kissé szétcsúszott nagymenőt, majd

azt az egyre elszántabb, de azért mindig emberi figurát, aki saját akaratá ellenére is kénytelen a családjá és a törvény, illetve az alvilág oldala között választani. Phoenix olyannyira nagy-szerű ebben a meghasonlott szerepben, hogy a többi filmsztárt is lejátsza a vásznonról, pedig Mark Wahlberg, Robert Duvall és Eva Mendes alakításán sem lehet semmi kivetnivalót találni. A film akciójelenetei között egy fantasztikusan kidolgozott, esős, autós üldözéssel is láthatunk, amely Robert Gray páratlan technikájával készült. Elég, ha annyit hozzáteszek, hogy a Francia kapcsolat szintjét is sikerült ezzel a résszel elérni. A kellően fordulatossztori sajnós a film végére megbicsaklik: a záró akciójelenet meglehetősen közhelyes, és kissé összecsapott, sőt érdektelen is, ami azért nagy csalódás, mert ha az utolsó kanyart is jól veszi a rendező, ez a film klasszikussá válhatott volna.



GameStar



Borongós film noir, torokszorító akcióval, erotikával fűszerezve.





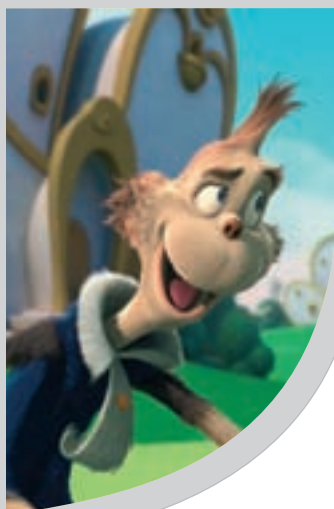
(film)

## Horton – Horton Hears a Who! // Bad Sector

**A Z ELEFÁNT HALLÁSA AZ egyik legjobb a világon – legalábbis e rajzfilm szériát, amelyik a Jégkorszak készítőinek következő munkája.** A Horton főszereplője egy jóindulatú, ám rendkívül kíváncsi elefánt, aki egy véletlenül megtalált szösz egyik szálában egy miniatűr univerzumot fedez fel. A baj csak az, hogy nem hisz neki senki, így hősiünk kénytelen folyton védeni az igazát a többi állat támadásától. A legagresszívebb a kengurumama, aki el akarja intézni egyszer és mindenkorra Horton szöszét, mivel úgy véli: az elefánt feleslegesen piszkálja csak fel a többi állat érdeklődését.

A film egy része a „külvilágban”, a Horton-féle univerzumban játszódik, a másik pedig a „who”-k, a szöszben élőkében, ahol a polgármester próbál-

ja bebizonyítani, hogy Horton létezik. Az eleinte érdekesnek és viccesnek induló sztori egy idő után valahogy fásrasztóvá és gyerekessé válik, és közel sem annyira mulatságos, mint a Jégkorszak. Leginkább fiatalabbaknak ajánlható ez a film, a többiek inkább várják meg az Ice Age folytatását!



**GS ★★★★★**

Köszö, nem rossz, de megvárom a következő „Jégkorszakot”!

(könyv)

## Terry Pratchett Hölgyek és urak // dZé

**V ALÓSZÍNŰLEG TÖBBEN olvastátok a GameStar Online-on, hogy megjelent a Hölgyek és urak.** De minden lehetséges fórumon szeretnénk szólni nektek, hogy helyzet van, miszerint jókora kihagyás után újabb Terry Pratchett-könyvvel kedveskedik nekünk a Delta Vision kiadó.

