

# TUDOD MI A FAIR-PLAY?



TE TUDOD, HOGY  
HONNAN VAN?

GARANCIA

MINŐSÉG

TÁMOGATÁS



## VÁLASZD A MINŐSÉGET!

*Megbízható*

A Mercury elhozza neked  
3 év garanciával  
tisztá forrásból



**KERESD A MATRICÁT!**

**MERCURY MAGYARORSZÁG IMPEX KFT.**

1131 Budapest, Dolmány u. 14. telefon: +36 1 221 3020, 273 1152

**[www.gainward.hu](http://www.gainward.hu)**

A GAMESTAR BEMUTATJA:

# GAMESTAR ELŐFIZETŐI AKCIÓ 2007

## A HARMADIK KIVÁLASZTOTT



Kisorsoltuk az évvégi előfizetői akció harmadik főnyereményét.  
A **gépmoddingot** a COMPUTER MODE jóvoltából

# ÁFRA GERGELY,

budapesti olvasónk nyerte.



Köszönjük a  
COMPUTER MODE  
támogatását!

**GameStar**  
A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



# GYERE KEMPELNI!

## - GAMESTAR TÁBOR 2008 -

IDÉN IS HAGYOMÁNYOSAN  
SZÍNVONALAS PROGRAMOKKAL  
VÁRJUK A KEDVES ÉRDEKLŐDŐKET:

~~MÚZEUMLÁTOGATÁS,~~  
~~GYÖNGYFŰZÉS, KÉZMŰVES~~  
~~FOCGLALKOZÁSOK,~~  
~~FELZAVARÓSTEK 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 önfelelt móka, kacagás! Sportpályák! Pancsoló!

**Időpont:** 2008. augusztus 17-23.

**Helyszín:** Regatta Aktív Üdülőközpont  
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:

**CD PROJEKT**

TOVÁBBI TÁMOGATÓK:

**PLEOMAX**  
a Samsung bit of SAMSUNG

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





// Boe

# HOGYAN ÖLI MEG AZ ÁTLAGPÉCÉS A PC-S JÁTÉKIPART?

**A JÁTÉKIPAR MA MÁR NAGYOBB, mint a film és zenei ipar, de ne legyenek illúzióink: a konzolháború az, ami mozgatja.** Amíg konzolokon a milliós worldwide eladások átlagosnak mondhatóak, s az igazi blockbusterek hosszú távon több tízmilliós példányszámokat produkálnak, addig PC-n már az is eredménynek számíthat, ha valami átlépi az egymillió átlomhatárt. Ez az oka annak, hogy a kiadók nem, vagy csak mellékesen foglalkoznak a platformmal.

S hogy miért fogy kevesebb játék PC-n, amikor e platform játékosai legalább annyira elhivatottak, s játékra használt személyi számítógépekből is jóval több van világszerte, mint bármelyik újgenerációs konzolból?

Tetszik, nem tetszik, a PC a kalózkodás melegágya. Ha valaki PS3-on játszani akar a *Gran Turismo 5 Prologue*-gal, vagy a *GTA IV*-gyel, nincs más lehetősége, mint betérni a legközelebbi online, vagy útszéli áruházba, ugyanis a Blu-Ray lemezek warezolása a tudomány és technika mai állása szerint lehetetlen – de legalábbis nem kifizetődő, még a játékok bolti árához képest sem. Az egyedi adathordozó miatt egyanez a helyzet a Nintendo DS-sel is.

Egy fokkal rosszabb a helyzet Xboxon, mert sima DVD-lemezekkel lehet eteni, és ezért az ide megjelenő játékok ugyanúgy warezolhatók, mint a PC-sek. De még mindig van egy óriási előnye a platformnak a PC-hez képest: hogy önmagában nem alkalmas a warezolásra, szükség van hozzá egy PC-re, amin le lehet tölteni, és ki lehet írni DVD-re a játékokat. Ez pedig sok embernek – ha tud is a warezról mint lehetőségről – pluszköltség és macera, hiszen az átlagos konzolulajnak nem feltétlenül van otthoni PC-je.

S végül mi a helyzet a jó öreg asztali számítógéppel? Tudjuk nagyon jól, csak nem foglalkozunk vele. Pedig kéne. A warezolás el-

készítő méreteket ölt, és szó szerint a platform létét veszélyezteti. S nemcsak az olyan érzékeny piacokon, mint Magyarország, hanem a nyugati piacokon is, pusztán azért, mert technikailag lehetséges, és semmilyen kézzelfogható jogi következménye nincsen. Néhány nagyobb fejcs szájából már olyan nyilatkozatok is elhangzottak, hogy nemcsak azért nem hoznak ki valamit PC-re, mert alacsony a megtérülés, hanem mert reális a veszélye annak, hogy kevesebb pénz jön be a PC-s plusz eladásokból, mint amennyi veszteséget a PC-s warez miatt lecsökkenő konzolos eladások „termelnek”. Puff.

Pedig önmagában a PC mint platform, nincs halálra ítéelve, óriási potenciálok lakoznak benne, elég csak a mi kis dinamikus duónkra a *The Sims*re és a *World of Warcraft*ra gondolni. Viszont ezek sikere nem véletlen. Az eredeti *Sims*ből 17 millió példány értékesítettek világszerte, még a második részből is elment 6 millió, plusz ott vannak a kiegészítők, melyek közül a jobbak 2-3 millió körül teljesítettek. Mi a titok? Persze, jó a játék, meg minden, de emellett egy olyan casual réteget sikerült megfogni vele, amelyik kis túlzással azt sem tudja, mi az a warez. A *World of Warcraft* 10 millió magasságában tanyázik: a „jó játék” alapvetés itt is adott, viszont ne feledjük, hogy a hivatalos szervereken egyszerűen nem lehet warezolni. Bele se merek gondolni, hol tartana a PC mint játékplatform, ha a többi „normál” játékot sem lehetne illegális formában játszani...

Persze ilyenkor szoktak jönni a sirámok, hogy „ki bírná azt a sok játékot megvenni eredetiben”? Jó, ha tudjuk, hogy a konzolok esetében egy értékesített géphez átlagban 3-7 játékot adnak el. Azaz az átlag konzoljátékos ennyi játékkal játszik. Ami igazán fekszik neki, megveszi. Utánajár, újságot olvas, tájékozódik, tisztában van saját preferenciáival és dönt, majd pedig vásárol. Nincs rá lehetősége, vagy indíttatása, hogy torrenten letöltsön és kipróbáljon mindent, ami a szemé elé kerül, maximum demókat Live-on vagy Networkön keresztül.

Általános kifogás még az is, hogy alacsonyak a fizetések, és drágák a játékok. Ez pedig azért érdekes, mert a PC a legdrágább műfaj. Egy játékgépet minimum két évente fejleszteni kell, ami vérmérséklettől függően 50, 100, 150, vagy még több ezres költségeket jelent. 50 000 Ft-ból egy Xboxot kapni, amit nem kell két évente fejleszteni, sőt, 5-6 évig hozzá sem kell nyúlni. A PS3 kétszer ennyibe kerül, de annak meg 10 éves életciklust jósolnak az okosok. Ehhez képest a 8-10 ezer forintos új játék árak már közel sem annyira elérhetetlenek, és akkor a 3 990-es, meg az 1 990-es kategóriáról nem is beszélünk.

Mindennek tetejébe a warez nem a játékosokért van, ne legyenek illúzióink. Nem segítség-szervezet, mely alternatívát nyújt a gaz kiadók ellen, akik olyan drágán adják a játékokat. A warez nagyon is megéri azoknak, akik a szerverek mögött állnak, vagy a másolóüzemeket működtetik. Mert a warezért is fizetni kell, csak épp kevesebbet. Viszont az emberek, akik ezt a pénzt zsebre teszik, nem költenek dollármilliókat játékfejlesztésre, sokkal inkább a legújabb fekete A8-as Audikra (oké, most sztereotipizálok, de nézzétek el). Ők nem fognak nekünk jövőre is játékot rakni a fa alá, maximum jót mutatnak, amikor az emberek a fórumokon szidják XY kiadót, hogy miért nincs még Z játék PC-re. Hát ezért.

S ha legközelebb siránkozni támad kedvünk a PC-s játékpiart illetően, vagy szidni valamelyik kiadót, jusson eszünkbe felnézni a polcunkra, s megszámolni, hány eredeti játék sorakozik ott. Ha a kelletnél kevesebb, a download gomb megnyomása helyett inkább szép csendben balagjunk el egy szoftverboltba megvenni az épp aktuális kedvencünket, mert többet érünk el vele, mint a kiadók parttalan fikázásával a vonatkozó fórumokon.

Ezek a gondolatok jutottak eszembe hazafelé a londoni PlayStation Day-ről, amiről a 48. oldalon olvashattok bővebben.

## CÍMLAPSZTORI

### MASS EFFECT

Van még remény: a *Mass Effect* tavaly (és összességében is) az Xbox 360 egyik legjobb játéka volt, de most PC-n is üdvözölhetjük – megjelenése óta pedig csak jobb lett!



64

### FIGYELEM!

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

E-mail: terjesztes@idg.hu

Tel: (06-1) 577-43-01

Fax: (06-1) 266-43-43

KÖSZÖNJÜK!



## BEMELEGÍTÉS

- 8 DVD-TARTALOM
- 10 ARÉNA

## ÚJDONSÁGOK

- 16 HÍREK
- 24 SACRED 2
- 30 SIERRA SPRING BREAK 08
- 34 RISE OF THE ARGONAUTS
- 36 KÖZÖSSÉGI JÁTÉKOK
- 40 GOTHIC 4
- 42 MAFIA 2
- 48 SONY PLAYSTATION DAY 2008
- 50 BURNOUT PARADISE
- 54 TOP 10 GTA IV PILLANATOK
- 56 THE INCREDIBLE HULK
- 58 THIS IS VEGAS!
- 60 AGE OF CONAN

## JÁTÉKBEMUTATÓK

- 64 MASS EFFECT
- 72 EGY KÁVÉ MELLETT
- 74 TUROK
- 78 TRACKMANIA UNITED FOREVER
- 80 EUROPA UNIVERSALIS: ROME
- 84 OVERCLOCKED
- 86 SIMON THE SORCERER
- 88 XIII CENTURY: DEATH OR GLORY
- 90 IRON MAN
- 92 LOST PLANET COLONIES
- 94 ANNO 1701: SUNKEN DRAGON
- 95 THE SIMS 2: KITCHEN & BATH
- INTERIOR DESIGN STUFF
- DANCING WITH THE STARS
- 96 GTA IV
- 101 XBOX-ROVAT
- 102 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MÉLYVÍZ

- 104 HÍREK
- 108 PIACTÉR
- 112 VGA KÁRTYÁK 30-TÓL 70-IG
- 114 CPU-HŰTŐK
- 118 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## BELEMENÉS

- 120 KULTÚRÁK ÖRVÉNYÉBEN
- 122 NAGYON KELL A MULTI?
- 123 SZÍNES JÁTÉKIPAR
- 124 A BIOWARE TÖRTÉNETE
- 126 MÁSVILÁG
- 130 A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



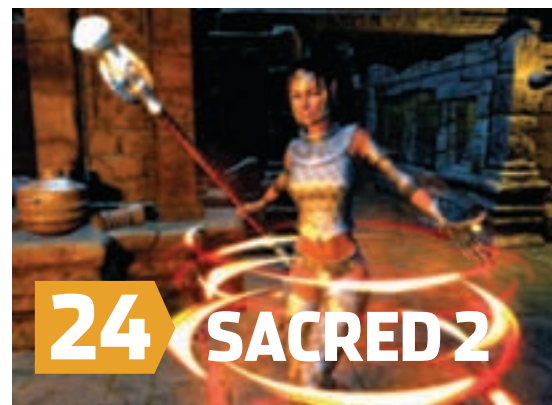
# 64 MASS EFFECT

Sokat vártunk rá, de most végre mi is kiruccanhatunk a világűrbe



# 42 MAFIA 2

Minden idők egyik legjobb gengsztertörténetének második felvonása



# 24 SACRED 2

A Diablo-klónok legjobbjának kikiáltott Sacred újra támad



# 50

BURNOUT PARADISE



# 74

TUROK



# 96

GTA IV



# GYORSKERESŐ

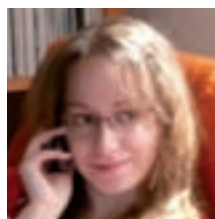
AGE OF CONAN	60
ANNO 1701: SUNKEN DRAGON	94
BURNOUT PARADISE	50
CALL OF DUTY IV	17
DANCING WITH THE STARS	95
DOOM 4	18
EURPA UNIVERSALIS: ROME	80
FALLOUT 3	16
GEARS OF WAR 2	22
GOTHIC 4	40
GTA IV	96
IRON MAN	90



LORD OF THE RINGS: CONQUEST	20
LOST PLANET: EXTREME CONDITION	92
MAFIA 2	42
MASS EFFECT	64
NBA BALLERS CHOSEN ONE	101
OVERCLOCKED	84
PRINCE OF PERSIA: PRODIGY	18
RISE OF THE ARGONAUTS	34
SACRED 2	24
SEGA SUPERSTARS TENNIS	101
SIMON THE SORCERER	86
THE INCREDIBLE HULK	56
THE SIMS 2: KITCHEN & BATH INTERIOR DESIGN STUFF	95
THIS IS VEGAS!	58
TRACKMANIA UNITED FOREVER	78
TUROK	74
VIVA PINATA 2	16
XIII CENTURY: DEATH OR GLORY	88

# MEET DA TEAM

## Követeltétek, most megkapjátok: itt a GameStar új generációja



### ESKIN

Hétköznapijaim nagy részét azzal töltöm, hogy kigyomlálom az általam szeretve tisztelt újságírók cikkeiből a helyesírás általuk felfedezett új szabályait, egyébként pedig összeolvasok mindenfélét, szétjárt-szom magam (a Tomb Raider az örök kedvenc), megváltom a világot a barátaimmal és cikkeket írok, ha hagynak. Meg novellákat. Néha. És persze világébe.

**EZZEL JÁTSZIK: Portal**



### MAYER

Nem gondoltam volna, hogy egyszer be is mutatkozhatok, szóval megragadnám az alkalmat, hogy megköszönjem képzeletbeli barátainknak és a fejemben suttogó hangoknak a közreműködését az elmúlt időben, és külön köszi a koffein feltalálójának! Óh, és Isten óvja a királynőt idén a Szigeten!

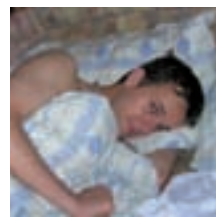
**EZZEL JÁTSZIK: Trauma Center: Second Opinion**



### BZ

Énekes, zenész, zeneszerző, szövegíró (Wendigo, After Crying, H.A.R.D., Queen Tribute, Stonehenge...) A játékokkal még a ZX Spectrum idején esett szerelembe, az újságírásról pedig „papírja van”. Még a PC World Online felelős szerkesztője is. Tilos a keresztnévén szólítani, szereti a Jack Daniel's-t és a kakaót, de nem egyszerre, plüsskacsája szerelmes Jack Bauerbe.

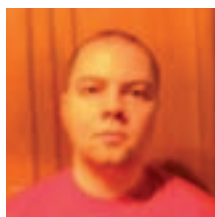
**EZZEL JÁTSZIK: Dune I.**



### HELIKOPTER

Ha olyasmi zaftos dolgokat kellene ide írni, minthogy dolgoztam-e a pornóiparban az újságírás mellett/előtt, vagy olyat, hogy szeretem-e a sajtós-tejfeles lángost, akkor nem fog sikerülni ügysem. Egy a lényeg, hogy játszom, mikor van időm, mint óvodások a szekrényükkel. A Pongtól Crysisig sok idő eltelt, de jön még finomság elég, így lehet pörögni, mint a...buszkerék.

**EZZEL JÁTSZIK: Dead Rising**



### CHAVALIER

Jövendő kommunikációs szakemberként hosszabb ideje kacérokodom az írással, s mintegy fél éve köstölhattam bele először az újságírásba. Mostanában a kortárs művészetek népszerűsítése, a cikkek és hírek kavalkádjá, életem első lakásának felújítása mellett, ha csak egy kis időm van, akkor a nyulam füle tövének vakargatásával töltöm.

**EZZEL JÁTSZIK: The Witcher, Turok**



### ZARATHOS

Kevés a hely, semmi értelmes nem fog ide-ferni. Születtem Kárpátalján, jelenleg a BME-n tengetem egyetemista életemet. Legtöbbször az online hírekből ismerhettek, akik meg nem, azok ezt olvassa már bizonyára azon agyalnak, hogy milyen szarkasztikus megjegyzéssel minősítsék ezt a bemutatkozást (tudjátok, kik vagytok!)

**EZZEL JÁTSZIK: Arcanum**



### DZÉ

Erőszakos természetű szociopata vagyok, humoromat kevesen értik, még kevesebben szeretik, így megfelelek minden alapvető követelménynek, melyet a GameStar állít szerzői elé. Konfliktuskezelésből írtam a szakdolgozatomat, de visszadobták, előlött érzett bánatomat játékújságírásba fojtom.

**EZZEL JÁTSZIK: GTA San Andreas tetoválásom is van, azért**



### HURKA ÚR

Jó napot. Hurka úr vagyok, de ezt tudják. Ne is raboljuk egymás drága idejét, ez különben is egy baromság. Miért mutatkoznék be? Kik maguk nekem? Maguk bemutatkoztak? Na ezen gondolkodjanak el inkább. Annyit elmondhatok, kedvencem a palacsinta. Kinek nem? Szóval: nevem Hurka. Ne kérdezzék, miért. Tudják. Igen, azért.

**EZZEL JÁTSZIK: a farkával**

## IMPRESSZUM

### SZERKESZTŐSÉG

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

Felelős szerkesztő: **Virágh Márton** (mazu) mazu@gamestar.hu

Szerkesztők:  
**Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu  
**Madarász Zoltán** (Mady) mady@gamestar.hu

Munkatársak:  
**Balla Zoltán** (Duncan) duncan@gamestar.hu  
**Balla Ákos** (Mayer) mayer@gamestar.hu  
**Bátty-Valentin Zoltán** (BZ) bz@gamestar.hu  
**Beregi Tamás** (Berr) berr@gamestar.hu  
**Csontos Péter** (Csonti) pcsontos@idg.hu  
**Hajdú Éva** (Eskín) 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  
**Mórocz 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  
Hírezés:  
**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: Biró 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: Biró 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  
Rendezvény szervező:  
Odrovics Szonja szodrovics@idg.hu  
Bödör 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 hirdetésközvetítőknél, az ország bármelyik postáján.  
(információ: 06-80 444-444; hirdapelo@idg.hu),  
Budapesten a hirdapelo@idg.hu irodákban, a Központi Hirdapelo Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).  
A GameStar régebbi számai, és ajándékújságai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikus formában 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, táblázatot s.b. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve felhasználásukért felelősséget nem vállal. A hirdetésekkel a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditalja.  
Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.  
A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



# ARMIES OF EXIGO

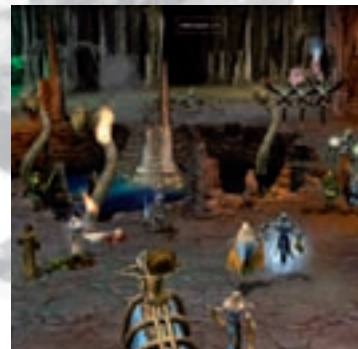
MagyarCraft

**H**A A MAGYAR FEJLESZTŐK és a stratégiai játékok egy mondatban kerülnek szóba, a többség minden bizonytalanságot a második világháborús témára asszociál. A Black Hole csapata 2004-ben azonban megmutatta, hogy a fantasy történetek terén is lehet itthon nagyot alkotni. Az *Armies of Exigo* egy igazi Blizzard-szintű intróval indít, a Digic Pictures által összedobott movie bizony világszínvonalú. A nem túl érdekesítő történet összesen három nagy társulatot uszít egymásnak. A Birodalom seregei az ember-elf párosításra épülnek, a Bestiák ork-troll-goblin-ogre hordákkal tarolják le a békés városokat, a Bukottak pedig sötét efekkel, rovarokkal és mindenféle egyéb ocsmánysággal keserítik meg ellenségeik életét. Az *Exigo* eddig a pontig gyakorlatilag egy teljesen szokványos RTS-nek nevezhető: a frakciók mellett a játékmotívum és az irányítás is szinte teljes mértékben a *Warcraft*-sorozatra hajaz. A Black Hole egy egyedülálló ötlettel azért jócskán feldobta az analógia ismert sablont. A két-



szintes harc nemcsak hogy remek taktikai lehetőségeket ad a kezünkbe, hanem a szokásosnál több figyelmet is igényel. Labirintusok és katakombák nemcsak a kampány során várnak ránk, még az egyszerű skirmish vagy multis csaták-

ban is számíthatunk a föld mélyéről érkező támadásokra. Az *Armies of Exigo* egy minden téren profi RTS, s bár a stílus nagyjágyúival nem veheti fel a versenyt, nyugodt szívvel ajánlható minden fantasyrajongónak.