A csavar a történetben annyi, hogy ez kissé rendhagyó Korongvilág-regény. Ezeknek a könyveknek általános jellemzője, hogy élvezetükhöz nem szükséges az összes azelőtt megjelent regény részletes ismerete, az állandóan visszatérő szereplőket, helyszíneket és toposzokat újra meg újra bemutatják. A Hölgyek és urakhoz viszont szükséges a Vészbanyák, illetve a Vége a mesének ismerete, enélkül nem tudjuk majd hova tenni egyes szereplők viselkedését – de nagyon korrekt módon erre az író is figyelmeztet minket a könyv elején. A fekete öves Pratchett-rajongók ebből már biztos tudják, hogy Mállottviksz Nénje és boszorkánytársai fognak randalírozni a kötetben. Nos, kicsit tévednek – a kiadóváltás miatt. Ezzel együtt járt ugyanis egy új fordító alkalmazása is, és mivel Sohár Anikó nem járult hozzá az általa kitalált nevek használatához, új magyarást kellett kidolgozni. Farkas Veronika, az új fordító egyáltalán nem végzett rossz

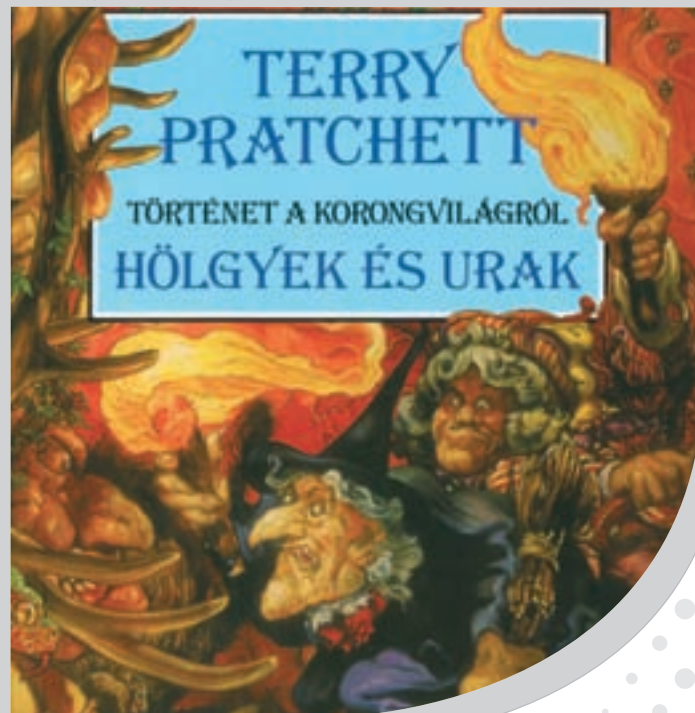
munkát, ami pedig a magyarást illeti, az új nevek találók lettek. Van, amelyik nekem jobban tetszik, mint a régi, de ez abszolút ízlés dolga.

A kicsit talán hosszú bevezető után lássuk talán a történetet. A tündérek visszatértek – olvashatjuk a hátoldalon – és nem csak a fogadot akarják. Nem a fantasy történetek hagyományos tündérei tehát ezek, hanem valóban hagyományos tündérek. A régi mesék tündérei ugyanis egyáltalán nem jó fejek. Sőt. Kegyetlen, embertelen, furcsa lények, akiknek csak egy dolog számít: hogy ők jól szórakozzanak. Ha ehhez el kell törniük az összes ujjadat vagy ellopni a gyerekedet, hát megteszik. No, ők érkeznek meg Lancréba, a boszorkányok pedig szembeszállnak velük, és hogy ne unatkozzunk, a helyszínre látogat a Láthatatlan Egyetem Arkrektora is népes kíséretével (köztük az elmaradhatatlan Könyvtárossal). A cselekményről nem beszélünk, Pratchettnél amúgy sem érdemes, annyi a csűr és a csavar. Talán nem a legerősebb regénye az írónak, de így is kötelező.

**GameStar**

★★★★★

Mállottviksz Nénje és boszorkánytársai új néven, új kalandokkal.



(film)

## Hallam Foe // Bad Sector

**AKI EGY RENDKÍVÜL érdekes, időnként drámai, más-kor mulatságos történetet szeretne megnézni egy fiatal, kissé elveszett srácról,** annak feltétlenül ajánlom a *Hallam Foe* megtekintését. A címszereplő Hallam (Jamie Bell) egy rendkívül gazdag család különös, kissé magának való gyermeke, aki nem bírja feldolgozni anyja halálát és azt a tényt, hogy apja egy igencsak vonzó nőt, Verityt (Claire Forlani) vett el ismét feleségül, akit hősiünk egyszerre gyűlöl és vágyakozik is utána. A dolgokat komplikálja, hogy Hallam a nő számára sem közömbös, és miután vadul szeretkeznek, Hallam zavarában elhagyja a családi fészket. Londonban munkát vállal – ám pusztán azért, hogy közel férközhessen egy olyan fiatal nőhöz (Sophia

Myles), aki feltűnően hasonlít elhunyt anyjára. Voyeurizmus, időnként finom erotika, máskor vad szenvedélyek keverednek ebben a Hollywoodtól független filmben, amelyben Jamie Bell megmutatta, hogy egy telepörtáló „hipervándornál” sokkal többre is képes...



**GS ★★★★★**

Mrs. Robinson nincs benne, de van olyan jó, mint a Diploma előtt.



(könyv)

## Lawrence Block - Ha a szent kocsmá is bezár // dZé

**V**ALÓSZÍNŰLEG SOKAN ismerik Lawrence Block könyveit, hála az Agave Kiadónak, legyen áldott az ő nevük. A Bérgyilkos-sorozat és Bernie Rhodenbarr, a betörő kalandjai mellett a Matt Scudder-sorozatnak sok millió rajongója van világszerte. A Ha a szent kocsmá is bezár ugyancsak Scuddernek, az alkoholista, magányos magánдетektívnek az életébe enged bepillantást. Scudder a sorozatban megszokott módon nyomoz, járja a várost – főleg a kocsmákat – és iszik. Iszik reggel és este, iszik evés előtt, közben és után. A hangsúly nem annyira a nyomozás folyamatán van, mint a helyszínek, hangulatok és az alkoholizmus stációinak bemutatásán. Block zseniálisan húzza bele az olvasót a könyv hangulatába. Pár perc alatt már ott érezzük magunkat az utcákon, a bűntények helyszínén, az illegális italtermékekben. Érezzük az ital

utáni vágyat, észre vesszük a lyukakat emlékezetünkben, szenvedünk a másnaposságtól, vágyunk egy gyógy-sör után. A Ha a szent kocsmá is bezár jóval túlmutat egy egyszerű krimin, ugyanakkor valamivel kevesebb is annál. Aki bolondul Sherlock Holmesért, lehet, hogy csalódnai fog, a gonzórangjók viszont imádni fogják.



GS ★★★★★  
Gonzó-krimi New Yorkból.

(CD/DVD)

## Muse - H.A.A.R.P.: Live from Wembley // mazur

**S**OKAN ÚGY TEKINTENEK a koncertalbumokra, mint valami szükséges rosszra: új lemez, de mégsem az, igyekszik visszaadni az élő zene hangulatát, de végül úgysem sikerül... És néha mégis. A Muse tavaly júniusban egymás után két koncertet adott a Wembley-stadionban: a H.A.A.R.P. az első este anyagát CD-n, a másodikat DVD-n prezentálta. Kicsit sajnálom, hogy ez nem fordítva történt, mivel a DVD-n valószínűleg jobban mutatott volna az első este teltháza (70 ezer ember), de ez legyen a legkisebb gond. Zeneileg mindkét anyag egyformán erős. Bár az első estén valamivel hangsúlyosabbak az improvizációk, ami a CD-t ebből a szempontból érdekesebbé teszi, viszont a DVD hosszabb (a CD-n 14 dal hallható, a DVD-n pedig 20 – ráadásul a CD-ről olyan gyöngyszemek maradtak le, mint a Plug In Baby vagy a Feeling Good). A koncerten Matthew Bellamy énekes-gitáros-billentyűs mindenféle erőlködés nélkül teszi világossá, hogy napjaink egyik legnagyobb zenésze