//ashe

## DEMÓK A DVD-N

A DVD-melléklet sava, borsza



**RACE DRIVER: GRID**

**NÉMI KÉSLEKEDÉSSEL UGYAN**, de végül csak befutott az egykori TOCA sorozat nyomdokain haladó *Race Driver: GRID* kipróbálható verziója. A méretes demó összesen három komplett versenypályát tartogat számunkra a világ legkülönbözőbb tájairól, és hogy garantáltan ne unatkozzunk, a készítőik a három különféle versenymód mellé csomagoltak nekünk ajándékba három igen különleges verdat is. Kipróbálhatjuk az aszfaltszaggató 320si BMW-t, a Ford Mustang GT-R izomautót és a Nissan új sportkocsiját, az S15 Silvia-t.



**3DMARK VANTAGE**



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

Amennyiben a GSI01A jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. Az 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 meghajtód nem olvassa, azonnal írd a [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.



**TARTALOM**  
2008. MÁJUS

**7 műsor/3 óra 8 perc**

## RÉSZLETES TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKOK (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)	MÉLYVÍZ (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)
{ Jumpgate Evolution 00:10	{ Logitech Driving Force GT 00:15
{ Mass Effect 05:00	{ Asus AMD-ATI 3850 X2 05:30
{ Race Driver Grid 07:15	{ Genius Traveller 525 09:15
{ Starcraft II 11:55	{ Genius Remote 300 11:45
{ Trackmania United Forever 18:00	
{ Warhammer Online 22:00	
{ War Leaderse 27:05	

A GSTV májusi száma az utazások jegyében telt el. BZ, Gyu és mazur is messi földeken járt, hogy öregbítse a GS hírnevét, illetve hogy minden információt begyűjtsön. Sok mindent felvettünk kameránkkal, így a közeli jövőben az GSTV Online-t is figyeljétek, hiszen ami most ide nem fért be, azt ott mutatjuk majd meg: [tv.gamestar.hu](http://tv.gamestar.hu)

## KIEMELT MŰSOR

### JÁTÉKOK HA MÁR A ITT A KORMÁNY...



**MADY ÉS ZEROCOOL** totál átvették a hatalmat ebben a hónapban a GSTV-ben, nem elég, hogy a Mélyvízben autókkal foglalkoztak kormányteszt helyett, a játékok videóba is befurakodtak az autóikkal két videó erejéig is, de valljuk be, a *Race Driver GRID* a jobb.

### A HÓNAP HARDVERBEMUTATÓJA: LOGITECH DRIVING FORCE GT



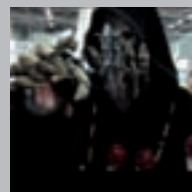
Mady és ZeroCool ezúttal teljesen más jellegű tesztbe kezdenek. Virtuális gépkocsikat tesztelnek, amelyeknek kormányozhatósága igen fontos szempont. Ezért is használják azt a Logitech kormányt, amely a Mélyvíz videó fő attrakciója.

### A HÓNAP VÁLASZA: CSAK KÉRDEZNEK, KÉRDEZNEK...



Ender, mazur és Gyu igencsak kártartó kollegák, hosszú hónapok óta állják az olvasók leveleinek rohamát, a nem szűnő kérdésöszönt. Örömmel jelentem, ebben a hónapban sem sikerült! S mindezt ZeroCoolék szobájában vettük fel, úgy, hogy BZ mindig beleszólt. Hát ilyet!

### A HÓNAP MÓKÁJA: IMIGYEN SZÓLA SAURON!



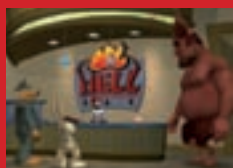
Miközben Monsterben... izé Müns-terben jártunk, az RPC-n, ami egy szerepjátékos találkozó, találkoztunk személyesen Sauronnal. S megtudtuk, hogy a világ összes fantasy faja (orkok, elfek, mongolok, hunok etc.) németül beszél. Ez a felismerés igazi sokként hatott ránk.

**„GRRRRHÖRRR HTMMMM MRRGG...”**

## TOVÁBBI DEMÓK

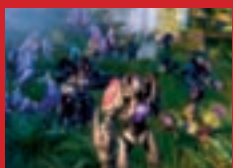
### Overclocked

Sam & Max: What's New, Beelzebub



### The Lost Cases of Sherlock Holmes

WorldShift



## MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

### THE INCREDIBLE HULK

A GSTV Másvilág mozi rovatában ezúttal három film előzetesét mutatjuk be. A szatirikus War, Inc., a Liv Tyleres, borzongató The Strangers mellett a Hulk magyar nyelvű előzetesét nézhetitek meg, amelyben Bruce Banner (Edward Norton), a tudós kétségbeesetten keresi

a gyógymódot arra a gamma-sugárzásra, amely megmérgezte a sejtjeit, és egy fékezhetetlen haragú erőt szabadít fel benne: a Hulkot. Banner kénytelen az árnyékba húzódni, bujkálni, elszakadni attól az élettől, amit ismert, és attól a nőtől, akit szeretett, miközben menekül.

### FELIRATOZOTT MOZIELŐZETESÉK

The Strangers, War, Inc, The Incredible Hulk

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



### NOD32 JXJQS

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak a NOD32-es vírusirtó szolgáltatja. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelteleped a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található NOD32 kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a [www.nod32.hu/gamestar](http://www.nod32.hu/gamestar) oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!



### MPP DESKTOP 2KCTAF

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

## HASZNOS PROGRAMOK amelyekre szükséged lehet

**DRIVER:** ATI 8.4 XP/Vista, NV-DIA174.74 XP/Vista

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

**FILE MANAGER:** Total Commander v7.0.3a, FlashGet 1.9.6.10

**AUDIÓ:** Winamp v5.5.3

**GRAFIKA:** HyperSnap-DX 6.21.03, IrfanView v4.1, GIMP 2.41, Paint.NET 3.22

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

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

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

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

**DVD-ÍRÓ SZOFTVER:** Burn4Free v4.1, Nero 8.3/15 napos



# ARÉNA

Köszö a leveleket!!

// Gyú



**MÁR GŐZERŐVEL KÉSZÜLÖK** az olimpiára. Megvan a kis tévém, amit viszek a GameStar táborba, így hajnalban, amikor még mindenki alszik, nézhetem a közvetítéseket. S lesz a nyáron foci Eb is, így kivételesen nem azt mondom, hogy mindenki rohanjon a szabadba, hanem azt, hogy szerezzen be sok pattogatott kukoricát, mert jó nyarunk lesz!

**E HAVI LEVELEINK AZ ÁPRILISI GAMESTARRA REAGÁLNAK**



## A HÓNAP LEVELE



### NYERJ!



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

A PS3 devkitje is nagyon jól használható. Nem tudom, miért háborognak a fejlesztők a nehéz programozhatóság miatt. Szerintem inkább az a bajuk, hogy a Cell processzor nem játékok futtatására lett tervezve. A vektormagjaik lekorlátozzák a lehetőségeket, az RSX-et is nagy blama volt bele megvenni, egyszerűen elavult GPU, picit ellensúlyozni tudja a Cell paramérezhetőségének problémáit, de tudásban nagyon elmarad a mai GPU-któl, a Dynamic Branching teljesítménye pedig egyesenesen katasztrófa. A Microsoft sokkal jobban átgondolta az egészet. Ténylegesen a játékokra van tervezve a proci, 3 fő mag kell a mai next gen gamáknak, jól skalázható és egyszerűen kezelhető. A Xenos pedig a jövő grafikus processzora, programozható tesszalátorával iszonyat hatékony a rendszer terheltségében. Az a helyzet, hogy a Sony elbaltázta, nem kicsit, nagyon. Megterveztek több céggel közösen egy Cell CPU-t, ami marha jó a jól párhuzamosítható tudományos számítások elvégzésére. Ez kész tény, hogy nagyon faja a cucc, GPGPU-kkal simán versenyez, hiszen jobb az utasításkészlete és fejlesztési eszközei. A baj ezen a ponton, hogy marhára nem veszik a Cell-alapú bővítőrendszereket 5000 dolcsiért, inkább a 499 dodós PS3-at választják. A Cellt egyszerűen azért rakták bele a konzolba, mert nem volt más. Az RSX GPU is szükségmegoldás volt, mert időközben rá-

jöttek, hogy ez a proci nem nagyon illik a játékok igényeinek kielégítéséhez, így gyorsan dobtak mellé egy mára sajnos elavult GPU-t. Az elméleti teljesítményt változó számok a Sony oldalán álltak, így hatalmas marketinggel be lehetett adni az embereknek, hogy valami iszonyatosan frankó dolgot hoztak össze. A nép úgy sem ért a hardver működéséhez, így nem fognak rájönni, hogy a PS3 egy logikátlanul felépített konzol. Egyetlen előny talán a Blu-ray, de meddig? A Sony rengeteg HD-film eladását ígérte 2008-ra a stúdióknak, ha a Blu-ray-t támogatják. Jelenleg úgy néz ki a helyzet, hogy ha nem növelik drasztikusan a gyártókapacitást, akkor nemhogy eladni, de még legyártani sem tudják az ígért mennyiségeket. Márpedig ha ez megvalósul, akkor a kiadók és stúdiók nagyon dűrván a Sony nyakára taposnak majd. **Abu85 [forum]**

**Először is köszönjük, hogy végre tisztában lehetünk a PS3-ra vonatkozó igen fontos kérdésekkel, illetve a PS3 és az X360 felépítése közötti különbségre. Azonban fel szeretném hívni a figyelmet arra, hogy a nemzetközi piacot nem a felépítés, a magok programozhatósága, nem a GPU érdekli; sokkal inkább az, hogy mekkora élmény egy adott konzollal játszani, mire lehet használni. Nem véletlenül vezet a hardvereladásokat a Nintendo Wii,**

amely hardverice jóval gyengébb, mint versenytársai, viszont játékelményben jóval erősebb. Ugyan-így sokaknak érthetetlen, miért adnak el több Nintendo DS-t, mint PSP-t, pedig ez utóbbi sokkal színesebb, okosabb, többet tud stb. Viszont DS-re jobb játékok léteznek. Úgy vélem, a jelenlegi generációs konzolcsata nem azon múlik, melyik konzol a gyorsabb, vagy könnyebben programozható, vagy kevésbé elavult. Egyszerűen azon múlik, a piacnak, amely nem kíváncsi a hw-konfigurációra, melyikre van a legnagyobb igénye. Ebben a momentumban világszerte a Wii-re van a legnagyobb igény, és a PS3-eladások is jócskán megelőzik az X360 eladásait. Meg kell tanulni „átlagfelhasználó” aggyal is gondolkodni, még akkor is ha totál riszpekt száll a hozzáértésedért.

### AGRESSZÍV MAAARGIT?

Mint minden hónapban, most is az Arénával kezdtem az újság átolvasását. Alias\_83 levele (amiben arról írt, hogy az egyetemén olyan kutatásokat végeztek,

amelyek bebizonyították: a játékoknak van jó hatásuk is) elég érdekes volt. Nos hát velem is ilyen jó dolog történik (történt). Most 15 éves vagyok, és 5 éves korom óta gamelek, már akkor is játszottam

am 'agresszív' játékokkal. Ennek mégsem az lett az eredménye, hogy mindenkit leolók, akit látok, hanem az, hogy remekül megtanultam angolul. Rengeteget tanultam/tanulok a videojátékokból, szinte

A kérdésem a *Lord of the Rings Online*-nal kapcsolatban lenne: feltelepíttem a játékot, eddig ok. Aztán gondoltam, ki is kéne próbálni. Megcsináltam a 14 napos trial accot, de a game-nél ez jön ki: Server was unable to process request. No datacenter for: LOTRObeta found! Itt is van vmi realmlist, mint a WoW-nál vagy mi? Kérek segítséget! (Szaniszló Patrik)  
**Nem, itt nincs realmlist.wtf (WTF =**

**What The Fuck), minden bizonnyal olyan napon próbáltál csatlakozni, amikor épp karbantartás volt. Ez heti rendszerességgel előfordul. Másik lehetséges eset, hogy a kliensedet nem engedte ki a tűzfal...**

Az volna a problémám, hogy egy régebbi számotokhoz a *Pariah* volt a teljes játék, és most elővettem, hogy játszom vele

multiplayerben (hátha jó), de amikor próbálok szerveret keresni, azt mondja, hogy a *Pariah* ebben a verziójában nem lehet multiplayert játszani. Szó szerint: Internet multiplayer game isn't available in this version of Pariah. (Gál András)  
**Szó szerinti jelentése: ebben a változatban nem lehet internetes multiplayert játszani. Egyszerűen felfogni nem tudom, miért kerestél multiplayert, amikor a**

RÖVIDEN



## TANULJUK MÁR MEG VÉGRE ELFOGADNI A MÁSIKAT OLYANNAK, AMILYEN.

nem is kell megtanulnom az angol leckét, mert a játékokban viszontlátom, amit az órán vettünk. És bennem marad. Ebben az évben meg még nehezebb angolt tanulom, mint eddig, mert heti 14 óránk van, rengeteg szót, szerkezetet kell tanulni, de ezeket is csak egyszer átolvassom, leülök játszani, és már meg is tanultam. Ezzel én is csak annyit akartam mondani, hogy nem mindig a (leg)rosszabb oldalát kellene nézni a dolgoknak.

Lovas György [e-mail]

**Sokakból hiányzik az ismeret – így nem tudnak olyan oldalt nézni, amelyet nem ismernek. Itt vagyok én, aki sosem műtött agyat, így rohadtul nem tudom elképzelni egy agysebész problémáit, hogy sok-e a tampon, vagy kevés, vagy rövid-e a szike, vagy a tú, vagy a mittudomén. A kívülálló csak azt látja, hogy a képernyőn figurák rohangásznak nagy puskával, és emberek halnak meg. Mi más következtetést vonna le ebből, mint amit megszokott – ilyenkor erőszak van. Ekkor mindig a kidobós jut eszembe – elvileg milyen klassz kis sport, tornaórán jókat lehet nyomulni vele, de ha belegondoltok, elég durva cucc, tiszta bikából próbálni megdobni egy másikat labdával, a lehető legjobban eltalálni – elvileg az is erőszakra nevelhetne. Azonban már a mi nagyszüleink is kidobósztak, és emiatt több olyan generáció nőtt fel, amely tudja, hogy a kidobós nem nevel agresszióra, csak egy jópofa játék. Nos, mi a saját**

**generációink üttörői vagyunk, a mi gyerekeinknek már nem lesznek ilyen gondjaik. Lehet, hogy ez titeket nem vigasztal, de engem igen...**

### JÓSZÍVŰ, BUTA, KÓGAZDAG

Tudjátok, hogy lehet elkölteni 3 hónap alatt 3,8 millió forintot gépre, gépekre, hogy még nem is működnék? Lali tudja! (Nevezzük csak Lalinak). Lali a szomszédomban élő 17 éves kisgyerek. Úgy szomszédom, hogy kb. 220 méterre van tőlünk a kis palotájuk, amelyben e személy elégedél nyugodtan! Lali számítógépes pályafutását 6 hónapja kezdte, persze könnyen, napi 30 ezer forintos zsebpénzből, melyet apuci ad neki! Van nekik bánya, játékgép, meg minden, ami kell (játékgép a bányában? – mazur). Szóval van miből. A kis Lalitu 3 hónapja vette az első gépét szétszerelve, és nem engedte, hogy összerakjam! Persze, mivel fingja sem volt az egészről, úgy elcseszte, és Xanax hiányában idegesen belerúgott; az alaplap, illetve a Geil memóriák eltörték! A megmaradt darabokat persze megkaptam! Köztük egy kis 8600 GT is volt! De csak ez működött, mert a vincsinek is lett valami kehelye, és nem akart életre kelni! A következő gép egy 450 000 forintos laptop volt, amelyet használtan vettem valamelyik Vaterához hasonló oldalon. Persze úgy átvették, mint a szél, mert az egész nem ért 100 ezret, de ez sem tántorította el, hogy legyen egy hiperszuper gépe. Előnyére szóljon, hogy odaadta a két utcával arrébb lakó, elég szegényes körülmények között élő 13 éves srácnak.

A következőt végre összerakhattam neki! Az aztán gép volt! 580 ezerre hoztuk ki neki (áfa nélkül) a barátommal úgy, hogy szkennel, nyomtató meg megymás is volt benne. Felmerültek hűtési problémák, erre a következőt csináltatta a papa bádogos barátjával: az emeleti szobájának külső falára tetetett egy dobozt, amely után a falat megfúrva átdugtuk egy csövet és a végére egy megfordított pólusú 2 éves porszívót – ez szolgáltatta a hűtést. Na most... Másfél hónapja még igen hidegek voltak, és a gépbe beáramló hideg levegő keveredett a meleg levegővel, persze pára keletkezett, amelyből gondolhatjátok, mi lett! A memóriák túléltek. Persze a poroltó hatása miatt szerintem. Ez most plusz 2 darab gigás Geil modult hozott a konyhára nekem! Lali kétnapos géphiány után elkezdett a papa gépén mókolni. Megnéz-

## ÍRD MEG A VÉLEMÉNYED!



Azon kedves olvasóink, akik ebben a hónapban megosztották velünk a véleményüket az áprilisi GameStarról, jutalomban részesültek: **nyl** egy eredeti **LOST: The Videogame** játékot, **Tiboca** egy **RACE 07** játékot nyert, míg **asterixobelix** egy **LOST** póló és plakát büszke tulajdonosa lesz a jövőben. Szívvel gratulálunk, és a jövőben is várjuk véleményeket, értékeléseket az előző havi GameStarokról

**GameStar Online fórumon vagy emailben [arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu)**



### RÖVIDEN

program kiírta, hogy ebben a változatban nem lehet multiplayert játszani – szerinted véletlenül írta ki? Ez olyan, mintha FIAT-kereskedésben akarnál Toyotát venni és felháborodnál: hogy csak FIAT van, amikor te Toyotát akarsz...

Egyébként szerintem nagyon fontos megemlíteni hogy a legelső GS (ami nekem van:

2002/08 CD-s) és a mostani ára között alig van különbség – durván 500 Ft, és mégis mennyit fejlődött, grat (csak gondoltam, megemlítem). Ja, és nőtt a lap mérete is. Aztán... a GSTV egyre zseniálisabb..., az online adás nagyon jó ötlet, egy kérdés: ott jelennek meg olyan adások, amelyek DVD-n nincsenek? Eskinnek külön grat (kéretik átadni XD) a GSTV-s szereplésért... Legközelebb is! – **Sándorfi Ricsi**

**Igen, az online GSTV-ben rengeteg olyan adás van, amely a DVD-re nem kerül fel... Amelyet csak és kizárólag az online részére csinálunk.**

Na szóval, ajánlom a *Thrillion* kincsei c. online játékot. Bár a játéknak nincs is grafika (szöveg van csak meg képek), a **JÁTEKÉLMÉNY** elsőrangú. Nagyon jó lenne, ha összedobnátok belőle egy féloldalas cikkeskét,

ha ismeritek a játékot és belefér az időtökbe (meg a lapba). A cím: [www.thrillion.hu](http://www.thrillion.hu) – **Berezky László**  
Hmmm, fél oldal kissé sok lenne, de lásd, milyen jó vagyok, itt megemlítem. Én egyébként [Tribalwars.net](http://Tribalwars.net)-tel játszom, az is jópofa. Meg *Ikarian*-mal, de az annyira nem tetszik...