és előadója, de a basszista Christopher Wolstenholme és a dobos Dominic Howard is teljes értékű tagjai a produkciónak (már amennyire egy basszista meg egy dobos az lehet). A Muse nem igazán túri a műfaji korlátokat, alternatív, klasszikus, elektronikus, metál és progresszív elemek keverednek benne. Vannak, akik mint „stadion rock” hivatkoznak rá – és épp ez a Wembley-koncert mutatja, hogy ebben tényleg van is valami: egyszerűen kell a hely, ahol ekkora zene kényelmesen elfér. Nyugis, dögös, epikus és konkrétan *fejlerobbantós* részek váltják egymást – mindezt pedig tökéletes látványvilág egészíti ki. Ritka az igazán kiváló koncertalbum: ez az.



GS ★★★★★  
Nagy-szín-pad! Nagy-szín-pad!

(CD)

## Royal Hunt - Paradox II: Collision Course // BZ

**D**ÁNIA JÓ IDEIG KIMADRADT a rockzene tűzfészkeinek felsorolásából, de annak idején a Pretty Maids, a Merciful Fate, majd jelen írásunk tárgya, a Royal Hunt tett róla, hogy a kis exviking ország csatlakozzon a fémöntődével rendelkező vidékekhez. Az Andre Andersen billentyűvarázsló által irányított brigád 1991-től sulykolja a világ fülébe a neoklasszikus elemekkel tűzdelt, dallamos power metalt. Tevékenységük ideje alatt több klasszis énekest is „elfogyasztottak”, és DC Cooper és John West után most egy olyan énekest szemeltek ki Mark Boals személyében, aki Ted Nugent, Malmsteen és mások mellett már bizonyított. Mostanában divattá vált, hogy a magukat mamutnak érző zenekarok azáltal próbálnak újra reflektor-

fénybe kerülni, hogy egy klasszikus lemezük második részének kiáltják ki új korongjukat – az előző, kissé kopottas Paper Blood után érthető is az igyekezet. A nyitó téma más környezetben már, de a nagy elődöt idézi, utána azt kapjuk, amit a zenekar lemezein már megszokhattunk: kissé háttérbe szorított gitárokat, közétempós vagy kissé gyorsabb tempójú heavy metalt, amit dominánsan ural (és sajnos néha el is nyom) Andersen mesé... öö, szintije. Boals mondjuk, semmiképpen sem nevezhető rossz választásnak, karakteres, férfias énekhanga és eszméletlen sikolyai sokat tesznek az összképhez, bár az énekdallamait egy az egyben hozhatta volna két elődje is – úgy látszik, a főnök ebben nem túl sok szabad kezét adott neki... Valahoz ez is a baja az albumnak – kiváló dalok sorakoznak egy-

más után, és a hangszeres játékra sem lehet mást mondani, mint a kiváló jelzőt, de... valahogy ilyen már volt, sőt talán még jobb is. Természetesen, akik még nem ismerik az RH munkásságát, nyugodtan kezdhetik a friss lemezzel is, hiszen még mindig állva hagyja a neoklasszik-metal mezőny javát, és még a Malmsteen-féle gitármaszturbációt is kerüli, ami a dalok szempontjából nem hátrány. De azért legközelebb kicsit hátrébb a billentyűkkel, jó? Május 12-én pedig irány az A38 hajó, ahol rácsodálkozhatunk élőben is, hogyan lehet (sőt kell) hangszeren játszani!

GS ★★★★★  
Ne! Ó! Klasszikus?