Azért frok, mert tanácstalan vagyok. Tulaj-donképpen nem tudom, hogy hol

A feleségem már nem vasalja a pólóimat - Juhász Attila

te, mi van benne, és mivel porosnak találta, elhátározta, hogy kitisztítja! KOMPRESSZORAL! Nem is volt gond mindaddig, amíg a kompresszor csövén lévő csavarhajtó szűkítő le nem repült róla, és teljes erejével le nem törte az alaplap negyedét, majd ahogy a gép eldőlt és az ijedségtől Lali nem tudta, mit csináljon, leverte a szerszámok asztalon lévő szervóolajos kannát, amely szépen előntötte a ház belsejét. Hál' istennek a papának nem volt rajta semmi fontos. Azóta persze még volt két gépfizetése a papának, de azok már nem a sajátjaik voltak. Lali egy PC-s klubban piszkált csavarhúzóval valamit valamelyik gépben, majd a kis barátnőjének kellett egy új lapotot venni, amelybe a MOZIBAN (igen, moziban) kólát öntött! Az apja erre csak azt mondja: „Majd kinővi, ill. csak lesz belőle valaki!”

Kiss Norbert [e-mail]

**Kérlek, kérdezd meg Lali apukáját, nem lenne-e kedve örökre fogadni engem? Nem akarok véletlenül sem anyagiasnak látszani, de én jobban el tudnám költeni azt a pénzt, ami tönkrement hardverekre és kólás laptopokra ment el. Egyébként a szülő szándékát egy szempontból megértem – ő próbál rájönni, a béna (ide mindenki helyettesítse be azt a jelzőt, amit valójában gondol) gyerekének mihez van tehetsége. A dolgok jelenlegi állása szerint kellene alapítani neki egy házbontó céget, legyen ott ügyvezető – a romboláshoz kiválóan ért. Addig pedig sokan jól járnak: a Geil,**



a vaterás eladó, a barátnőcske, s még te is..., akkor nem is értem, mi a gond, apuci elköltheti a pénzt, hülye gyerek rombolhat, mindenki más jól jár..., csak én nem (bár szétröhögtem magam ezen a levélen, tehát áttételesen én is jól jártam). Viszont már szabadalmaztattam a múlt havi meggyes kézkrémes hűtési rendszert, most a porszívós jön – egyszer még milliárdos leszek az ilyen eredeti ötletektől :)

### GONDOLKODNI HALLAL

Üveghegyen innen és Arénán túl első-sorban csatlakozom a tíz százalékhoz. Halkan persze (csak nagyon halkan, mert közben „webkamerás Vollenweider” szól a fülembé, bocs, Gyu, még nem rajongok a rockzenéért) megjegyzem a tiszszalékos kollégának, hogy ugyebár tavaly november óta a kedvenc legszuperebb egyetlen magazinom szélesebb lett bruttó 10 százalékkal, úgyhogy ez ma a legszélesebb játékmagazin, de bírja még a postaláda, egye fene, legyen nagyobb. Értem én, hogy karakterszám, de a kettő között van némi összefüggés, nemdebar. A hónap levele viszont meglepett, a cérnaszálról nem is beszélve, meggyes kézkrémem meg még nem is láttam, de ezt inkább hagyjuk. Szóval mélyen egyetértek Gyu reakciójával, ahogyan vélekedik immár sokadszorra a témáról. Már csak azért is, mert jómagam is érintve vagyok mint 36 éves KOCKA. Apukám ugyanis horgász, és áldoz is eme hőbortjának szépszerével. Igen, aláírom, kevesebbe kerül, bár nem sokkal. Viszont jókat üldögél a vízparton, mert saját bevallása szerint „ott lehet csak elvonulni a világ dolgai elől, és ott lehet jókat gondolkodni” meg egyebek. Befordulni vagy mi. Besz@rok, egy hatvanéves pariipa is be tud fordulni, lehetetlen. Az embernek ugyanis, mindamellett, hogy társas lény, általában szüksége van némi magányra, személyes térre, privát szférára, ha úgy tetszik, és hogy ezt hol találja meg, szíve joga. A pattanások meg a pubertással elmúlnak. Kinek a Papp, kinek a Pappné. „Nekem speciel a Shultz Gizi.” Tanuljuk már meg végre elfogadni a másikat olyannak, amilyen. A legjobb barátságok homlokegyenest eltérő emberek között is tudnak születni,



## OLVASÓ vs. OLVASÓ

Nemrégiben napvilágot látott az MI6 videójáték-értékesítési konferencián készült tanulmány – és ezzel reagálnék is Jáskó Zoltán levelére –, miszerint a demók ideje lejárt. Ezzel csak az a baj, hogy sok problémát hoz fel színre. Például én – és sztem még jó páran –, ha érdekel egy játék, először a demóját próbálom (próbálnám) ki, majd ha az tetszett, akkor elgondolodom a játék megvásárlásán. Így akár jelentős mennyiségű felhasználót vesztíthet egy adott fejlesztői csapat. A másik probléma az, hogy az emberek nagy része nem tudja magának megengedni azt, hogy egy játékot – amelynek nincs demója, ezáltal kipróbálási lehetőség sincs – csak úgy megvegyen. A játékok így is relatíve drágák (legalábbis az újak igen). Így az, akinek egy új játék megvétele sajnos jelentős kiadás, ha ki akarná próbálni, kénytelen lenne letölteni. Ez még jobban növeli a warez, ill. egyéb oldalak és felhasználók számát, ami miatt a kiadók nagyot bukhatnak. Nagyon nagy, mintha egy demót kiadtak volna egy adott játékhöz – szerintem. Nem tudom, h. megéri-e nekik ez a kockázat. A kicsi, független teamnek sztem nem. Sokan temetik a PC-s játékokat, pont emiatt. De majd kiderül...

**Nem véletlenül foglalkozunk ezzel a demódologgal a mostani GSTV Kerekasztalban is – istenigazából tudomásul kell venni, hogy ma már a demók fejlesztése is nagyon sok-**

**ba kerül, amely sok esetben akár rosszul is jöhet ki egy adott játék esetén. Jelen pillanatban egy fílinges tévéreklám vagy valami jó marketingfogás többet hozhat a konyhára, mint a kemény pénzekért fejlesztett demó. Ahogy a hardverek változnak, úgy a vásárlói szokások is – a demókat sok esetben felváltják a béta-verziók, vagy MMO-k esetében a 3–7–14 napos kipróbálási lehetőségek. Ez utóbbiak esetében nem kell külön demót fejleszteni, hiszen a „kipróbáló” is a komplett játékkal játszik. Ennek ellenére úgy gondolom, a „zárt közösségű konzolokon több létjogosultsága és lehetősége lesz egy-egy demónak” A jelenlegi trendek is azt mutatják, hogy PS Networkön vagy Xbox Live-on mintha több demó jelenne meg, mint PC-n. Abban egyetértünk, hogy a kis teameknek egy demó jó lehetőség, azonban úgy vélem, a PC-s kiadók inkább valamilyen globális digitális terjesztési módszerrel és valamilyen, a kalózkodást drasztikusan visszaszorító technológián kéne inkább dolgozni, mint demókon... Ugyanis a videójáték-piac köszöni, nagyon jól van, de főleg azokon a platformokon, ahol nem egyszerű kalózkodni. Ahol igen, nos ott nem annyira egyértelmű a helyzet. Kíváncsi vagyok, a PC fog-e fejlődni ebből a szempontból...**

a barátság ugyanis abban különbözik a szerelemtől – bármilyen furcsa is ez így első olvasatra –, hogy míg a szerelem a lila kód elmúltával azonnal a saját képmására próbálja formálni a társát, az igaz barát annak ellenére, hogy adott esetben figyelmet a hibáidra, mivel azokat észreveszi, minden körülmények között elfogad olyanak, amilyen vagy. A barátság ugyanis az önzetlenségre épül. Nna. Ennyit mára, mai lélekűvárunkat hallották. Még egy gondolat a végére. Gyu mester, kifejezetten neked. Az Aréna elején egy postabélyeg látható. Csodálom, hogy eddig nem jutott eszembe ez az egyforintos dolog. Szóval ott van az az egy forint felirat. Szerintem

maradjon le a forint. Legyen inkább csak az, hogy 1 vagy inkább Nr.1. A feleségem már nem vasalja a pólóimat (na, ez már tényleg csehóvi – mazur). Továbbra is olvasótok...

Juhász Attila [e-mail]

**Tökéletes fogalmazás, magam sem mondhattam volna jobban: igen, mindenkinek szüksége van magányra, privát szférára, saját térre – mindenkinek szüksége van arra, hogy „magával töltsön egy kis időt, osszeszedje a gondolatait, foglaljon önmagával stb., vannak olyan ismerőseim nekem is, akik**

lehet bizonyos cikkeket beszerezni, főleg mert eléggé gyér az internetelérésem. (Ez is iskolából írom.) Tudnál tanácsokat adni? Pl. kinéztem magamnak egy EEE PC-t, csak nem tudom hol beszerezni! Amikor épp az iskolában vagy gépeld be a [www.argep.hu](http://www.argep.hu), vagy a [www.olcsobbat.hu](http://www.olcsobbat.hu) keresőket. Majd ott keress rá arra, amit szeretnél venni. Egyrészt sok boltot találasz, másrészt megtalálod a legolcsóbbat.

Emberek! A GTA IV miatt nem érdemes izgulni. Pl. CD-Galaxisban a legújabb katalógusban is benne van, hogy a kiadó a játékot hivatalosan PC-re még nem jelentette be, és szerintem a november az meg tuti nem pontos időpont (inkább olyan május-június, 2009) – Horváth Marcell Nekünk más információink vannak, de hidd el, tudunk nyugodtan aludni, ugyanis aki akarta, az nálunk konzolon már végig is toltta.

Olvasom az Arénát, benne kamikaze hozzászólását, amire korrekt válasz jött Gyu „tollából”, de szerintem kamikaze nem erre gondolt (mint ahogy én sem), hogy rendszeresen kötelezően emelkedjen a karakterszám, hanem amikor – ahogy szoktátok jelezni – sikerül túlírni egy cikket, akkor azt ne kelljen megvágni, hanem az adott cikkben emeljétek egy kicsit a karakterszámot, egy kicsit a képek kárára, szerintem. – joey20

A túlírás ugyanolyan sűrűn előforduló munkahelyi „baleset”, mint az „alulírás”, azaz a kötelezőnél kevesebb karakter megírása – ilyenkor a cikkíró hozzáír a cikkhez utólag. A cikk ugyanis akkor van kész, amikor pont annyi karakterből áll, mint amennyi elő van írva. A túlírás egyszerű módszertani hiba, semmi több... Ebből távolabbi következtetéseket levonni nem érdemes.



## NYERTESEINK

**A GameStar 2008 márciusi SMS-játékának nyertese Nagy Anita – Tiszavasvári**  
**Nyereménye: Inno3D GeForce 8800 GT videokártya.**  
**Szívből gratulálunk!**

lett az új mérvadó mértékegység. Mert ha valaki megkérdezi: „Ha adok egy ötezrest, káromkodsz egyet hangosan az órán?” Erre a másik: „Csak ötezrest? Vazz, abból még egy Crysist sem tudok venni...” Vagy: „Add el ezt a vackot ötezerért, úgyse kell senkinek.” „Mi van?? Ötezerből még egy Crysist sem tudok venni!”

**Jákói Zoltán [e-mail]**

**Meg vagyok döbbenve, el vagyok képedve, legalább 10 Crysistnyi befizetetlen számlám van, és kéne vagy 8 Crysist, mert szeretnék venni egy PSP-t. Emellett új cipő is kéne, amit örülhetek, ha megúszok 2 Crysist alatt, és a papucsom is elszakadt. A benzinzről ne is beszéljünk, 1/12 Crysisba kerül egy liter, rémes, komolyan mondom. És értem ezt magára a helyzetre is. Ennyire értéktelenedik el a világ, amikor emberek halnak éhen Afrikában, meg Bangladesben (anélkül, hogy valaha is játszottak volna a Crysisszal! –mazur), akkor ötezer forintnak csak ekkora az értéke? A gyomrom felborul egyesektől, komolyan mondom...**

## UTÓIRAT

Döbbenetes ismeretanyagokat sajátíthattunk el a PS3-ról, megtudtuk, a gazdagok milyen gépeket vesznek, új hűtési metódusokat dolgoztunk ki, bevezettük a Crysist mint mértékegységet, kiderült, hogy nem feltétlenül a legdrágább a legjobb – az Aréna tanulságos volt, mint mindig. S a következő Aréniáig várom leveleiteket és maradok

**Maximális tisztelettel,**



## CSAK ÖTEZREST?? VAZZ, ABBÓL MÉG EGY CRYISIT SEM TUDOK VENNI!

pecáznak, mások sziklát másznak, kertet kapálgatnak, autót bütykölnek stb. Mi, gamerek meg játszunk. A mi tevékenységünk semmivel sem rosszabb, mint másoké, de mivel ez viszonylag friss dolog, egyelőre még nagy az idegenkedés ezzel szemben társadalmilag. Ezen nem megsértődni kell, hanem tudomásul venni, és attól kezdve nincs konfliktushelyzet. Ugyanez igaz a hobbiakra: itt vagyok például én. Nekem van egy „furcsa hobbi, ugyanis tusfürdőket gyűjtök. Hogy miért és hogyan alakult ez ki, nem érdekes, a lényege, hogy bárki meghallja, minimum az elmeállapotomat kérdőjelezi meg, pedig a tusfürdő egy totálisan hétköznapi dolog, szinte minden ember használja... Ezzel szemben a bélyegyűjtés elfogadott hobbi, pedig az illető nem is levelezget, csak őrizgeti a szekrényében – szerintem az sokkal perverzebb, mert én legalább használom

a tusfürdőket. Szóval egy adott hobbi megítélése az átlagpolgáron múlik, az pedig nem támogatja a különbözőséget, az egyéniséget... Ja, egyébként szintetizátorokat is gyűjtök, bár épp anyagi okokból most áll a projekt (kivéve, ha van valakinek egy eladó Roland JV-90-e, az érdekelne). Az egy forint meg maradjon. Szerény vagyok ugyanis. Vagy csak lusta?

## DRÁGA GÉP, DE MINEK?

Miután új gépet akarok venni és kerestem, ilyeneket találtam: 565 200 HUF – ASUS G2sc-7t008g [alaplap], 877 500 HUF – Denon DVD-A1XVA [DVD-olvasó], 1 409 408 HUF – HP HPQ 8 GB Reg PC3200 2x4 GB memória [RAM], 906 342 HUF – IBM 300 GB 3,5" FS 4 Gbps 15k [merevlemez], 1 642 242 HUF – HP HPQ PROCESSZOR, DL560 SC 3.0 GHz 2P Opt Kit [processzor], 548 858 HUF – HP HPQ VGA NVIDIA QuadroFX5500 1024 PCI-E [videokártya]



Összesen: 5 949 550 HUF!!!!

Nos, kedves GameStar, megéri? Ez a highest end vagy egyszerűen nem éri meg? **Balefbi [e-mail]**

Ha ennyi pénzed van, komolyan mondom, megadom egy-két autókereskedés címét, le kéne lassan cserélnem az öregedő Peugeot-omat. Ez a levél arra emlékeztet engem, amikor magyar ember bemegy egy étterembe, ahova meghívták, és amíg nem derül ki, ki fizet, addig a legolcsóbb ételeket nézegeti elkéserevve az étlapon, de amint a meghívó szól, hogy mindenki egyen bátran, ő fizet, akkor azonnal lapoz a kaviár, a bélszín, meg a ki tudja, milyen méregdrága kajákhoz, és teljesen függetlenül attól, mit szeret, a legdrágábbat kéri. Az alaplap, amit te leírtál, kapásból egy laptop, a DVD-lejátszó egy asztali, otthoni házimozirendszer része, a HP proci valami szervercucc lehet, ahogy az NVIDIA Quadro VGA sem épp játékhoz, hanem professzionális grafikai felhasználásokhoz való. Magyarán, 6 millióból lenne laptopod, házimozid és egy használhatatlan géped. Éljen! Ha highest end gépet akarsz, nézd meg a legdrágább Alienware konfigurációkat – azok közelítenek a high end PC-hez.

## ÚJ MÉRTÉKEGYSÉG

Manapság, mind az iskolában, mind a baráti körömben egy érdekességet véltem felfedezni. Mégpedig azt, hogy a Crysist

vagy biztos tudhatok mit csinálni azzal a pár oldalal, de ennek én nem tudom, mi értelme van. – **Fincs92**  
Például azért, hogy amikor a boltban el akarod költeni a sok ezer forintodat, ne hogy olyasmit vegyél érte, ami nem éri meg... Egy pofás reklám, egy jó marketingkampány félrevezethet, de a testben kiderül, mi is az igazság. Mi pedig nem féllünk megmondani a frankót.

alík szerint faxa, mások szerint meg hülyeség – tiszta mázli, hogy különbözők vagyunk, ha nem lennénk, csak vaníliafagyit lehetne kapni, és az 3 nap után uncsi lenne...

Már a múlt hónapban is akartam kérdezni, hogy miért jó, ha olyan játékteszteket raktok az újságba, amelyek csak 50% körüli értékelést kapnak? Nem lehetne inkább több hardverteszt, vagy Másvilág,

Ha moziba, sétálni, színházba, golfozni, kosarazni, focizni, strandolna stb. stb., járjon A kettő egyáltalán nem zárja ki egymást. – **Nanome**  
Millió dolog létezik a világban, amit nehezen fogadunk el – aki utálja a füstöt, nehezen fogadja el a dohányosokat, aki nem szereti az autót, nehezen viseli a gyorsulási versenyt, aki nincs oda a magassáért, nehezen ugrik ejtőernyővel stb. Szóval bármit is teszünk, mindig lesznek olyanok,

**Max annyit, hogy a cikkíró béna volt. Hallod, Duncan?**

## RÖVIDEN

Nagyrészt egyetérték a hónap levelének írójával, de higgyétek el, vannak sokan, akik nem ilyenek. Gyunak is igaza van, tiszteletben kell tartani más véleményét. Ez tény. De szerintem semmiképp sem egészséges, ha valaki a magánéletét a neten éli. Legyen ez MSN vagy egy WoW-szerver. Ha valaki játszani akar, játsszon.

# ÚJDONSÁG

Első kézből...

## JÓNAPOT!

„A tél elmúlt és vele még valami más is, ez a szevasz tavasz csak az utolsó felvonás” – dalolja a Nemzet koszorús költője, és nem véletlenül, hiszen végre vége az uborkaszezonnak, és egyre-másra jelennek meg a friss, ropogós, új játékok. Vagy ez az Újdonságok rovat? Ez esetben örömködjünk együtt, hogy lesz XXXXXX játék PC-re, és szebb, jobb, gyorsabb lesz, mint konzolon, és multiélmény az egekben fog szárnyalni a konzolverzióhoz képest.

Ennyit mára a tudomány és a technika újdonságaiból, viszontlátásra jövő hónapban! Peace out!

# 500 MILLIÓS ZSÁKMÁNY

A Grand Theft Auto IV egy hét alatt megdöntött minden rekordot

**A GRAND THEFT AUTO** főszereplője, Niko 5-10 ezer dollárokért lövi cafatokra a feka gangsztaát, az örült orosz maffiózót és a többi aljadék bűnözőt. Hősünk legalulról kezd, és sohasem válik a város igazi császárává: az 500 000-es bankszámlája már igazi teljesítmény, amit az Xbox Live achievementtel jutalmaz.

## „SZÉP VOLT, NIKO, DE AZ IGAZI ZSETON A MIENK...”

A Rockstar sokkal nagyobbat kaszált, mint szerb hősünk: egy hét alatt ezer-szer annyi pénzt zsebeltek be a játék eladásaival, tehát (hogy ne kelljen itt matematizotok...) egész pontosan 500 millió dollárt hozott a *Grand Theft Auto IV*, ami azt jelenti, hogy ez most minden idők egy hét alatt legjobban eladott AKÁRMIJE. Igen, jól olvastátok: a *GTA IV* megelőzött minden más ter-

**Az Xbox 360-os és PlayStation 3-as eladások körülbelül 60-40 százalékos arányban oszlanak meg, ami a Microsoft győzelmét jelenti – bár figyelembe véve a két konzol felhasználóinak arányát (3:2 az Xbox 360 javára) a Sony nem is teljesített rosszul.**

méket, amit valaha is emberi kéz gyártott. Eddig a rekordot a Karib-tenger kalózái 3 tartotta a maga kis szolid 404 milliós egy heti bevételével, azonban Niko Bellic macho szerb akcentusa mégiscsak népszerűbbnek bizonyult, mint Johnny Depp dülöngélő, viccelődő alakítása. Játéktéren a *Halo 3* tartotta eddig a rekordot a maga 300 milliós egyhetes bevételével, tehát a *GTA IV* nem kevesebb, mint 200 misivel úberelte a „jackpotot”, ami azért nem semmi teljesítmény, még akkor sem, ha azt néz-

ük, hogy a *GTA IV* mindkét géptípusra megjelent, míg a *Halo 3* csak Xbox 360-ra.

## EGY KIS „MELLÉKES”...

Ráadásul nem elég, hogy egyetlen hét alatt jött be ez a döbbenetes összeg, hanem a Microsoft még 50 milliót is ki-pengetett a Rockstarnak, hogy külön csak az Xbox 360-ra ugyan dobjanak már össze pár exkluzív pályát. No persze, csak ha éppen ráérnek a drága fejlesztők...





A *Grand Theft Auto IV* hatalmas sikere, s a kiváló multiplayer módok után a Rockstar részéről egy előfizetéses MMO lenne a legcélszerűbb lépés – legalábbis Sam House alapítóatya így látja. Véleménye szerint a többjátékos résszel és a letölthető epizódokkal már ebbe az irányba haladnak, ráadásul együttáll kikiszöbölhetné az adathordozók szűkösége okozta hátrányt is.



**MADE IN HUNGARY**

**MAGYARORSZÁGON**

egyébként nagyszemű kis bulit is rendezett közösen a Microsoft, illetve forgalmazó Amex-Tec. Még a megjelenés előtti napon a Take-Five nevű pesti bárban mosolygós, fürdőruhás modelcsajok táncikálása és jó sok pohár elfogyasztott sör mellett próbálhattuk ki éjfélutól a játékot. Hogy a szervezők a kellő hangulatot megadják, mindenhol óriási *GTA IV* posztereket és állóképeket láthatunk, a színpadon pedig egy jó nagy vetítőtámszón a játék traileri futottak folyamatosan.



**Teszt a 96. oldalon**

**„VELED VAGYUNK JACK!”**

**SZEGÉNY JACK THOMPSON** annyira egyedül volt a Rockstar elleni szélmalomharcában, hogy muszáj volt egy újabb társat találni magának, aki támogatja ebben. Glenn Beck, a CNN egyik műsorvezetője, úgyszintén nekiállt ostromozni a *Grand Theft Auto IV*-et a tévéadóktól egyébként szokatlanul teátrális stílusban. Beck műsorában a Thompson által már egyszer megpendített összeesküvés-elméletet vázolta fel újra, hogy a játékok tulajdonképpen gyilkosság-szimulátorok, amelyeket a kormány, illetve a hadsereg megrendeléséből készítenek és ezekkel „képezik ki” a vérszomjas fiatalokat. Beck egészen az első világháborúig ment vissza, ahol állítólag először használtak emberi alakokat, azért, hogy a könnyebben gyilkolásra ösztökéljék a katonákat. Ugyanakkor Beck nemcsak a játékokat kritizálta gyilkosságra való felbujtással, hanem a filmeket és a televíziót is.



**ÖN DÖNT: ISZIK VAGY VEZET, VAGY NETÁN RÉSZEGEN VEZET?**

**A ROCKSTAR** laza társaságának nyilvánvalóan nem ismeretlen az alkohol hatása, ugyanis nagyon szemléletesen megjelenítik a *Grand Theft Auto IV*-ben. Azonban az igazi felháborodást nem is ez, hanem az a tény okozta, hogy részegen a volán mögé ülhetünk. A képernyő rángatózása ilyenkor még durvább és szinte képtelenség a volánt normálisan irányítani, sőt, a játék figyelmeztet is, hogy menjünk inkább taxival... Természetesen a botrány most sem maradt el: egy televíziós műsorban egy feldühödött forgalomirányításnál dolgozó rendőr, illetve a „Részeg vezetés elleni anyák” nevű szervezet tiltakozott a botrányos tartalom miatt. „A részeg vezetés nem játék!” – hangsúlyozták felháborodottan. A *GTA IV* viszont az – vajon mikor fogják már végre megérteni ezek a kedves népek?

**THOMPSON >ROVAT<**



**VEGYE, VIGYE!**

A két különböző verziónál más az arány az USA-ban és Európában. Az USA-ban 2.317 millió Xbox 360-as, illetve 1.386 millió PS3-as *GTA IV* talált gazdára ez alatt az idő alatt, Európában pedig fordított a helyzet: 1.227 millió PS3 és 970 ezer Xbox 360 újdonsült tulaj tulajta eksztatikus arccal a *GTA IV*-et saját masináján. Szintén amerikai adat, hogy a vevők 25%-a volt hajlandó 90 dollárt kipengetni a speciális kiadásért, amelyben a játékon kívül sok egyéb ajándék is gazdára talált.

**NEM CSAK MI SZERETJÜK...**

Az üzleti siker mellett a *GTA IV* döbbenetes kritikai sikert is aratott. A legtöbb internetes magazin 10/10-es, vagy 100%-os maximális pontszámmal értékelte a játékot, kilenc alá pedig nem ment senki. A két legismertebb site, a GameSpot és az IGN egyaránt a maximumot adta a játéknak. Persze az ellen-drukkerek elkezdtek gyártani az összeesküvés-elméleteket, ám a játékosok zöme rendszeren rá van kattanva a *GTA IV*-re és a kritikusabbak is csak a maximum pontszámok kiosztását tekintik túlzásnak. Hogy mégis mi pontosan a szigorú, ámde igazságos véleményünk a játékról, azt az 96. oldalon megtudhatjátok... **GS**

**BÁR AZ INTERNETEN** elterjed egy olyan kép, amelyen mindenki kedvence: Jack Thompson egy *GTA IV*-es DVD-dobozt tart a kezében mosolyogva, ugyanakkor a derék ügyvéd most sem mulasztotta el, hogy „lerántsa a leplet” a játékban található immorális bűnözésről. Amellett, hogy ismét szerepelt a tévében, még egy levelet is írt Strauss Zelnick, a Take Two vezetője anyjának, amelyben elmesélte a hölgynek, hogy a fia egy „gyilkosság-szimulátort” tervezett, amelyben rendőröket lehetett sorozatban gyilkolni, gyalogosokat elgázolni és prostituáltakkal szeretkezni, majd őket is „kifilézni”. A legviccesebb az egészben, hogy miután Jack nagy okosan megírta ezt a levelet (amelyet nyilvánvalóan az anyjának is címzett) letagadta, hogy ezt Zelnick anyjának küldte volna, szerinte csak a Take Two ügyvédjének ment a levél...




# NEM BUTUL A FALLOUT 3

„Mindent a pénzért!” - üvölti a netes plebs

**KICSÍ, DE ANNÁL HANGOSABB** csoportok fütyülnek és előre utálkoznak az interneten - ez már csak így szokott lenni ugyebár, és most épp a *Fallout 3* a célpont. A vadak pedig arról szólnak, hogy a nagy reményekkel várt visszatérés nem lesz méltó a PC-s hagyományokhoz, mivel a konzolos játékosok igényei miatt butítanának a játékmeneten.

A fejlesztést vezető Emil Pagliarulo sietve cáfolta ezeket az állításokat egy interjúban, melyben pont azt fejtegette: attól tart, hogy egy átlagos játékosnak már-már túl bonyolult lesz majd a játék - kifejezetten a brutális mennyiségű dialógustól és a speciális célzó rendszertől félti majd a „mai kor konzolokon felnövő gyermekeit”. Elmondása szerint igenis konzolokon is van egy olyan játékos réteg, akik kedvelik és értik a bonyolultabban kezelhető, nagyobb kihívást jelentő játékokat, és végülis ezt tökéletesen példázza előző munkája is: az *Oblivion* ugyebár tényleg nem egy szimpla ugrálós partijáték, mégis kiemelkedően jó eladásokat produkált konzolokon is.

A játék fejlesztése egyébként szépen halad előre, legutóbb épp a zeneszerző nevééről ráncigálták le a leplet: az Inon Zur nevű elismert úriember megannyi

TV-sorozat, film, trailer, és főképp játék aláfestéséiért felel, játék-szinten elég tán csak holmi *Crysis*, *EverQuest II*, *Warhammer 40000*, *Prince of Persia* nevű szösszenetek nevét megemlíteni. Monumentális és sejtelmes nagyzenekari megoldásokról híres, így hát a poszt-apokaliptikus mezők fölött is lengedez majd Ork Eszter... izé, az orkeszter muzsikája. A játék honlapján némi előzetes is meghallgatható! 


War  
NEVER  
changes!



## VIVA PIÑATA 2

A piñaták már a kertben vannak!

**KI GONDOLTA VOLNA**, hogy a mai, vérfröcsögéses, erőszaktól, szextől és szerencsejátékától szennyezett játékiparban egy „aranyos” program is sikeres lehet? Látjátok, csak érdemes néha hallgatni Jack Thompsonra. A Rare *Viva Piñata* című játékával tört az eladási listák élére, annak ellenére, hogy az nem szólt másról, mint furcsa, papírmásé lények pátyolgatásáról. A folytatás természetesen mindent magad, amit egy Piñata-rajongó kívánhat. Feladatunk továbbra is a különös állatok igényeinek leginkább megfelelő élettér kialakítása, miközben arra is figyelni kell, hogy az egyes fajok szükségletei jelentősen

eltérhetnek. Ha több vizesgödrt ásunk, megjelennek a kacsacsőrű valamik, ám ezzel lehet, hogy elüldözzük a kertünkbeli azt a ragadozó izét, ami a leginkább rágcsálóra hajazó hogyishívjakokkal táplálkozott. Nagy dilemma előtt állunk tehát újfent... 






Nem lesz tömegtermék az *Assassin's Creedből*. A Ubisoft kócosan ügyel rá, hogy az elkövetkezendő epizódok is alaposan kidolgozva, tökéletesre csiszolva kerüljenek a nagyközönség elé, így a folytatást legkorábban is csak évek múltán várhatjuk. Úgy tűnik, a 6 milliós összpлатformos eladások még inkább profizmusra serkentik a franciákat.

# CALL OF DUTY: AKKOR MOST KIÉ IS...?

## Háborús huzavona a fejlesztés körül

**BIZONY, AZ EGYSZERI MAGYAR POLGÁR AZT HISZI,** csak itthon hír az olyasmi, hogy valaki egyszer hallotta, amint mások látták Khyssel Tündét Schebeok Jánossal tranzisztort kapálni, aztán kiderül, hogy nem is. A játékvilágnak is megvan a maga bulvárhíre, amelyet nemrég az Activision bezárt stúdiójának egyik – természetesen inkognitóban maradó – dolgozója indított el, amikor azt állította, hogy az Infinity Ward felülvizsgáltatta szerződését az Activisionnal, mely szerint kizárólag ők fejleszthetnének további *CoD* játékokat. Ez persze azt jelentette volna, hogy a Treyarch által fejlesztett ötödik rész lett volna az utolsó cím a sorozatban, melyet az IW helyett más készít el. Az Activision Underground

Development egykori munkatársa szerint ugyanis hiába dolgoztak a *Quake Wars* portolása mellett egy újító, külső nézetes *CoD* mellékprojekt elkészítésén, 44 kollégájával együtt eme visszarendeződés miatt veszítette el állását. Igaz, mások szerint, akik (állítólag) szintén ezen a projekten dolgoztak, a fejlesztés azért állt le, mert már igen korán kiderült, hogy sem a játékművelés, sem pedig a mögé kitalált sztori nem éri el a... hát... izé... nos, ők a kakikupac szót használták... szóval, azt. Az Activision gyakorlatilag fél napot sem várt a cáfolattal, egyértelműen bejelentették, hogy a fejlesztés továbbra is megosztott maradt: a páratlan sorszámmú részeket továbbra is a Treyarch készíti majd. 

## REKORDOKAT DÖNTÖGET AZ ÚJ PÁLYACSOMAG

**A NEMRÉG KIADOTT VARIETY MAP PACK NÉRE HALLGATÓ EXTRA PÁLYACSOMAG** nem várt sikerrel nyitott: csak Xbox 360-on több mint egymillió példány talált gazdára az első 9 napon, a Live rendszer segítségével, ami a fizetős tartalmak között egyértelműen csúcstartónak számít. Ha még abba is belegondolunk, hogy a virtuális katonák ugyanazon időszak alatt több mint 32 millió játékórát töltöttek el csatában, akkor máris elérkezünk a Mézga Aladár által megálmodott időki-bővítő valóra válásához...



Az Esztétika Kommandó nevében lelőlek, mert csúnya vagy. Nincs mese.



„Eats ammo like popcorn...”



### RÖVIDEK

**A CAPCOM MÁR MAJDNEM ELÁRULTA A DEVIL MAY CRY 4 PC-S VÁLTOZATÁNAK PONTOS MEGJELENÉSÉT,** ám az utolsó pillanatban ráharaptak a nyelvükre, s így csak egy sziszegős „nyárna” futotta. Kárpótlásként viszont lerántották a leplet két exkluzív lehetőségről: a Turbo módban a játék extra sebességre kapcsol, a Legendary Dark Knight módban pedig még több ellenséget kell lekaszabolni. Váó!





## OLVASÓI TOP 20

1. **CALL OF DUTY 4**  
2007. NOVEMBER 95%
2. **COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH**  
2008. ÁPRILIS 84%
3. **MASS EFFECT**  
2008. MÁJUS 94%
4. **ASSASSIN'S CREED**  
2008. MÁRCIUS 89%
5. **TEAM FORTRESS 2**  
2007. OKTÓBER 95%
6. **PRO EVOLUTION SOCCER 2008**  
2007. NOVEMBER 94%
7. **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR**  
2006. DECEMBER 93%
8. **RAINBOW SIX: VEGAS 2**  
2008. MÁRCIUS 88%
9. **WOW: BURNING CRUSADE**  
2007. JANUÁR 98%
10. **THE WITCHER**  
2007. NOVEMBER 83%
11. **UNREAL TOURNAMENT III**  
2007. NOVEMBER 93%
12. **UEFA EURO 2008**  
2008. ÁPRILIS 83%
13. **TUROK**  
2008. MÁJUS 71%
14. **AUDIOSURF**  
2008. MÁRCIUS 88%
15. **PENUMBRA: BLACK PLAGUE**  
2008. MÁRCIUS 81%
16. **FRONTLINES: FUEL OF WAR**  
2008. FEBRUÁR 85%
17. **IRONMAN**  
2008. MÁJUS 45%
18. **CRYSIS**  
2007. DECEMBER 90%
19. **BIOSHOCK**  
2007. SZEPTEMBER 96%
20. **LOST: VJA DOMUS**  
2008. MÁRCIUS 68%



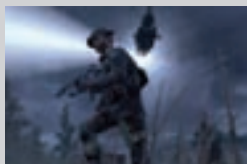
### ASSASSIN'S CREED

Egy középkori bérgyilkos, Altair hidegvérrel számol le kilenc cél-pontjával a korhú, élettől nyugtató városokban.



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

A legújabb *Command & Conquer* kiegészítés mindenki kedvenc főgonosza, Kane, és alfrakciókkal bővül a játék.



### CALL OF DUTY 4

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



### MASS EFFECT

Az Xbox 360 legjobb szerepjátéka PC-re is megérkezett, a Bioware szerencsére semmit nem engedett a minőségéből.



## JÖN A DOOM 4!

### Munkatársakra vadászik az id Software

**BÁR A LEGENDÁS SOROZAT NEGYEDIK TAGJÁRÓL KONKRÉTUMOT MÉG NEM TETT KÖZZÉ A TEXASI CÉG,** viszont nemrég több sajtóközleményben, valamint saját honlapján is meghirdetett egy rakat új állást, beleértve a művészeti vezetői, 3D-animátori, pályatervezői pozícióktól kezdve a produceri feladatokig mindenfélét: a cél „a 3D-s lövöldözős játékok új zászlóshajójának elkészítése”. Ilyenkor az egyszerű magyar agrármunkás ugyebár fel szokta

tenni a kérdést: mégis, akkor ki dolgozik ott MOST? Mondjuk azért csak akad pár jó munkás, hiszen május 28-án hozták ki az *Enemy Territory: Quake Wars*-t Xbox 360-ra és PS3-ra, amit (reméljük) nem a takarftónéni portolt. Készül ráadásul a *Rage* alatt ketyegő tech5 motor fejlesztői készlete is, hogy aztán jól eladhasák boldog-boldogtalanok. Tehát, nyájás és vállalkozó kedvű olvasóink, munkára fel! Jelentkeztek az id-nél, és csináljatok nekünk szép csilivili dúmnégyet!

## PRINCE OF PERSIA: PRODIGY A Herceg új ruhája

**A UBISOFT NÉHÁNY** évvel ezelőtt sikeresen felkészítette a *Prince of Persia* sorozatot, hogy aztán egy káprázatos trilógiával örvendeztesse meg a játékosokat. A Herceg visszatérése igazi siker lett, ám a franciák egy merész húzással úgy döntöttek, az újkori negyedik epizód teljes koncepcióváltáson esik át. Ami marad, az leginkább a játékmechanika fontos pontjai köré csoportosul: továbbra is nagy szerepet kapnak az ugrálós, ügyességi és harci jelenetek, utóbbiak esetében viszont már komoly változásokra is számíthatunk. A régi Herceg ugyanis már a múlté, az új, sokkal darkosabb Prince acélkarmai segítségével aprítja az elleniséget. A tömeges csaták helyett ezúttal inkább az 1v1 kerül előtérbe, hogy jobban kibontakozhassanak a harcrendszer jellegzetességei. A történet egy ósrégi dobozra fókuszál, amit hősünk nem ártall kinyitni (úgy látszik, nem tanult a sok kalandfilmből és játékból), aminek eredményeképpen egy gonosz isten és egy egész hordányi szörnyűséges teremtmény árasztja el a már sok megrázkódtatást átélt bolygót. Az idő manipulálása mellett búcsút mondhatunk a jól megszokott látványvilágnak is, az egyelőre *Prodigy* néven futó új rész már cell-shaded grafikával támad.