(könyv)

## Agave – 100 // dZé

**AZ ÁLTALAM RENDKÍVÜLI** módon szeretett Agave Kiadó ötödik születésnapját ünnepelhette idén tavasszal, ami szerencsés módon egybeesett századik könyvük kiadásával. Mivel ünnepelhet különül egy könyvkiadó, mint könyvkiadással? – gondolták az Agave szerkesztői, és egy antológiával kedveskedtek régi és új vásárlóiknak ebből a jeles alkalomból. A kedvesség már a kötet árán is látszik, hiszen mindössze 1500 forintba kerül, ami a mai világban kifejezetten bagattell összeg egy könyvért. Az antológia pedig olyan írók novelláit tartalmazza, akiknek jelent már meg könyvük a kiadónál. A Másvilágban más könyvvel szereplő Lawrence Block, a mostanság oly népszerű Laurell K. Hamilton vagy a már klasszikusnak számító Ray

Bradbury mellett még számos ismert és kevésbé ismert író egy-egy elbeszélését olvashatjuk. Csak ízelítőként: Neil Gaiman (BZ zeneszakértő úr és jómagam személyes kedvence is) egy igazi különlegességgel, egy Cthulhu-stílusparódiával szerepel a kötetben. Ezúton gratulálunk mi is az Agave Kiadónak, sok sikert a továbbiakban is!



GS ★★★★★

Jubileumi sztárparádé.

(CD)

## Nazareth – the Newz // BZ

**MIKÖZBEN FIATAL TITÁN** zenekarok röpke évek alatt tűnnek fel és tűnnek el, a skót Nazareth 40 (bizony, negyven!) éve él és zenél. Oké, a Newz nem a legjobb lemezük, de egyáltalán nem szégyellnivalón öreges. A hatvan fölött is tökös és karcos Dan McCafferty hangja szakít, és Pete Agnew basszusgitáros is jócskán túl van már a hatodik ikszen, mégis nyomja (hiába, a skót whisky hajt, mint az ökrös szekér). A dobos pozíciójában 1999-ben történt egy kényszerű változás, Darrel Sweet ugyanis a turnébuszon kapott végzetes infarktust... Rock 'til death, nem igaz? Helyén nem más nyomja, mint Agnew saját fiacskája, Lee, aki ötletesen kíséri le papáékat. Viszont az 1990-ben kilépett Manny Charlton hiányát erősen érezni, a gitártémák Jimmy

Murrison kezében kissé kopírozottnak tűnnek. Ha nem Dan recsegne rájuk, akár kiadatlan AC/DC ötleteknek is hihetnénk őket... Bár most nincs olyan klasszikus dal, mint a Dream On vagy a Love Hurts, az Enough Love vagy a Dying Breed azért andalít, a The Gathering pedig majdnem olyan kemény, mintha vasba öntötték volna a kiéremesült véneket.



GS ★★★★★☆

Öreg skót nem vén názareti.

(könyv)

## Robert Ferrigno Ima egy bérgyilkosért // Gyu

**A DOTT EGY NAGYON JÓL** átgondolt jövőkép, amely akár be is következhet: az Egyesült Államokban (is) erőteljesen előretört az iszlám, így sok millió halott és véres polgárháborúk után létrejött egy Iszlám Köztársaság az USA romjain, az egykori világhatalom testén osztozva a bibliai övezettel, a nevadai szabadállammal és a mormon területekkel. Detroit, Chicago elpusztult, New York és Washington atombomba-robbanás utáni rommezővé vált – ijesztő, de akár igaz is lehet –, csak titokban reménykedhetünk, hogy csupán jól kitalált fikció a regény környezete, semmi más. Eddig csillagos ötös lenne a történet, azonban maga a regény már korántsem ennyire jó – hiába a gondosan kidolgozott környezet, a történet erősen kiszámítható, s bár az esetek többségében lehet sejtteni, mi lesz egy szto-

ri vége, itt konkrétan kb. az 50. oldaltól bizonytalannal tudni lehet. Ez pedig erősen rontja az élvezeti faktort. Tetszetek a részletes iszlám hangulatot bemutató apróságok, de a történetet biza enyhén laposka, sokkal többet ki lehetett volna hozni belőle. Kár érte. Lehet, hogy picit rövidebb jobb lett volna, bár ez már sosem derül ki.