# CD GALAXIS

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

## MÁJUSI ÁRESŐ ARANYAT ÉR!

- 13. Század: Dicsőség... H... 5 990
- A.C: Nyaraló Gyilkosok H... 5 990
- Age of Conan /online\*... 1 990
- Age of Conan Collector's... 1 990
- Age of Conan gamecard\*... 1 990
- Age of Conan gamecard\*... 1 990
- Age of Empires Collector's 2 990
- Age of Empires 3 HU... 2 990
- Age of E.3 csomag, angol. 10 990
- 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
- Battlestations 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
- Call of Duty Deluxe... 3 990
- Call of Duty 2... 2 990
- Call of Duty 4 Modern W... 9 990
- Céh 2 (Guild 2) Gold HU... 6 990
- Championship Man. 08... 3 990
- Chronicles of Namia... 1 990
- Civilization 3 Complete... 1 990
- Civilization 4... 2 990
- Civilization 4 Complete... 6 990
- Club... 6 990
- Code of Honor: Idegenlég... 2 990
- Codename Panzers P.1 H... 990
- Codename Panzers P.2 H... 990
- Colin McRae DIRT HU... 4 990
- 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... 990
- Akcio Cossacks 2 Gold... 4 990
- Counter-Strike Anthology... 3 990
- Counter-Strike Source... 7 490
- Crysis HUN... 11 990
- Da Vinci rejtélyei HU... 4 990
- 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 Parallel Lines... 4 990
- 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
- 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
- Frontlines: Fuels of War... 9 990
- Fuvarmágnás HU... 5 990
- Gears of War HU... 4 990
- Ghost Recon Adv. W. 2... 2 990
- Glory of the Roman Emp... 1 990
- Golden Compass... 6 990
- 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
- GT Racing HU... 1 990
- GTR (FIA GT R.) HU... 1 990
- GTR 2... 4 990
- Guid Wars (2006) /online... 6 990
- Guid Wars Factions /onl... 5 990
- Guid Wars Nightfall /onl... 5 990
- GW Eye of the North kieg... 1 990
- Guid Wars+Eye of the N... 9 990
- Gun... 2 990
- Gyűrűk Ura: Király visszat. 3 990
- Harc Középföldéért 2... 3 990
- Haegemonia Gold HU... 1 990
- Half-Life 2... 3 990
- HL 2 Orange Box... 11 990
- HL 2 Episode 1+2... 7 490
- HL 2 Portal... 3 990
- HL 2 Team Fortress 2... 7 490
- Halo... 3 990
- 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
- Heligate London... 11 990
- Heroes of Might&Magic 3c. 1 990
- Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
- Heroes 5 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
- Icwind Dale Saga... 1 990
- Imperium Galactica 2 HU... 990
- Imperium Romanum HU... 6 990
- Jack Keane HU... 4 990
- Jade Empire Spec. Ed. HU. 1 990
- Jericho (Clive Barker's) H... 7 990
- Kane & Lynch (+dvd film)... 3 990
- Karib tenger kalózái 2: J.S. 2 990
- Karib tenger kalózái 3... 2 990
- GTR 2... 4 990
- Knights & Merchants 2 HU... 990
- Knights of Honor... 1 990
- Knights of the Temple 2... 1 990
- Legacy of Kain: Defiance... 1 290
- Lego termékek (EVM), /db... 1 990
- Lock On... 2 990
- Loki... 4 990
- Lord of the Rings Online... 11 990
- 60 napos Gamecard... 7 990
- Lost HUN... 7 990
- Madagascar... 2 990
- 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... 6 990
- MotoGP 2... 1 990
- MotoRacer 3 Gold... 1 990
- NBA 07... 3 990
- Need for Russia: Great. H. 1 990
- NCSoft Gamecard 60nap... 7 990
- NFS Most Wanted... 3 990
- NFS Carbon HU... 3 990
- NFS ProStreet HU... 11 990
- Neverwinter Nights 1 pakk. 3 990
- Neverwinter Nights 2... 5 990
- NHL 07... 3 990
- Oblivion (Elder Scrolls 4)... 2 990
- Oblivion + két kiegészítő... 6 990
- Off Road (Ford)... 1 990
- Overlord HU... 3 990
- Panzer Elite Action... 1 990
- Paraworld HU... 1 990
- Pokoli Szomszédok HU... 3 990
- Pokoli Szomszédok 2 HU... 1 990
- Port Royale 2 HU... 1 990
- Prey... 2 990
- Prince of Persia Sands of T... 990
- Prince of Persia War... 990
- Prince of Persia 1+2+3... 2 990
- Project Snowblind... 990
- Quake 4... 3 990
- Race 07 HU... 7 990
- Rainbow Six Lockdown... 2 990
- Rainbow Six Vegas... 2 990
- Rainbow Six Vegas 2... 7 990
- Rayman Raving Rabbids H 3 990
- Red Faction 2... 1 990
- Red Orchestra... 1 990
- Resident Evil 3... 1 990
- Resident Evil 4... 2 990
- Restaurant Empire HU... 990
- Richard Burns Rally... 1 290
- Rise & Fall: Civ. At War... 1 990
- Rise of Nations Gold... 2 990
- Rise of N.Rise of Legends 1 990
- Rollercoaster Tyc. 3 Gold... 3 990
- Runaway HU... 1 990
- Rush for Berlin HU... 1 990
- Safecracker... 990
- Sam & Max Első évad HU. 4 990
- Scream 4x4 HU... 990
- Secret Files Tunguska... 1 990
- 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
- Ejszakák... 7 490
- Vár az üzlet... 7 490
- Házi kedvenc... 7 490
- Evszakok... 7 490
- Jó utat!... 7 490
- Szabadidő... 7 490
- +Mesés díszletek, cuccok 2 990
- +Csilli-villi cuccok... 2 990
- +Bulis cuccok... 2 990
- +Divatos H&M cuccok... 2 990
- +Trendi Tini cuccok... 2 990
- +Konyhai és fürdőszobai... 2 990
- Sims Laptop: Állatos k. HU. 3 990
- Kervárosi Krónikák HU... 3 990
- Hajótörött Krónikák HU... 7 490
- ++Divatmánia Sims2-höz... 2 990
- ++Stílusmánia Sims2-höz... 2 990
- Spellforce Platinum... 1 990
- Spellforce 2... 2 990
- Spellforce 2 Gold... 6 990
- Spiderman... 2 990
- Spiderman 3 (Pókember 3)... 3 990
- Spiderwick Krónikák HU... 990
- Splinter Cell Pandora T. H. 1 290
- 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... 990
- Star Wars Battlefront... 3 990
- Battlefront 2... 5 990
- Knights of t. Old Republic 3 490
- KOTOR 2... 3 990
- Lego Star Wars 2... 3 990
- Republic Commando... 4 990
- The Best of SW, 5 játék... 9 990
- 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 /online... 6 990
- Terronist Takedown 2 HU... 2 990
- Test Drive Unlimited... 3 990
- Theif 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... 2 990
- Tortuga 2 A két kincs HU... 2 990
- Trackmania United HU... 1 990
- Train Simulator... 2 990
- Transformers... 3 990
- Two Worlds... 4 990
- UEFA Euro 2008... 7 490
- UFO Afterlight HU... 2 990
- UFO Földönkívüliek HU... 4 990
- UFO Trilogia (2.HU, 1.EN)... 4 990
- Universe at War... 9 990
- Unreal Tournament 3 HU... 4 990
- Vigyázat, kész, szörf... 2 990
- Viva Pinata... 6 990
- 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
- Warrior Kings: Battles... 990
- Witcher... 7 990
- Witcher Gyűjtői Kiadás H. 11 990
- World in Conflict HU... 3 990
- World of Warcraft... 2 990
- WOW Burning Crusade... 4 990
- WOW BattleChest... 8 990
- 60 napos Gamecard... 7 990
- World Racing 2... 1 990
- X3: Reunion... 1 990
- XPand Rally... 1 990
- Zoo Tycoon 2 HU... 2 990



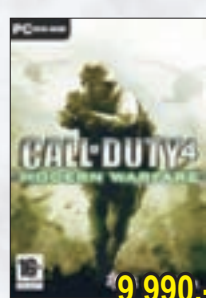
Rainbow Six: Vegas 2



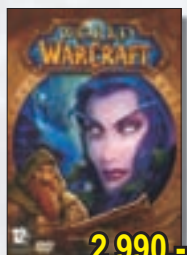
Age of Conan (online)\*



Assassin's Creed



Call of Duty 4



World of Warcraft



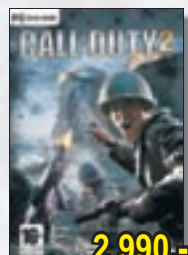
Jade Empire



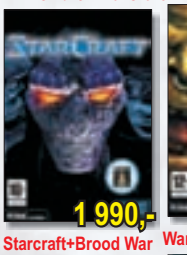
Harry Potter 5



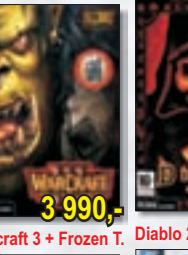
Rise and Fall: Civ. At War



Call of Duty 2



Starcraft+Brood War



Warcraft 3 + Frozen T.



Diablo 2 + Lord of D.



Red Orchestra



Fable



Ghost Recon Adv. W. 2



Resident Evil 4



Prince of Persia 1+2+3



Splinter Cell 1+2+3



Splinter Cell Double A.

### 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 perccel!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)  
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)  
Villamos: 47, 49 - Troli: 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 + OLCÓSÓ**  
Magyarország  
bármelyik településére!  
Díja: a kiszállítási címtől és  
rendelési értéktől függet-  
lenül 990 Ft csomag.

# LOTR: CONQUEST

## Jobbgyenes, Bal(ho)rog

**M**ÁR RÉGÓTA REBESGETIK, de lapzártánk napjától hivatalos: az Electronic Arts bejelentette a *Lord Of The Rings: Conquest* névre keresztelt új játékát, amely nem más, mint egy *Battlefield* stílusú zúzda a *Gyűrűk Ura* világában. A fejlesztést az EA alá tartozó Pandemic Studios végzi, akik a *Star Wars Battlefront* sorozat két részével kapcsolatban melegen érték eddig a csaták szerelmeseinek álcahálóval borított szívét, és jelenleg is dolgoznak a *Mercenaries 2: World in Flames*-en és egy *Batman* játékon.

### GOOD TO BE BAD

A New Line Cinema partneri segítségével készülő alkotásban végigjuthatjuk majd Középfölde legnagyobb csatáit, de sokak számára a játék legnagyobb érénye az lehet, hogy holmi bumfordi emberek, csökött törpék és kissé langyos elfek

helyett végre daliás barlangi trollokkal vagy épp modellalkatú orkokkal is játszhatunk – tehát lehetünk a rossz oldalon! Gyakorlatilag akár harcra edzett olifántokat is irányíthatunk tehát, de átvehetjük a Balrog, vagy akár maga Szauron fölött is az irányítást (az más kérdés, mekkora mozgási szabadságunk lesz, amint egy torony tetejére szegezett gigantikus szemmel próbálunk bármi értelmeset művelni).

### NÉGSZER KETTŐ NYÓC

Konzolon osztott képernyős játékra, PC-n pedig online kooperációra invitálhatjuk cimboráinkat, összesen négyen tolhatjuk egyszerre a kampányokat, egymás ellen pedig a mai matematika állása szerint nyolcan játszhatnak majd – a Pandemic ígéretei szerint ez perze nem azt jelenti majd, hogy négy árva ork próbál felmászni a Helm-szurdok falán, miközben

A volt Szovjetunió is beszállt a harcba: támadnak a FÁK!



## HAPPY RINGDAY, LOTRO!

**ÁPRILIS 25-ÉN „ÜNNEPELTÉ” ELSŐ SZÜLETÉSNAPJÁT A LORD OF THE RINGS ONLINE,** és a jeles nap alkalmából ezúttal az ünnepelt ajándékozta meg az ünneplőket: A Turbine leszállította az előfizetési díjak összegét, így például egy éves játékjogot már 37 százalékkal kevesebért, 113 dollárért tehetünk magunkévá. Aki pedig 199 dollárt is nélkülözni tud a szent ügy érdekében, az egy életre szóló tagságot vált, így innentől nem is kell holmi havidíjakkal bibelődnie. Szintén a születésnapon debütált a *Book 13: Doom of the Last King* (ígaz, csak az Egyesült Államokban, az európai megjelenés aprót csúsztott) címre keresztelt nagyobb tartalmi frissítés, amelybe jó pár kedvességet becsúfoltak: új osztályt kapunk a Defilers képében, Forochelben egy új régió nyílt meg és megjelent egy új frakció, a Lossoth is. Ja, nem mondtam volna? A frissítés ingyenes!



VAITH

MITHRIN

Grey Mountain

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

Forest

négy elf rohangál fölöttük kifesztett fikkal... A „humán résztvevők” mellett ugyanis népes seregek rohamoznak majd, így az érzés olyan lesz, mintha egy seregnyi online játékosal együtt csatáznánk: a játék motorja az előzetes információk szerint összesen 150 egységet képes majd egy helyszínen belül kezelni, ennyi lehet tehát a maximális száma a támadók és védők seregeinek összesen.

### SÍPPAL, DOBBAL, BALLISTÁVAL

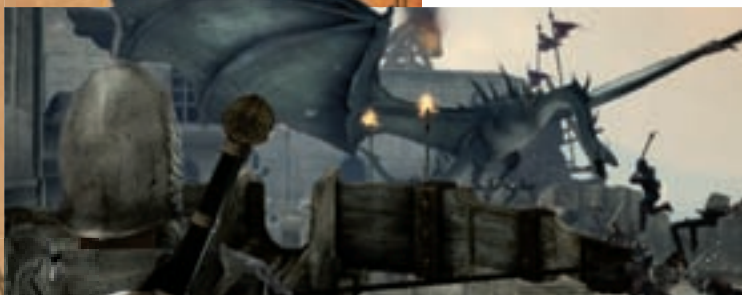
Josh Resnick, a Pandemic vezetője és társ-alapítója szerint a lehető legjobb székbe került a projekt, hiszen fejlesztők egyrészt élnek-halnak Tolkien mesterfantáziavilágáért, a hatalmas csatákat felvonultató játékok terén pedig értelem-szerűen profik. A harcok során termé-

szetesen bevethető lesz majd a fegyverek mellett az összes gyűrű-kúra... akárom mondani, varázslat is, valamint a harci eszközök teljes arzenálja is rendelkezésünkre áll majd, ha esetleg kedvünk támadna egy madárcsicsergéses délutánon kőhajtó gépekkel porrá zúzni a Fehér Tornyt.

### NA DE MIKŐ?

Megjelenési dátumról még nem írt semmit Zsákos Bilbó útinaplója, csupán a „legkésőbb jövő tavasz” áll a sorok között ceruzával, ám azt a fejlesztők szerencsére már leszögezték, hogy a játék az új generációs konzolok mellett biztosan elkészül PC-re is. Arra viszont még egészen pontosan június 20-ig kell várunk, hogy megtekinthessük az első hivatalos trailert – a játék további részletéről is akkor lehet majd többet tudni. **GS**

Exkluzív, a filmben sem látható videóbetétekkel találkozhatunk majd a *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* játékban. A Disney Interactive Studios alkotásához az eredeti forgatói helyszínen, Prágában rögzítették a két jelenetet, szerepek pedig az első és a második film között történt események összefoglalása lesz.



## A „HUMÁN RÉSZTVEVŐK” MELLETT SEREGEK ROHAMOZNAK MAJD, MINTHA SEREGNYI ONLINE JÁTÉKOSSAL EGYÜTT CSATÁZNÁNK



## REMÉLJÜK, EZ TÉNYLEG ELKÉSZÜL...

...NEM ÚGY, MINT AZ ELECTRONIC ARTS ELŐZŐ PRÓBÁLKOZÁSA, A **THE WHITE COUNCIL** néven futó szerepjáték. Ebben nyolcvan évvel ugrotunk volna az elé, hogy Bilbó megtalálja a Gyűrűt, így hát a történet is teljesen más megközelítésből indított volna, mint amit egy átlagos Tolkien-rajongó ismer. Maga a Fehér Tanács egy szövetségre utal Gandalf, Elrond, Galadriel és az ekkor még nem annyira gonosz Szarumán között, és a tervek szerint a szerepek megformálására a filmben is megjelenő színészeket kérték volna fel, tárgyalások folytak Ian McKellen, Christopher Lee, Kate Blanchett és Hugo Weaving meghívásáról. Az EA és a Project Gray Company által megálmodott játék fejlesztését azonban még tavaly év elején leállították, bár sokan még mindig abba a szalmaszálba kapaszkodnak, amit Warren Jenson EA-szóvivő nyújtott azzal, hogy kijelentette: a játék készítését nem állítják le, csupán szüneteltetik. Azóta másfél év telt el, Bilbó 78 és fél esztendő múlva megtalálja a drágaszágot...

### RÖVIDEK

**EARTHWORM JIM, A SZKAFANDERES, TENGERMALACON LOVAGLÓ FÖLDIGILISZTA** annak idején számos kellemes pillanatot szerzett a játékosoknak. Douglas TenNapel, a „fura kukac” megálmodója az Interplay felkérésére újabb részt készít a népszerű sorozathoz, mindemellett pedig néhány rajzfilm, valamint egy mozifilm is várható a közeljövőben Jim főszereplésével.



KOMMENT SIE BITTE

**- ÉS LENNE MÉG** egy zseniális ötletem. Amolyan barátságos FPS lenne, Good Will Hunt címmel. Egy nagyon okos embert lehetne irányítani benne, aki éppen vadászik, de sosem találja el az állatokat, csak minden lövésnél megfejt egy pszichológiai problémát...

- Nem, köszönjük, Mr. Damon.  
- Akkor esetleg ez! A Tehetség Mr. Kripli. Kalandjáték egy fiatal, szőke, szép férfi (én) szereplésével, akinek meg kell győznie Ben Afflecket arról, hogy ne vállaljon több szerepet akciófilmekben, mert nem megy neki.

- Köszönjük, Mr. Damon, nem érdekel minket.

- Akkor ezt hallgassák meg, biztos imádni fogják az ötletet! Dogma! Vallási szimulátor Kevin Smith szinkronhangjával, és én lennék benne a Halál Angyala, de csak piálnék és hippí szövegeket nyomnék a világbékéről, és a természeti kincsek védelmének fontosságáról.  
- Neeeeeem...

- Akkor Ocean's 14! Jó útra tért, bűnbánó rablóval kellene játszani, aki minden eddig ellopott pénzt visszacsempészi kaszinókba, és így jut el a megvilágosodásig. Akkor nyerne a játékos, ha a végén az ENSZ békenagykövetévé választják. Esetleg? Esetleg?

- Mi inkább a Bourne filmeket szeretnénk adaptálni. Tudja, akció, izgalom, látványos jelenetek - ebből lehetne valóban nagy játékot csinálni.

- Erőszak? Akció? Azt hiszem ebben én nem vehetek részt...

- De Mr. Damon, maga végigglövedgőzött, verekedett, vérzett, keménykedett rezzenéstelen arccal három filmet is.

- Maga szemtelen disznó... én igazából mindig is csak... egy saját játékot szerettem volna. Amit gyermekkoromban sosem kaphattam meg. Túl nagy kérés ez? Túl nagy?

*Matt Damon, amerikai színész nem adja arcát és hangját a most készülő „The Bourne Conspiracy” nevet viselő Sierra játékhoz, mert túlságosan erőszakosnak tartja a filmjeiből vett adaptációt. Damon csak annyit nyilatkozott a sajtón keresztül, hogy szívesebben látna valami olyan játékot a Bourne filmekből, mint például a Myst.*

Az első  
INFÓK

# GEARS OF WAR 2

## Újra forog a fogaskerék!

**A MICROSOFT TAVASZI SHOWJÁN végre játszható részt is mutattak be a Gears of War második részéből, ami a jelenlévők állkapcsát egy életre meglazította.** Cliff Bleszinski, aki a fejlesztőcsapat egyik főnöke, egy teljes pályát lenyomott a nagyszerű játék folytatásával. Ami elsöre szembetűnik, hogy az eddig is kiválóan teljesítő U3 motort komolyan feltuningolták, és ennek köszönhetően a látvány még impresszívebb, magával ragadóbb lesz. Nem annyira a karakterek és az ellenség kidolgozása miatt, hanem inkább a sokkal tágabb környezet, és a nagyobb belátható terület miatt.

### MÉRETEN FELÜL

A bemutatott pálya tulajdonképpen ugyanaz volt, amit a készítők néhány

héttel ezelőtt egy videón már megmutattak a nagyérdeműnek, csak éppen ezúttal Cliff valós időben bizonyította: nem tréfálnak. Egy hatalmas tankon utazva repülő lények és iszonytató méretű ellenséges szörnyetek támadnak meg minket, miközben ellenséges gyalogosok próbálják elfoglalni a harcjárművünket. Az akció ugyanolyan pörgős, mint azt megszokhattuk, de ha lehet, az egész játék sokkal monumentálisabb méreteket ölt.

Lényeges elem lesz a sztori, ami ott folytatódik, ahol korábban abbamaradt. A Locust nem pusztult el, és Fenix a Delta Company-s haverjaival folytatja elkeseredett harcát az emberiség megmentéséért. Fél évvel az első rész befejezése után az emberek utolsó mentésvárukból, a helyek-

ben bűvő Jacinto városában húzzák meg magukat, ami a Locust harcosai számára jóformán megközelíthetetlen. A föld alatt, alagutakban féregként közlekedő gonoszok azonban találhatnak egy gyenge pontot: hatalmas munkával az egész környék alatt megrogyasztják a földet, így próbálva elpusztítani menedékhelyünket. Mi a megoldás? Az úgynevezett Grind Lift, vagyis egy „derrick” nevű eszköz segítségével lemenni a mélybe, az ellenség saját területére, és ott mérni rá egy végső csapást. Cliff bemutatóján éppen erről látunk egy nem akármilyen prezentációt, amint egy ilyen „derrick”-et próbálunk a stratégiai célba eljuttatni, mikor rajtunk üt az ellen. A látottak alapján egy dologban mindenképp biztosak lehetünk: izasztó csaták várnak ránk! **GS**

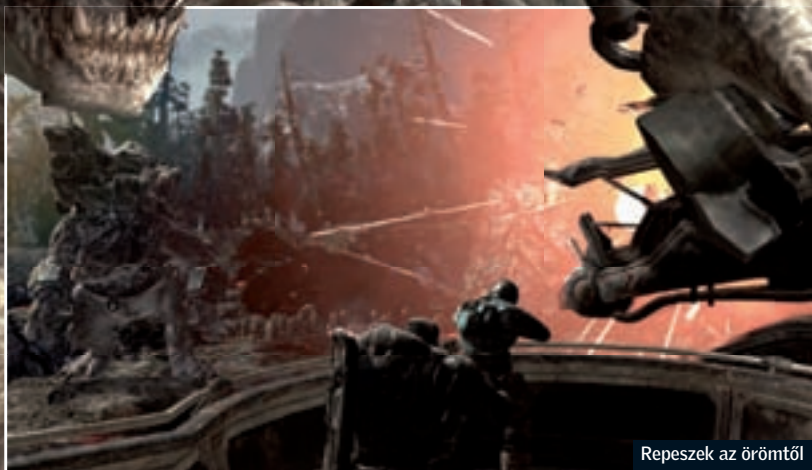


Állj, fel a kezekkel, vagy mi az?!



## LÉGIERŐ

**A LEVEGŐBŐL TÁMADÓ** Locust veszélyesnek tűnik ugyan (és persze az is), de a seregük arra alkalmatlan, hogy légierről vegyék be az emberiség utolsó városát. Az egyetlen esélyük, ha szó szerint „aknamunkával” elpusztítják a várost a magasba emelő hegyeket.



Repszek az örömtől

- Ez egy kalóztámadás!  
- Ez is!



## RÖVIDEK

**HOLLYWOOD MOST MÁR LASSAN MINDEN NÍVÓSABB JÁTÉKOT KIPÉCÉZ MAGÁNAK**, a legújabb áldozat a PlayStation 3-as *Uncharted: Drake's Fortune* lett. A Naughty Dog *Tomb Raider*re hajazó, s azt sok szempontból felül is múló alkotása kiváló alap lehet egy jó filmhez. A történet szerint Nathan, Sir Francis Drake leszármazottja egy elfeledett szigeten kincsek után kutat, útját azonban vérszomjas kalózok, veszedelmes csapatok, élőhalott teremtmények, na és persze jó barátok keresztezik.



# hama®

A megfelelő megoldás

## Ébreszd fel a mobilod!



SanDisk

A SanDisk nagykapacitású kártyáknak köszönhetően sokkal több zenét, fényképet, videót és játékot lehet tárolni.

A mobil hamarosan valódi multimédiás eszközzé válik. Helyezze be a SanDisk kártyát és keltse életre a telefonját!

A hama a SanDisk kártyák első hivatalos magyarországi forgalmazója!

Tartozékok legszélesebb választéka.  
multimédia – fotó – videó – audió  
[www.hama.hu](http://www.hama.hu)

# SACRED 2

Előzmény az első részhez,  
azaz vissza a 2000 évet!

//BZ & Gyu

## RÖVIDEN

A *Diablo*-klónok legjobbjának kikiáltott *Sacred* sorozat újra támad, ezúttal egy prequellel és sok-sok multival.

## MIÉRT SZERETJÜK

A játék legkiemelkedőbb része az, hogy voltaképpen egy single módban játszható multijáték – bármikor hívhatunk segítséget, ha kell.

## KIADÓ ASCARON FEJLESZTŐ ASCARON KORÁBBI JÁTÉKAIK

‡ *Sacred*  
85% – GS2004\_03  
‡ *Sacred: Underworld*  
89% – GS2005\_07

## MEGJELENÉS

2008. szeptember

## KIHÍVÓK

*Diablo 3* majd egyszer

**N**AGYON KEDVELJÜK A *Sacred 2* fejlesztőit: több okból is. Egyrészt, mert igencsak ígéretes a cucc, amit barkácsolgatnak Aachenben, másrészt meg nagyon jó fej mindenki, akivel csak találkoztunk a fejlesztőstúdióból, és higgyétek el, nem egy-két emberről van szó. Sőt, szorintem még a grafikuslányok is aranyosak voltak, akikkel együtt kajáltunk a stúdió konyhájában, bár erről megoszlanak a vélemények. Ami biztos, hogy meglehetősen jó munkát végeznek, és a mi szempontunkból az a lényeg. Vagy nem?

## HEAVY METAL GAMEPLAY

Nem, dehogyan kell megijedni – a *Sacred 2* készítői nem másoltak le egy másik világ-síkeret, amelyben egy magányos gitáros hőst alakítunk. Ennek ellenére kétségtelesen a legnagyobb sajtóvisszhangot a játékkal kapcsolatban az a ritkának mondható együttműködés jelentette, amelyből kiderült, hogy a játék készítői igencsak szoros kapcsolatot ápolnak a Blind Guardian nevű power metal zenekarral, amelynek tagjai nemcsak zenéjüket, hanem modulataikat is adják a játék egy speciális részéhez (lásd ide vonatkozó dobozunkat). Ezért volt igencsak meglepő, amikor Thorsten, a játék marketingese a budapesti

bemutató elején megkérdezett minket, hallottunk-e már a *Sacred*-ről. Mi pedig „viccesen” azt mondtuk neki – valami death metal banda, nem? Azonnal lehetett látni, honnan mintázták a mangaszemet, akkorára tárgult az egyébként nagyon jó fej marketinges szeme. Végül ebből is látszik, hogy a játékújságírás csupa móka és kacagás – legalábbis vannak ilyen pillanatai. Nagy mennyiségű és mindent elsöprő *Sacred*-ismeretünket nem volt egyszerű bizonyítani, ugyanis a bemutató annyi adatot és információt zúdított ránk, hogy már ezt felfogni sem volt könnyű. És akkor még hol volt a történet vége?

## VISSZAFOLYTATÁS

A *Sacred 2*, bár igencsak közeli rokona az első résznek, illetve annak kiegészítőjének, mégsem igazi folytatás, ahogy a neve mutatná – inkább ennek kéne *Sacred 1*-nek lennie, hiszen 2000 évvel az első epizód történései előtt járunk. Külön hangsúlyozták a bemutatón, hogy ez amolyan sci-fi és fantasy keverékén alapuló akció-szerepjáték. Nagyon büszkék a történetre, amelyben a világegyetemet létrehozó T-energi-

**i** A játék térképén szerepel egy hatalmas kastélykomplexum, amelyre először simán rámondtuk, hogy ipari park. Később kiderült, maguk a fejlesztők is így hivatkoznak rá a kezdetek óta. Lehet, hogy tényleg valami gyár lesz az?

## A FEJLESZTÉS HATÁRIDEJÉVEL KAPCSOLATBAN MÉG SOSEM LÁTTAM ENNYIRE NYUGODT FEJLESZTŐKET

át és a bolygókat gyártó hatalmas gépezeteket emlegették. És még valamit, ami annyira titkos, hogy ha eláruljuk nektek, belénk vezetnek majd T-energiát, így erről többet nem mondhatunk, csak annyit, hogy a játékban is találkozni fogunk ilyen sci-fi ihlette figurával. Remélem, Thorsten ezt nem olvassa, mert nekünk akkor annyit, ránk küldenek egy Shadow Warrior bérgyilkost, de hát mindent az olvasó ért, ugye.

Szóval, amíg még élek, gyorsan leírom: a játékban hatféle karakter közül választhatunk majd, ezekből már ismerhetjük a Seraphimokat, a High elfeket és a Shadow Warriort is. Ebből a Seraphim sokak kedvence volt a *Sacred*-ben is, a többiek aránylag újak, hiszen az elfek még „nem váltak ketté”, ahogy a *Sacred*-ben kétféle elffel is játszhattunk. A maradék 3 fel nem sorolt faj közül lehet tippelgetni, egyet már majdnem elárultam, a másik kettőnek valami köze tulti lesz a törpékhez, meg az emberekhez is, ugyanis ezt a két fajt nagyon sűrűn emlegették – talán nem véletlenül. Mivel ez szintisza spekuláció, így felelősséget ehhez nem vállalok. Egy dolog biztos: bár csak hat karakter közül választhatunk, elég sok lehetőségünk lesz a finomhangolásra, hiszen a fény vagy a sötétség útja is nyitva áll előttünk (ez persze attól is függ, milyen karakterrel játszunk). Választhatunk magunknak istent is (amitől más és más tulajdonságaink is lesznek – adott varázslatok másképp működhetnek, más effektusokat „gyűrhatunk” össze). Ugyanigy

újdomság az úgynevezett aspectek használata – így egy adott karakter különféle módokon specializálható –, például egy Shadow Warrior akár lehet tank is a megfelelő aspect segítségével. Ez természetesen igencsak megnöveli a játék újrajátszhatósági lehetőségeit, hiszen akár még egyszer-kétszer érdemes nekiállni végigtolni, miután egyszer már „megvolt”. Mindezt garantálja majd a meglehetősen nagy méretű játéktér, amelyre azt mondták a fejlesztők, hogy a térkép egyik széléről a másikra eljutni gyalog öt valós órába telik majd! A térkép mintegy 15 valódi négyzetmérföld (körülbelül 39 négyzetkilométer) helyet foglal el, és akkor még nem is beszélünk a csaknem 200 dungeonról, amelyekről büszkén jelentették ki, hogy nincs köztük 2 egyforma, mindet kézzel és egyesével tervezték, a Copy&Paste használata egyenesen tilos volt a tervezés közben. Egy gombnyomással demonstrálták, hogy a nagy térkép alatt hol helyezkednek el a dungeonok a világban – egy némelek sivatagi barlangok, mások hegyi szurdokok maradják, sőt elfkezek által épített katakombák is vannak jócskán. Előfordulhatnak többszintes dungeonok is, sőt akár az is megtörténhet, hogy a térkép bizonyos részeit csak föld alatti járatokon át lehet megközelíteni.

### CSAK SZEKVENCIÁLISAN, URAIM!

Próbáltuk szegény demonstrátorokat mindenféle kérdéssel kihozni békétűrésükből: nos, nem volt egyszerű. Például macacsul ragaszkodtunk ahhoz, hogy ugyan mond-



Rovarirtás, kártevőmentesítés olcsón, gyorsan!



Nice pussy. És a tigris is szép



Rubint Réka és legújabb áldozata... ööö, páciense



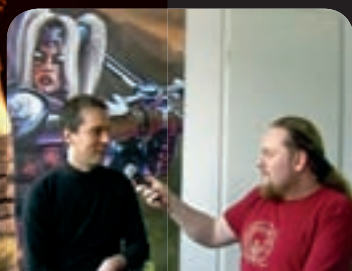
Emezen a parton áll egy amazon





## VENDÉGSÉGBEN AZ ASCARONNÁL

Aachenbe beszökött a GS



**A SACRED 2 FEJLESZTŐI VOLTAK** olyan kedvesek, és megmutatták stúdiójuk minden egyes szegletét, benne a készülő művel. Gyúval benéztünk minden egyes ajtón, belekötörtünk minden egyes gépbe, és kijegyezeltünk mindent az összes fejlesztői térképről (és megittunk minden fejlesztői innivalót). Múlt havi newcastle-i látogatásommal összevetve egy kisebb létszámú, ám annál lelkesebb csapatot ismerhettem meg, amelynek minden tagja totálisan rajongója annak, amit csinál.

### JAMES GYU ÉS SHERLOCK BZ NYOMOZ

Nyoma sem volt a máshol látható „ez még titok”, vagy „ezt nem nézheted meg” jellegű kémelhárításnak, sőt ők maguk rángattak oda minden létező monitor elé, hogy

megmutassák, milyen parádésan potyog a virtuális eső a virtuális vízbe (amely valóban gyönyörű), vagy hogyan nyúlnak meg valós időben az árnyékok naplemente előtt (ami pedig valóban valószerű). Talán az egyetlen karakter, amelyet nem filmezhettünk le – bár a játékban már megmutatták – a Temple Guardian nevű sakálfejű kiborg, ez ugyanis még nem volt százszázalékosan kész. Annyit azonban kiderítettünk róla, hogy közelharci mágikára specializálódott, és már jelenlegi állapotában is állat módon néz ki. Egyelőre egyetlen picit concept artunk van róla, azt be is biggyesztjük ide jól.

### SEPTEMBERBEN ZÚZUNK

Másrészt, a fejlesztés határidejével kapcsolatban még sosem láttam ennyire nyugodt fejlesztőket.

„Igen, szeptemberre megleszünk” – nyilatkozták, mintha csak arról lett volna szó, hogy addigra képesek-e meginni még egy korsó sört. Ahogy néztük, a konkrét fejlesztésnek már valóban az utolsó simításai folynak, mostantól pedig a tesztelésé és a finomításoké lesz a hangsúly. Sokat számítottam a tesztelésére és a finomításokra, erre egyébként nekünk is megadták a lehetőséget, így jómagam kellemes csapkodtam a már elkészült karakterekkel. A stúdiólátogatásról készült összefoglalónk és több ottani interjúnk is GSTV-sedett, szóval a mondatom végeztével akár saját szemetekkel is láthatjátok, milyen az élet az Ascaronnál, és hogyan hullik az eső Kossuth Lajos kalapja helyett a Shadow Warrior lába nyomába.

## ROLE PLAY CONVENTION 2008

Maszkos nördök és elfruhas Brüinhildák

**MÜNSTER, A CSENDES ÉSZAKNÉMET** kisváros április végén pár napig fantáziavilággá változott. A derék germán polgárok elhívlve nézték, ahogy megszokott kis utcáikon és tereiken orklok, elfek, lovagok és egyéb csodabogarak kóboroltak, hátukon kardokkal vagy épp halálfejes botokkal. A furcsa kreatúrák úti célja a Münsterland Halle nevű méretes kiállítócentrum volt, ahol kétnapos seregszemlét tartottak a szerepjátékok kedvelőinek, művelőinek – és persze főleg a hozzájuk kapcsolódó háttérparnak. Az esemény méretét tökéletesen jelzi, hogy a hivatalos adatok szerint több mint 23 ezer belépő fogyott az eseményre, megérkezésükkor, az első nap délelőttjén is erőteljes tömegnyomor fogadott.

### A DIGITÁLIS SZEKCIÓ

Vendéglátónk, a Sacred 2-t propagáló Ascaron standját választottuk kiindulópontként. A fiúk nem aprózták el a megjelenést, hiszen egy dupla kamionból kialakított impozáns főhadiszállást hoztak létre, ahol egy tucat gépen futott az új játék elsőként játszható változata. Volt is tumultus rendezés, ugyanis a fejlesztők egyfajta fókusztesztként is használták a bemutatót, a játékot kipróbáló jónép véleményét ugyanis rögzítették, és a későbbiekben ezeket a fejlesztésben is felhasználják. Követendő példa! Többben a kooperatív módot is kipróbálták, amelynek során bárki becsatlakozhat egy izmosabb boss lezúzásába, és persze nagy érdeklődés övezte a legújabb trailer bemutatóját is, amelyet a játékban is szereplő Blind Guardian zenéje festett alá. Természetesen a jelenlegi legfontosabb „versenyzők” szintén képviselték magukat, így a *Warhammer Online*, *Lord of the Rings: SoA*, és az *Age of Conan* is bősen „ajánlotta magát”. Persze megannyi kisebb név is előbukkant, mint a *Civil Attack*,

a *Demonlords*, a *Dofus*, a *World Of Dungeons* vagy a *Tales of Tamar* – úgy tűnik, még mindig sokan látnak fantáziát az online szerepjátékokban. A legsúlyosabb próbálkozás díját egy német fejlesztés érdemelte ki nálam, ahol kerti törpék és vakondok voltak az MMORPG főhősei. Merész...

### YE OLDE ARMOR SHOPPE

Félelmetes volt az is, hogy mekkora hátországa alakult ki az „élő” szerepjátékosok világának. Mint írtam, szinte minden második-harmadik látogató beöltözve grasszált a standok között, de itt ne házilag barkácsolt elf-fülek-re és papírmásé kardokra tessék gondolni! Olyan szintű maszkok és ruhák vonultak előtünk, amelyeket eddig talán csak a legprohibb hollywoodi alkotások csatajeleneteiben láthattunk. A „nyugati” gazdasági állapotok közepette valóban nem kunszt egy átlagos fiatalnak megvenni a több ezer eurós felszerelést, sminket és fegyverzetet (néhány nappal később pontosan ezért adóztam elkeseredéssel vegyes csodálattal egy magyar sci-fi nap résztvevői előtt, akik saját maguk által faragott rohamosztagos és Darth Vader cuccokban mászkáltak: kicsi ország, kicsi pénz, barkács maszk, de nagy lelkesedés – riszpekt nekik!). A münsteri kiállítás nagy részét eme trendnek megfelelően olyan „boltok” tették ki, amelyek méretre, fazonra, stílusra szabott fegyverekkel, páncélokkal, ruhákkal és kiegészítőikkel kereskedtek. Nem vicc, néhol normál kisközméretű boltokra akadtunk, ahol szabályos plázaszzerű elrendezésben sorakoztak százával a méretenként kategorizált motyók.

### KEMÉNY FEGYVER, LÁGY FEGYVER

A fegyverboltok hasonlóképpen árasztották el a helyet. Találtunk megannyi árudát, ahol valódi kovácsoltacél-kardot, buzogányt és egyéb gyilokszöközt kínáltak, de sok olyan „vendedor”

is képviseltette magát, aki az élő szerepjátékos „meccseken” használt műanyag fegyvereket tartotta raktáron. Ezek használatát az egyik teremben létrehozott arénában tekintettük meg, ahol szabályos gladiátorharckat vívtak a vállalkozó kedvűek. A teljesen valószínű, törhetetlen, ám mégis könnyű műanyag fegyverekkel támadtak egymásnak

a népek, és akít valahol megérintett az ellenfél spádéja, máris kiesett – így hát az esztelen cséplés helyett valóban a vívás és az ügyeskedés egyfajta keveréke az ilyen jellegű harc.

### HA ART, HÁT LEGYEN ARTI

„Odakint” természetesen virágzik a fantasy és sci-fi könyvek, képregények, mű-



Vendéglátónk standja fölött lebegő vad néni



Ork vs. ember – a háttérben harci babakocsi



„Ez a divat” magazin, i.e. 2000.