GS ★★★★★☆

„Pazar környezet, közepes sztori”

(CD)

## Ian Gillan Live in Anaheim // BZ

**IAN GILLAN NEVÉNEK** ismerete a Deep Purple révén úgyebár zeneiskolai alapvető tananyag, de érdemes körülnézni szólóanyagai tájékán is, mivel a mester igen pofás blues- és hard rock-alapú lemezekkel rukkolt elő az évtizedek alatt. Bár a Purple most éppen aktív (de még mennyire, nálunk lassan ismét évente járnak), egy dupla koncertlemez most Gillan bácsi 2006-os „kocsmatúráját” idézi vissza. Történt ugyanis, hogy az énekeslegenda másfél hónapon keresztül az USA és Kanada pubjait és klubjait járta végig zenésztársaival. Természetesen Purple-dalok is megbújnak a sajátok között, de a Szmóköndővőterféle alapkövek mellett olyan ritka maradarakat is előkap a csapat, mint személyes kedvencem, a Wasted Sunsets, a When A Blind Man Cries vagy a Not Responsible. Az anyag negatí-

vuma sajnos egyértelműen a korosodó mester erősen megkopott hangja, és az ebből adódó vokális küszködés, amit viszont kellemesen ellenpontoz, hogy érezni az együttzenélés örömét és a felszabadult hangulatot. Egészségünkre!



GS ★★★★★☆

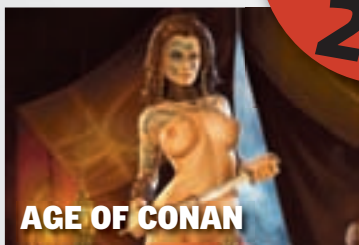
Kissé kopott, bár igen kedélyes Hang.



# MASS EFFECT

Végre érkezik az Xbox360-on már rongyosra játszott *Mass Effect* PC-s verziója, néhány finom újdonsággal: továbbfejlesztett irányítással, hotkey-rendszerrel, nagyobb felbontású textúrákkal... De mindez csak hab a tortán, a lényeg az, hogy a *Mass Effect* az utóbbi időszak legjobb akció-RPG-je. És jön és jön és JÖN!

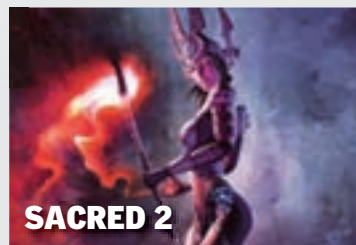
KÖVETKEZŐ  
SZÁMUNK  
MEGJELENIK  
MÁJUS  
22.



AGE OF CONAN



CODENAME PANZERS:  
COLD WAR



SACRED 2



TUROK

Mire ezeket a sorokat olvassátok (feltevére hogy nem vonja el figyelmeteket a kép, és megtaláljátok alatta ezt a néhány sort), mi már nagyban béta-teszteljük a Conan világában játszódó MMO-t. Érdemes figyelni a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)-t, néhány szerencsés ugyanis csatlakozhat hozzánk a béta-tesztelésben!

Magyarország a Rubik-kocka, a goulash soup és Hurka úr mellett II. világháborús RTS-exportjáról a leghíresebb – méltán, tesszük is hozzá rögvést. A *Codename: Panzers*-sorozat legújabb része a hidegháború idejére kalauzol minket, ezt nyilván senki sem sejtette. De hogy milyen lesz a *Cold War*? Cson-ti már tudja!

Magyarországon járt a Blind Guardian nevű német metálbanda, akikről itt készült motion capture a *Sacred 2*-höz: a baráti hangulatú látogatást rögtön viszonzottuk is, ellátogattunk a fejlesztő Ascaronhoz, és – ha már ott voltunk – kilátogattunk a münsteri Role Play Convention 2008-ra is. Mindenről beszámolunk.

Őszintén szólva írhattuk volna a *Devil May Cry 4*-et is a *Turok* helyett, ez a két cím szinte állandó szereplője következő számunk ajánlójának – valamiért mindkét játék csúszik, és csak csúszik, mint Katarina Witt az ő fénykorában. De nem adjuk fel! Jövő hónapra biztos itt lesz! Vagy legalább is azután! (Idén tuti.)

## KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: ARMIES OF EXIGO

MAGYAR  
NYELVEN



Májusi teljes játékunk igazi unikum, hiszen a kevés magyar fejlesztésű, nem második világháborús RTS egyike. Az *Armies of Exigo*-t sokan *Warcraft*-verőnek kiáltották ki, s valóban, a Black Hole csapata jó néhány remek ötlettel dobta fel a kissé sablonos alapot. Az egyik ilyen a többszintes harcrendszer: a csaták nemcsak a felszínen zajlanak, hanem a pályák alatt található barlangrendszerek is fontos szerephez jutnak. A változatos egységek és gyönyörű animációk csak tovább erősítik az érzetet, hogy az *Exigo* egy minden ízében profi fantasy RTS!



**Beat Klub**

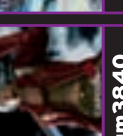
**CSENGŐHANGOK**

- Rihanna - Don't Stop The Music  
**real4663** ★
- Sugababes - About You Now  
**real4664** ★
- Enrique Iglesias - Do You Know?  
**real4665** ★
- Cutie - Snuggie Song  
**real4666** ★
- Timbaland Ft. OneRepublic - Apologize  
**real4667** ★
- Gummimaci - Ift Van A Gummimaci  
**real4668** ★
- Amy Winehouse - Rehab  
**real4669** ★
- Akon - Don't Matter  
**real4670** ★
- Irigy Hónaljmirigy - Tük vagyok Paraszok  
**real4671**
- Crystal - Elmegek  
**real4672**
- Samim - Heater  
**real4673**
- Timbaland - The Way I Are  
**real4674**
- Ian Oliver Feat Shantel - Bucovina  
**real4675**
- Duffy - Mercy  
**real4676**
- Nelly Furtado - All Good Things Come To An End  
**real4677**
- Dora Saineter - Hollap Hajnalig  
**real4678**
- Kasza Tibor - Akarod-e mond  
**real4679**
- Nelly Furtado - Say It Right  
**real4680**
- Janet - Feedback  
**real4681**
- Hooligans - Ritland mult  
**real4682**
- Nox - Forogj Világ  
**real4683**
- Rihanna - Unfaithful  
**real4684**
- Valogatas - Ritalom, ugysis-ugysis  
**real4685**
- Rihanna - Umbrella  
**real4686**
- Alex C. Feat Yess - schoensten Arsch der Welt  
**real4687**
- Fekete Pako - Szaz Forinthak Olven  
**real4688**
- Bob Sinclar Ft Steve Edwards - World Hold On  
**real4689**
- ATB - Justify  
**real4690**
- Kasza Tibor - Örököl szerellem  
**real4691**
- Alex Gaudino Ft Shena - Watch Out  
**real4692**
- Fragma - Deeper  
**real4693**

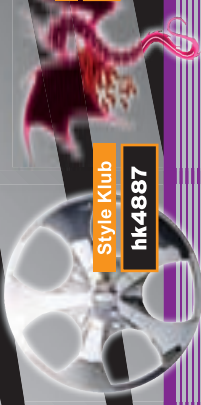
**Action Klub**

**JÁTÉKOK**

- gm3835**
- gm3836**
- gm3837**
- gm3838**
- gm3839**
- gm3840**
- gm3841**
- gm3842**
- gm3843**
- gm3844**
- gm3845**
- gm3846**
- gm3847**
- gm3848**
- gm3849**
- gm3850**
- gm3851**
- gm3852**
- gm3853**
- gm3854**



- Style Klub**  
**hk4885**
- Style Klub**  
**hk4886**
- Style Klub**  
**hk4887**
- Style Klub**  
**hk4888**



**Style Klub**

**HÁTTÉRKÉPEK**



**MENÜKIJELZŐK**

- hk4890**
- hk4891**
- hk4892**
- hk4893**
- hk4894**
- hk4895**
- hk4896**
- hk4897**
- hk4898**
- hk4899**
- hk4900**
- hk4901**
- hk4902**
- hk4903**
- hk4904**
- hk4905**
- hk4906**
- hk4907**