**i** Ha azt hinnénk, hogy egy motion capture felvételnél csak egyszer végigpüföljük a virtuális dobót, nagyot tévedünk. 10–15 másodperces részek, leállás, felállás, mozdulatlan 10 másodperc, aztán újra egy kis rész felvétele, megint szünet, és újra, és újra...

ják már el, mennyi szerepjátékos elem van a játékban, ha már akció-RPG besorolást kapott. Kiderült, hogy ebből az akció az a csupa 99-es mérettel szedett nagybetű, az RPG meg olyan 8-as mérettel szedett kisbetű csupán. A játék során például, ha egy adott területen befejeztük a küldetéseket, és továbbmentünk egy másik területre, akkor már nem fogunk visszatérni – szépen, fokozatosan haladunk előre a végkifejletig, ahogy ez egy akciójátéknál illendő. Nem is nagyon törődtek az RPG-elemek cizellálásával. A szerepjáték a rengeteg (az alkotók elmondása szerint mintegy 800) küldetésben és a több százféle fegyver/páncélszettben, illetve az istenek/dark&light oldal választásában merül ki. S akkor még ne felejtsük el, hogy állítólag van a stúdióban egy ember, aki négy éve egyedül dolgozik minden egyes házberendezésén, hiszen mindenhol be lehet menni – dicséret neki, jó munkát vég-

zett! No persze a főszereplő karaktereknek lehet majd mountjuk (hátságuk), ezek nemcsak sebességgel, hanem extra tulajdonságokkal is felvértezik őket (a Shadow Warrior epic-mountja például klasszul lát-hatatlaná tudott válni a demonstráción). Azért akinek az „epic” kifejezésre *World of Warcraft*-os emlékek jutnak eszébe, az nem a véletlen műve, hiszen a *Sacred 2* készítői is nagy *WoW*-fanok, akik apró ötleteket (különböző, „farmolható” bossok, epic-készletek) átvettek a *Sacred 2*-be is.

### EGYEDÜL NEM MEGY?

Talán már említettem, hogy Thorsten és Stephan is nagyon büszkén emlegette (s még rajtuk kívül többen is), hogy a *Sacred 2* egy single módban játszható multijáték. Ennek a legnagyobb érdekessége az, hogy egyrészt PvP-ben jól összevisza verhetjük egymást, akár 16-an is csatázhatunk. PvP-hez egyelőre a szokásos pá-



A sasikos úriember megmutatja ellenfele térdét

## NEM KISPÁLYÁZTAK A KÉSZÍTŐK, A SAJÁT GRAFIKAI MOTOR MINDEN MÓKÁT TUD!

vészeti albumok és a szerepjátékos irodalom ipara is. A kisebb könyvesboltoknak is beillő standokon elismert nemzetközi grafikusok dedikáltak – meglepő és örömteli esemény volt például a *World of Warcraft* hivatalos gyűjtögetős kártyajátéknak standján összefutni a legendás magyar sci-fi és fantasy grafikus párossal, Boros Zoltánnal és Szikszay Gáborral – ők a *WoW*-paklihoz kapcsolódó festményeik okán írogatták alá szorgalmasan saját képeiket. A legtovábbi teremben pedig az igazán ultranördikusan fanatikus szerepjátékosok és stratégiák vették át a hatalmat: itt tökéletes részletességű és kidolgozású terepasztalok, épületmakkettek és mindenféle lények, harci egységek apró másolatai masíroztak hatalmas asztalokon.

### HÁT MI MEG HUN VAGYUNK?

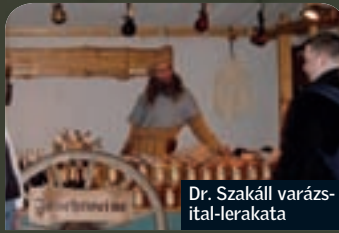
A rendezvényre végül annyi kiállító és szolgáltató jelentkezett, hogy a Halle körül elterülő szabadtéri helyeket is elfoglalta egy nagyteremnyi látóval. Általában ide kerültek az ihajcsuhaj-ökörsütő-borissza elfoglaltságok, a színpadon pedig egy középkori ruhákban és hangszerekkel kiálló zenekar adott elő bárdokhoz illő balladákat vagy épp kocsmadalokat – igaz, németül, de hát annyi baj legyen... Végül pedig bebotlottunk egy sztyeppei ruhát viselő csoportba, amelyet először mongoloknak néztünk, de aztán közölték velünk, hogy ők bizony hunok. Két fontos tapasztalattal búcsúztunk hát a 2008-as szerepjátékos regszemléről: a hunok bizony odakint fantasy karaktereknek számítanak, és akár mennyire is próbálják mások a hun–magyar

rokonságot bizonygatni, ezek a jószágos nomádok csakis németül voltak hajlandók társalogni...

### JÖVŐRE MAJDNEM UGYANITT

Tőlünk nyugatabbra tehát javában virágzik a szerepjátékosok világa, jövőre már a műnszterinél is nagyobb kölni vásárcentrum ad

majd otthont az eseménynek. Érdemes figyelni a kapcsolódó híreket, az érdeklődő honfitársaknak is kellemes kikapcsolódás lehet egy jövő áprilisi út. A hazai RPG-fanoknak pedig ahhoz kívánok sok erőt és kitartást, hogy ők is bebizonyíthassák: itthon is lehet majd egyszer ilyen igényes, nagyszabású szerepjátékos sokadalmat rendezni. Igény ugyebár volna rá...



Dr. Szakáll varázsitál-lerakata



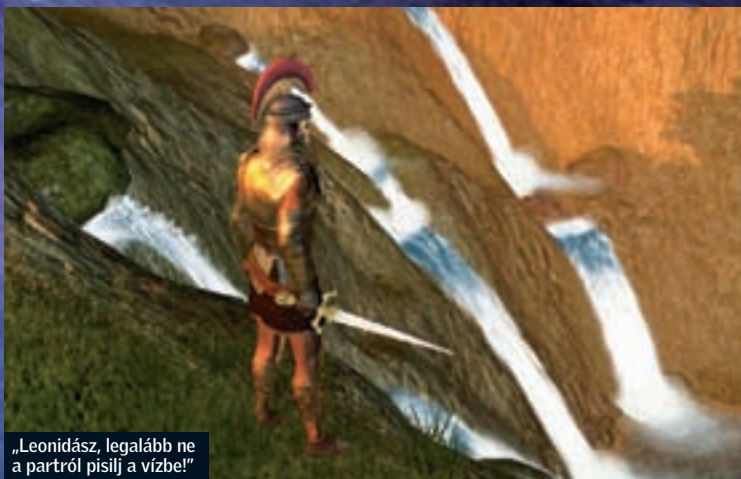
Kevéssé foglalkoztatott bébiszitterek klubja



Jég-elf divatbemutató



Sziget-feeling Hordásokkal



„Leonidász, legalább ne a partról pisilj a vízbe!”

## A JÁTÉKOT KIPRÓBÁLÓK VÉLEMÉNYÉT RÖGZÍTETTÉK ÉS EZEKET A FEJLESZTÉS-BEN IS FELHASZNÁLJÁK

lyatípusok lettek felsorolva, a capture the flag, base defense etc., de rejtelmes mosoly volt a válasz arra, lesz-e még másmi-lyen is. Azonban még ennél is nagyobb po-én, hogy ha egy adott boss vagy ellenfél túl kemény, hívhatunk segítséget felebará-tainktól, ilyenkor a haver belép a játékba, és együtt támadhatjuk meg az ádáz ellent. Tisztán matematikai szempontból a boss nem lesz kétszer erősebb attól, hogy ket-ten aprítjuk – de jóval erősebb lesz, mint-ha szülőben esnénk neki. S ha még egy se-

gítő jön, akkor a boss újra csak erősebbé válik. S ha segítők végeztek, kiszáll-nak a mi játékunkból, és akár folytathat-ják a sajátjukat. No persze nehogy azt hig-gyülj, hogy cselekedeteink nem lesznek hatással a környezetre. Az Emotional Sys-tem nevű rendszer segítségével az élő kör-nyezet reagálni fog ránk – ha megelőz jó/rossz hírnevünk, a napi rutint végző lako-sok (akik járnak dolgozni, például – ez kü-lön érdekesség) másképp reagálnak ránk, ha a fény vagy ha a sötétség elkötelezett-jei vagyunk. Imádkozhatunk, de akár gyűlöl-hetnek/féltethetnek is tőlünk. Ohh, és majd’ elfelejtettem: lehet nehézségi szintet is ál-lítani, aki azt akar – tehát aki igazi hard-core arc, annak nem kell Easy fokozaton tötmörögnie – végül is ez egy akciójáték, vagy mi a szósz.

## BLIND GUARDIAN

Szimfonikus metál a húsvéti tojásban

**A JÁTÉK LEGÚJABB TRAILERÉNEK** hallatán sok olyan játékos sóhajthatott fel megkönnyebbülten, aki már unja az RPG-játékok kissé repetitív, full szimfoni-**kus háttérzenéit.** Jómagam ugyan kedve-lem a kizárólag nagyzenekarra írt sound-trackeket, de tény, hogy egy Sacred-jelle-gű akciódús játékhoz valami erő kell, va-lami dög, valami durrbele, természetesen a szimfonikus elemek megtartásával. Eh-hez pedig a fejlesztők keresve se találhat-tak volna jobbat, mint a tőlük alig pár tu-catnyi kilométerre működő Blind Guardian.

### VICCES NÉVVEL JÓ ZENÉT

A zenekart még 1984-ben alapította a szá-munkra kissé idétlenül hangzó névvel meg-áldott Hansi Kürsch énekes. Az eleinte a Halloween nyomdokain haladó brigád a kezdeti trappolós, speedes sörmetal him-nuszoktól aztán egyre inkább a power me-tal, és annak epikusabb, szimfonikus vál-faja felé fordult. Ez nem is csoda, hiszen a fő dalszerző és szövegíró vokalista a zú-zósabb zenék mellett óriási Queen-rajon-gó hírében áll, és kedvenc szövegvilága is olyan írók műveiből merít, mint Tolkien, Moorcock vagy épp Stephen King. A Night-fall In Middle-Earth című 1998-as lemezük-már teljes egészében megtalálták je-lenlegi útjukat, a lemez címe pedig önma-gáért beszél, a Gyűrűk Ura regényciklusra épül a teljes album.

### A MÁSODIK SZENT VAK ŐRZŐJE

És hogy hogyan kerül a Blind Guardian a Sacred 2-be? Nos, a zenekar tagjai közül hárman is nagy szerepjátékosok, ezért kife-jezetten azzal a céllal néztek körül a játékfej-lesztők között, hogy melyikük hajlandó egy zú-zós együttműködésre. Nagy szerencsésjűk-re alig pár kilométernyire találták meg a leg-jobb partnert ehhez, hiszen az Ascaron épp megfelelő zenére vadászott az új játékához. A megegyezés arról szólt, hogy a játék fő-címzenéjét, „a nagy meglepetésre Sacred címre keresztelt dalt” írja meg a banda, de később a fejlesztés során felmerült egy újabb együttműködés lehetősége is; a fiúk örömmel álltak rá a dologra, mert ilyenben még ők sem vettek részt...



Fémzenészek búvárruhában



Mr. Villanykörte papír-sárkányt épít



Hibás varázspálca-tesztelő munkás

### ZÚZÁS BÉKARUHÁBAN

...aztán persze rájöttek, hogy a dolog még-sem fenéig tejfel. Az ötlet ugyanis nem más, mint az, hogy a Blind Guardian is feltűnik majd a játékban, ahol egy küldetés alapul majd raj-tuk. A „virtuális banda” egyik hangszere tűnik el, amelyet a játékosnak kell megtalálnia – ter-mészetesen a megfelelő számú ellen lehentel-ését követően. A hangszer visszaszolgáltatásának külön jutalma pedig egy különleges easter egg, amelynek során a zenekar ott, a játékon belül egy minikoncert keretében adja elő a játék cím-adó nótáját. Ehhez pedig arra volt szükség, hogy a banda négy tagja megjelenjen egy magyar stú-dióban, ahol számukra kissé furcsa módszerekkel importálták őket a szoftverbe. A hollywoodi stú-diók kaszkadói számára persze már megszö-

kott motion capture eljárásról volt persze szó, amely során a fiúkra egy szenzorokkal ellátott feszes és kissé kényelmetlen „búvárruhát” ad-tak, és szintén szenzorokkal ékesített műhang-szereken kellett előadniuk a dalt több tucatszor egymás után, miközben a speciális alkalmazások rögzítették mozgásuk minden elemét.

### JÓ KERESGÉLÉST!

A játékban tehát érdemes minden küldetést végigcsinálni, hiszen a zenekar egy mellék-quest egyik ágán „csücsül”, szóval kellemes nyomozást kívánok utánuk! Akik esetleg nem találják őket, azok addig keresgéljenek más meglepetéseket, mint például a többek által befért, a játékban véletlenül felbukka-nó kefélt nyulakat...

## KÖRNYEZETISMERETBŐL ÖTÖS

Ez az a pont, ahol beszéljünk kicsit a kör-nyezetről, a szenzációs időjárás effektek-ről, minden egyes mozgó fűszálról... Nem kispályáztak a készítők, a saját grafikai motor minden mókát tud. Érdekesség-képpen elmondták, hogy az Xbox 360-as változat voltaképpen a közepes



Könyörgöm, Béla, legyél egy kis belátással!



APEH-ellenőrzés után a kínai piacon

Így kerülnek a csítek a játékokba: a fejlesztői bemutató közben, amikor túl sok lett az ellenség, egy óvatos kombinációval a képernyőn lévő összes mob egyszerre frötytett vértuttyivá. Hogy ez a ficsór bekerül-e a végleges játékba, azt egyelőre homály fedi...

grafikájú PC-s verzióknak felel majd meg, sőt terveznek egy speciális, úgynevezett laptop minimálgrafikát is, amely segítségével olyan hordozható gépeken is futna a játék, amelyeknek nincs dedikált grafikai proceszszora. Persze, most neki lehet állni fikázni, hogy „kinek kell ilyen”, azonban sose feledjük, hogy a világban ma már több laptopot adnak el, mint asztali PC-t, és a játék szempontjából oly fontos internet ma már számtalan ponton elérhető a világban, akár egy lappal is – én érdekes ötletnek tartom. Van itt még egy dolog, amelyet elfelejtettem említeni, én kis bohó. A fejlesztők külön kiemelték, hogy igen fontos a játékban a történet, illetve annak elmesélése – a sok csíki-puhi mellett mindenképpen azt szeretnék, hogy a játékos benne érezze magát a történetekben, része legyen a vi-

lágban, a cselekményeknek. Ez utóbbit manapság minden játékban megígérik, s sajnos nem mindig jön össze. A játéknak ezt az aspektusát keveset láttuk, de tény, hogy a grafikus engine jó, a content meglehetősen nagy mennyiségűnek tűnik, az újítások érdekesek, lehet tigrisen lovagolni akár, sőt lesznek a játékban sárkányok is: láttunk is egyet, gyönyörű! (Őrül a Dragon a dragonnak – BZ). Minden adott tehát a Sacred sikerének megismétléséhez – szeptemberig már nincs olyan sok idő hátra, így nagyon várjuk, hogy a kezünk közé kaphassuk a Sacred 2-t. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/sacred-ii](http://gamestar.hu/jatek/sacred-ii)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:  
GSTV



Rivális kavicsgyűjtők vitája a pincében





# SIERRA SPRING BREAK 08

Mallorcán jártunk, hogy megtekintsük a Sierra Entertainment 2008-as kínálatát

//mazur

**AZT HISZEM, A SIERRÁT most már örökre megtartom jó emlékezetemben:** amikor beléptünk a rendezvény helyszínéül szolgáló ótcsillagos tengerparti szállodába, kicsit értetlenül néztem, hogy a csinos hoszteszek fürdőlepedőt és naptejet nyomnak a kezembe. Még az is megfordult a fejemben, hogy valami furcsa félreértésről (netán durva tréfáról) van szó – elvégre ha az ember munkája nagy részét sötétített szobában tölti a monitor előtt, akkor a fürdőlepedő és a naptej kábé annyira praktikus számára, mint mutogatós bácsinak a szuszpenzor. De mindegy, a Sierra számára a geek is ember, feltételezi róla, hogy szívesen csobban és napozik egyet, én pedig ezért az optimista alapfeltevésért a Mallorcán töltött három nap alatt nem győztem elégszer hálát adni. Persze nem kizárt az sem, hogy túlsorduló érzelmeim fő oka az a rendkívül gyanús színű (kb. kriptonit), de annál ütősebb koktélt volt, amelyből távozásom óta jelentősen megcsappant készlettel rendelkezik a szép spanyol sziget...

## PROTOTYPE

A játékbeszámolókat kezdjük talán a *Prototype*-pal, amelyről szinte már mindent leírtunk, de igyekszem nem

ismételgetni magunkat. Én úgyis most láttam először élőben a játékot, és leginkább az lepett meg, hogy milyen elképesztően brutális – ez számomra eddig nem jött át sem a képekről, sem a videókról. Az, hogy kettécsaphatunk bárkit, egy dolog, de főleg a később „vásárolható” extraképességek döbbenetese, mint például az, ahogy Alex mindenfelé hosszú csápokat növeszt (akinek keresztülmegy, az nem lesz jól), vagy amikor hatalmas tüskék ugranak elő körülöttünk a földből, hogy mindenkit felszúrjanak, aki túl közel merészkedett hozzánk. Ami a játékménet egészét illeti: szépen kezd összeállni, a parkour vonal jól illik a képbe (felhőkarcolókon rohagálni mindig öröm), és a *Messiah*-ból ismerős test- és képességrablás is sok jópofa lehetőséget nyit (például egy tábornok bőrbe bújva légi csapást kérhetünk, akár a „saját” embereinkre is, amíg nem esik le a többieknek a tantusz). A grafika látványos, bár nekem továbbra is hiányoznak a változatosabb terek – az első perctől kezdve szabadon bejárható város ötlete nem új, de az igen, hogy amint a sztori halad előre, folyamatosan változik az egész játéktér, erre bizony szükség is van, hogy ne váljon unalmassá a helyszín.

A *Prototype*-prezentáció során még nem hangzott el, hogy a játék 2009-re csúszik – ezt az apróságot nem kötötte orrunkra a Radical részéről érkező Kelly Zmack és szűkebb baráti köre. Hogy mi az ok, nem tudni, de a *GTA IV* megjelenése után talán kicsit életszerűbbre csiszolják a jelenleg elnagyolt városképet, mert az összehasonlítás elkerülhetetlen lesz...

## GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME

Nem titkoltam, hogy a *Ghostbusters* volt az általam leginkább várt játék, és nem is okozott csalódást. Gondolkodom, hogy mivel ronthatnák el, de egyszerűen képtelen vagyok kiirtani magamból az optimizmust: barátaim, ez jó lesz! A grafika részletgazdag és gyönyörű (a Terminal Reality színeiben érkező Brendan Goss PS3-on prezentált, de a látvány állítólag Xbox 360-on és PC-n sem tér el), a fizikai engine valóban impresszív, az

irányítás pedig ügyes: ahogy a DVD-mellékleten található interjúban is hallható, a *Ghostbusters* lényegi részét alkotó „szellemirtást” (amikor szellemcsapdába kell teregetni a protonszugárral lefárasztott kísérteteket) igyekeznek adott platform kontrollerjeire szabni: PS3-on még a mozgásérzékelő is használható a navigáláshoz, míg PC-n majd az egérrel kell ide-oda rángatni, falhoz csapkodni feldühödött túlvilági pajtásainkat, mielőtt megadják magukat. A Terminal Reality csapat néhány tagja egyébként korábban horgászjátékokat fejlesztett, amelyekből szintén merítették (hah!) ötleteket az irányítás tökéletes-



téséhez. Mindezen kívül még a sztori és a hangulat lenne kérdéses, de mivel az eredeti Ghostbusters filmeket is jegyző Dan Aykroyd és Harold Ramis felel a háttérért, én nem aggódom. Brendan Goss még azt is elmesélte, hogy a fejlesztés során alapszabály volt, hogy menet közben pergősen kell váltaniuk egymást a vicces és ijesztő dolgoknak, hogy egy percre se üljön le a játék... Reméljük, nem is fog.