- tm2472**
- tm2473**
- tm2474**
- tm2475**
- tm2476**
- tm2477**
- tm2478**
- tm2479**
- tm2480**
- tm2481**
- tm2482**
- tm2483**
- tm2484**
- tm2485**
- tm2486**

**ÍGY TUDSZ RENDELNI:**

- 1 Ind be a kódot
  - 2 SMS-eld a kódot a 1787-re
  - 3 Kattints a kapott WAP linkre, töltsd le és mentsd el!
  - 4 Termék
  - 5 Használd fel kuponjaid a Jamba! reklámain keresztül vagy a www.jamba.hu-n.
- 1787**
- Segítség kell? **0690078578** - [info@jamba.hu](mailto:info@jamba.hu)

A Jamba Klubok hetente automatikusan megújuló, előfizetéses szolgáltatások. Fogyar: bruttó 960 Ft/hét: 3 beléjárás/klubonként (táblázat). A megmaradt kuponokat jövőre is felhasználhatod az egyenlegről, kuponjaidról: [www.jamba.hu](http://www.jamba.hu), ahol a "font közlemény" című szöveg alatt a szolgáltatás egészének részletes leírása is megtalálható. Az előfizetés díjfelvétele: beérkezést követően 2 év múlva új SMS fogadásával ("normal SMS" újf). Ha a kiválasztott termék nem kompatibilis a mobil szoftverrel, feltartunk a jogot egy hasonló termék kiküldésére (fallback). Kiskorúknak csak gondviselői beleegyezésével!

- | Action Klub                           | Beat Klub   | Style Klub  |
|---------------------------------------|---|---|
| 3 db szoftver/alkalmazás + zenei link | 3 db mono/polivalódi videócsengőhang/ hangjelzők + zenei link | 3 db togo/határképi animált háttérkép/ képtámpócsoda* |
| SMS-eld a szoftver/action-t/1787-re   | SMS-eld a szoftver/action-t/1787-re                           | SMS-eld a szoftver/action-t/1787-re                   |
- JAVÁT MOST A SZÁMÍTÓGÉPEKRE!  
**WWW.JAMBA.HU**

Game software © 2007 Electronic Arts Inc. EA Logo, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, the Sims and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © The FIFA Brand QLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League logo © The Football Association Premier League Limited 1996, the Premier League logo is a trademark of the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners. Who Wants to Be a Millionaire? Logo, TM and © 2007 Wynnfranchise. All rights reserved. / Worms © 2007 Team17 Software. / Rastouille © Disney/ Pixar. Licensed by HQ Inc. HQ, HD Wireless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of HD Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. 74™ & © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. / Ice Age 2, Arctic Sloth™ & © FOX 2006 / Tomb Raider: Anniversary © 2006 Eidos Interactive Ltd. Lara Croft and Tomb Raider are trademarks of Eidos Interactive. Eidos and the Eidos Mobile logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. / Daktari Baby 2008 © 2007 Electronic Arts Inc. in the United States and / or other countries. Daktari™ is a trademark of Amnury Sport Organisation. All other trademarks are the property of their respective owners.

Pórfókás csengőhangok: Nokia: 3100, 6020, Sony Ericsson: T650, T610, Samsung: Y640, X480, Siemens: MC60, C65, Motorola: Razr V3, V711, Veloci: Nokia: 6020, 6220, Samsung: Y640, D550, Motorola: Razr V3, V980, E1000, Siemens: K300i, K700i, Sony Ericsson: K300i, K700i, Nokia: 6630, 6680, Siemens: C65, C65s, Sony Ericsson: K700i, K500i, K550i, Az alábbiakban csak a fegyverek/robot/medálciak soroltak fel. A készülékek típusai változhatnak. [www.jamba.hu](http://www.jamba.hu) oldalon található.