## WORLD IN CONFLICT

A *World In Conflict*-tel kapcsolatban érdemes tisztázni a félreértéseket: a játék konzolon *World In Conflict: Soviet Assault* néven jelenik meg, mely már az orosz kampányt is tartalmazza. Az újdonságok PC-re kiegészítőként érkeznek, ami nagyjából 30 százalék új egyjátékos tartalmat jelent, illetve az új frakció egységeit, melyek multiban is elérhetőek lesznek. És a legszebb az egészben: mivel a Massive nem akarja megosztani a multis közösséget, és nem szeretnék, hogy akinek nincs meg a kiegészítő, az ne tudjon játszani az ellen, akinek megvan, a PC-sek az új egységeket megkapják ingyen. Akárhogy is, ez kedves gesztus. Emellett kipróbáltam a játék konzolos irányítását, amely meglepően hatékony: először éreztem az esélyét, hogy RTS-t kontrollal lehet játszani – nem kis részben azért, mert meg van támogatva hangvezérléssel is. (Őszintén mondom, lélekemelő nyugodt hangon kiadni a parancsot, hogy „Heavy Artillery”... azt elhiszem, hogy imádják az öreg tábornokok.)

## 50 CENT, BOURNE, SPYRO ÉS CRASH BANDICOOT

Talán igazságtalanság, hogy így egy kalap alá vettük a Sierra csak konzolos címeit, de csak nem sértődik meg senki. Először is az *50 Cent: Blood on the Sand* és a *The Bourne Conspiracy* érdemel külön említést. Előbbi Európában várhatóan nem lesz olyan nagy siker, mint az Egyesült Államokban (ezt kissé megütődve vette tudomásul a főként európai újságírók közé érkező Trevor Williams a Swordfishtől), de ettől függetlenül az anyagilag tuti befutó, kritikailag leginkább bukás előző részhez képest a folytatás tényleg brutálisan néz ki, úgy-hogy aki konzolon arra vágyik, hogy egy kigyúrt-kivarrt rapperrel irtson ki teljes hadseregeket, az fűtheti a kanapét. A *The Bourne Conspiracy*-val kapcsolatban Emmanuel Valdez, a High Moon Studios kreatív igazgatója mutatott néhány érdekes dolgot: a lövöldözés és verekedés közti váltogatás, a filmszerű effektek, vágások nagyon egyedi élményt adnak a játékhoz. Sőt még az sincs kizárva, hogy a *The Bourne Conspiracy* elkészül PC-re is, ha konzolon nagy siker lesz – ezúttal még a fújólók is inkább reménykedjenek. És persze

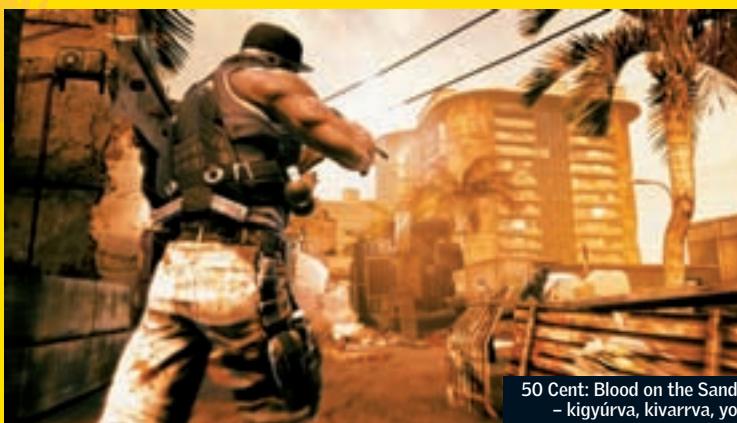
nem maradhatott el *Spyro* és *Crash Bandicoot* újabb kalandja sem, ha már mindketten személyesen is tiszteletüket tették Mallorcán (de legalábbis két szerencsétlen órakon át izzadhatott a plüssjelmezben). Mindkét brand ősi és csak konzolos – bár konzolon híresek, nem hiszem, hogy a PC-seknek sokat mondanának. Közös bennük a platform játékmélet, és a kissé gyerekes, de azért tagadhatatlanul mókás képi világ és hangulat. A két sorozat új részében ugyan hozza a látványosabb grafikával kapcsolatos igényeket, de a *Crash Bandicoot* inkább szabadabb játékméletével, míg *Spyro* a repülés lehetőségével újít. Utóbbit egyébként nem is értem, hogyan maradt ki eddig: bár *Spyro* ugyebár sárkány, eddig inkább csak siklott (sárkányrepült! Érttem már!), most viszont szabadon repkedhet, mint a madár. De jó is neki.

## BEST OF SIERRA ONLINE

Sikerült egy pillantást vetni a Sierra Online „egyszerűbb” játékaire is, melyeket a cég elsősorban az Xbox Live Arcade részére szán. Az *Assault Heroes 2* régi szép emlékeket idéző felülnézeti pici autóval nagyot lövős cucc, a *Zombie Wranglers* cell-shaded grafikájú zombihent, amiben emós tinédzserek oltják az élőholtakat, a *Sea Life Safari* pedig egy nagyon belassult, békés kis búvárjáték, amelyben halakat kell fotóztatni egy szakállas tengeri medve nagypapi tanácsai mentén haladva (akit egyébként mintha már láttam volna valami mirelit élelmiszereket forgalmazó cég logójában). Az XBLA számunkra nem is annyira érdekes, viszont remekül elcsevegtem az egyik fejlesztővel arról, hogy vajon mi az akadálya egy hasonló PC-s rendszer kialakításának. Aki nem tudná, az Xbox Live Arcade lényege, hogy elővásárolt pontokból (pontosabban Microsoft pontokból) vehetünk egyszerű kis játékokat, melyeket azonnal le is tölthetünk. Tud ilyet a Valve-féle Steam is, akkor a Microsoft vajon miért hagyta ki a ziccet, hogy a Live Arcade-et implementálja például a Vistába? A válasz meglepett: ezek az „egyszerű” játékok még mindig túl hardcore-nak számítanak a PC-s casual játékosok számára. Hm? Azért egy tenger alatt úszkálós, halakat fotózós cucc csak nem hoz senkit zavarba, vagy tévednék? Vagy PC-n a casual játékos réteg tényleg a passziánsznál tart még? Akkor a Steamen miért lehet hatalmas siker egy olyan független fejlesztés, mint az *Audiosurf* vagy a *Ninja Reflex*? ZeroCoollal közös kedvencünkről, a *Gish*-ről már nem is beszélve. **CS**



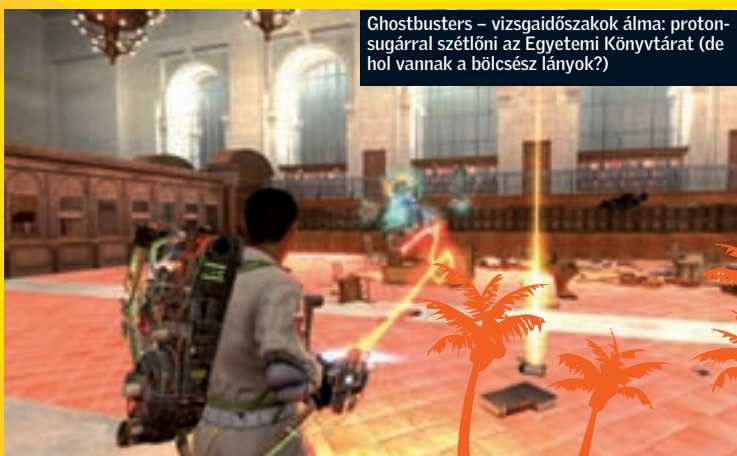
The Bourne Conspiracy – filmszerű jelenetek, brutális ütészváltás



50 Cent: Blood on the Sand – kigyúruva, kivarrva, yo



Prototype – Csáp Géza, alias Alex Mercer megvillantja sötétebb enjét



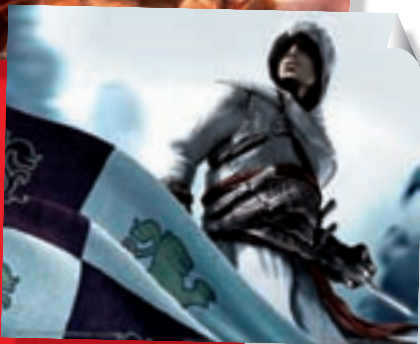
Ghostbusters – vizsgaidőszakok álma: proton-sugárral szétlőni az Egyetemi Könyvtárat (de hol vannak a bölcész lányok?)



# A GameStar ÁKAR TÉGED!

**Ha kitöltöd a kérdőívet,  
postafordultával biztos  
ajándékot kapsz!\***

**NINCS SORSOLÁS,  
CSAK VÁRD A POSTÁST!**



## Kedves Olvasónk!

A Te véleményed kiemelten fontos számunkra, ezért összeállítottunk egy kérdéssort, aminek kitöltése nagyban segíti munkánkat.

Kérjük, hogy a DVD lemezt a meghajtóba téve látogass el az ott található linkre, ahol a kérdőívet kb. 20 perc alatt kitöltheted! Nem kell postára menned, nem kell borítékolnod.

### SEGÍTSÉGEDET EGY ÁLTALAD VÁLASZTOTT GAMER-RELIKVIÁVAL SZERETNÉNK MEGKÖSZÖNNI!

A kérdőív végeztével egy listából kiválaszthatod, mely játékhoz kötődő relikviát (poszter, kulcstartó, póló, sapka, stb.) szeretnéd postafordultával megkapni!

**VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:**  
**GTA IV, Rainbow Six Vegas 2,**  
**The Witcher, Assassin's Creed,**  
**Gears of War, Devil May Cry 4**  
**...és még sok más!**

\*Az akció a készlet erejéig tart, az igényeket az első 2500 kitöltő esetében tudjuk teljesíteni. Felhívjuk figyelmedet, hogy a relikviák minden játék esetében mást jelentenek, és az egyes játékokhoz tartozó készletek korlátozottak. Mindent megteszünk, hogy a választásodnak megfelelő relikviát kaphasd, ám az igényeket a beérkezés sorrendjében áll módunkban teljesíteni, ezért előfordulhat, hogy bár pl. Witcheres relikviát kértél, Assassin's Creed-eset fogunk tudni küldeni. Megértésedet köszönjük.

**Ne habozz, DVD-t a meghajtóba,  
és tölts, ikszelj, válaszolj!**

Segítségedet előre is köszönjük!  
Maximális tisztelettel,

A GameStar Team

Az akcióban nyújtott segítségéért köszönetet mondunk

az **amex-tec** -nek és a

**DISTRIBUTION**

**CDPROJEKT.** -nek.



# RISE OF THE ARGONAUTS

Utazás a görög mitológia világába,  
vár minket az aranygyapjú!

//dZé

## RÖVIDEN

Izgalmas akciójáték az argonauták legendájából – küldetések, felfedezés, harc.

## MIÉRT SZERETJÜK

A készítők a történetre, az interaktivitásra helyezik a hangsúlyt, ügyelnek rá, nehogy egy százhuszadik hack n' slash legyen a játékból.

## KIADÓ

Codemasters

## FEJLESZTŐ

Liquid Entertainment

## KORÁBBI JÁTÉKAIK

† *Dragonshard*

80% GS2007\_12

† *Desperate Housewives*

35% GS2006\_11

† *Battle Realms: Winter of the Wolf*

83% GS2003\_02

## MEGJELENÉS

2008. szeptember

## KIHÍVÓK

*Age of Conan* 2008. június  
*Sacred 2: Fallen Angel* 2008. szeptember

**M**EGLEHETŐSEN BIZTOS VAGYOK BENNE, hogy jó pár GS-olvasó általában GS-t olvasott a pad alatt irodalomórán. Ez nem helyes. Órán figyelni, otthon olvasni. (Demagóg! – mazur) Mindezt csak azért, hogy iszonyú tömören írjuk le a rendetlen diákok kedvéért, hogy miről-kiről is lesz szó ebben a készülő akció-RPG-ben. Jászón a görög mitológia hőse, akit kiebudaltak a királyságból, majd nekiindult Argó nevű hajóján a találó nevű argonautákkal együtt, hogy megszerezze az aranygyapjút, mely megóvjá birtokosát minden bajtól. A mítoszok pedig olyanok, hogy számtalan változatuk létezik, így a Liquid fejlesztői teljes lelki nyugalommal láthatnak neki, hogy saját értelmezésük szerint mutassák be a történetet.

## MI FÁBÓL?

Szerencsére az akció-RPG műfaj kezd eltávolodni a *Diablo* – vagy éppen a *Dynasty Warriors* – Uram irgalmazz! – agyatlan hentelesétől. Több szép, igényes, izgalmas játék is készült ebben a szel-

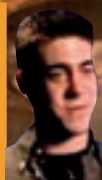
lemben, gondoljunk csak az *Elder Scrolls* sorozatra. Csináljanak még belőle húszat, ott fogok sorban állni első nap a boltban! Megkerült a gyógyszerem, folytassuk talán. Tehát a Codemasters és a Liquid Entertainment elhatározta, hogy egy izgalmas akciójátékot kreál az argonauták legendájából, a kész terméket pedig igen dicséretes módon PC-n, PlayStation 3-on és Xbox 360-on is elérhetővé teszik. Az újraértelmezés egész jól sikerült abból a szempontból, hogy az aranygyapjú legendájának legelterjedtebb változatához gyakorlatilag semmi köze a játék történetének. Jászón – már Iólkhosz királyaként – kénytelen végignézni, ahogy egy orgyilkos meglövi menyasszonyát egy mérgezett nyíllal, ettől teljesen indokoltan bepöccen, biztosan azért, mert kifizették már a DJ-t is az esküvőre, persze lehet, hogy csak simán szerelmes volt belé, ki tudja ezt ezeknél a fránya görögöknél. Jászón persze levadássza az orgyilkost, és különböző tompa eszközök segítségével részletesen elmagyarázza neki, hogy nem szép dolog bántani a kisebbet, majd megesküszik, hogy visszahozza a



A Csodaszarvas Jászónt is bepalizta



Ez is szarvas, csak keményebb



**Olyan szerepjátékot akartunk létrehozni, amelyben nem kell feláldozni az akciót sem. Azt szeretnénk volna, ha inkább filmre, mintsem egy játékra hasonlít.**

**Charley Price, Liquid, vezető designer**

szép lányt a halálból, erre pedig a legalkalmasabbnak az aranygyapjú tűnik. Őszeszedi a srácokat, felülnek az Argóra, és nyakukba veszik a világot.

### MERRE VISZ A VÉGZET?

Az említett világ a játékban hét nagyobb helyszínből (szigetek, provinciák) áll, ezekben pedig különböző népek laknak különböző habitussal, világnézettel és egyéb perverzciókkal. Így nem csoda, hogy mindenhol másképp fogadnak minket – azaz Jászónt. Ez érthető, hiszen királyi személyiség bőrébe bújunk, de valamilyen szinten mégis felelősek vagyunk menyasszonyunk haláláért, apósunknál ezért ne számítsunk szívélyes fogadtatásra. Sőt, a demóban a műkénéi vendégszeretet hiányosságai egész odáig terjednek, hogy Jászónt tömlöcbe vetik, Lola számokat játszanak neki, és arénában kell küzdenie szabadságáért.

### EZ A KÉRDÉS, VÁLASZTHATOK?

A tervezők szándékai szerint a dialógusoknak nagy szerepük lesz a történetben,

de a párbeszéd kialakítása nem statikus, mindig illeszkedni fog az adott helyzethez, illetve előéletünkhöz is. Apró érdekesség, hogy akcióval is lehet reagálni a hozzánk intézett kijelentésre, tehát előfordulhat, hogy egy mocskos szájú zsoldoskatonával való csevegés közben felugrik az „Úgy megfejelem, hogy a GTA IV-ben találja magát” opció is, amit Jászón egy elegáns bólintással végre is tud hajtani. Az okatlan erőszak mindig felvillanyoz, nem tehetek róla. De nemcsak az emberek ítélnék meg minket, hanem az istenek is, ami már egyelőre súlyosabb kategória, hiszen egy királyt nyilván nem érdeklí, hogy mit pusmognak a parasztok, az viszont annál inkább, ha hirtelen villám csap belé, vagy Túró Rudi automatává változik. Bár a görög mitológia istenei többen vannak, mint egy átlagos NBI-es meccs nézőszáma, a játékba szorosan csak négy istent kódoltak bele: Apolló, Árész, Pallasz Athéné és Hermész kíséri majd figyelemmel kalandjainkat. Az valószínűleg világos, hogy mindegyiküknek meglehetősen más a személyisége, és ha kegyeikbe fogadnak

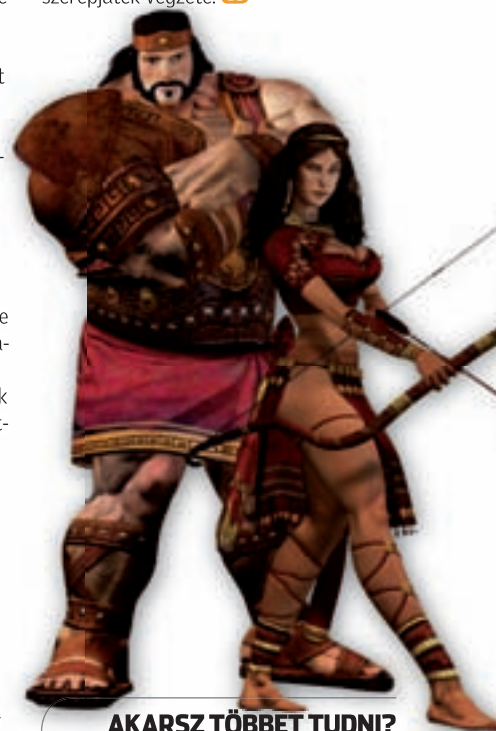
**I** Kétfajta támadás lesz a játékban, a közönséges sebzés, és a csodálatos nevű kivégzés. Ez utóbbit igen látványosra akarják faragni a fejlesztők: törött pajzsokra, repkedő végtagokra, vödörszám ömlő vére szármíthatunk. Ha emlékeztek a Gyűrűk Urának elejére, ahol Szauron a buzogányával egyszerre tucatnyi katonát üt el méterekre – na, a demó szerint pont ilyen erős csapásokkal ajándékoz meg minket Árész.

minket, az jelentkezni fog beszéd- és harci stílusunkon, valamint fegyverválasztásunkon is. Ha például Árésznek, a háború istenének kedvére teszünk, egyenes, célratörő párbeszéd-lehetőséget kapunk, agresszívabb lesz küzdőstílusunk, és jobban fogjuk forgatni a buzogányt. A valós idejű csatákban, a kard, dárda, buzogány és pajzs használatában is segítségünkre lesznek az istenek; a fegyverek előnyeit és hátrányait azt hiszem főlegesen lenne kivesézni, a boncolást hagyjuk Jászónra. Különböző feladatok, tettek végrehajtásával tudjuk beny...behízelegni magunkat egy adott isten kegyeibe, ezek lényegében a küldetések, illetve mellékküldetések lesznek a játékban, csak nem így hívják őket, hogy egyszerű legyen az élet. Végrehajtott küldetéseinket egy-egy istennek ajánlhatjuk majd, ha utunk során szentélyre, templomra akadunk, ezt pedig ők nagy bölcsességükben harci képességekkel, Smart-pontokkal, személyre szólóan felcímkézett rövidítőkkel és hasonlóakkal honorálják. A harci képességek kivételével ezek még béta állapotúak állítólag, de ne búsuljunk, ezek is igen látványosak lesznek.

### SEMMI CICÓ, KARAKTERLAP VAN NÁLAM! MEG HAVEROK.

Ha már boncolgattuk a fegyverforgatást, lássuk a többi képességet. A készítőik megközelítése az, hogy a lehető legkevesebb statisztikával szerelnék ellátni Jászónt, hiszen a történet róla szól, és nem szeretnék, ha a pontgyűjtögetés vonná el a játékosok figyelmét a történetről és a hangulatról. Dicséretes. Az előbb tárgyalt párbeszéd, választások nagy szerepe is ide vezethető vissza, sokkal inkább az akció nélküli szakaszokra, a történetre kell majd koncent-

rálunk. A történetben pedig nemcsak Jászón szerepel, hanem az argonauták is, akik részben a játék elejétől velünk lesznek, részben útközben csatlakoznak. Akhilleusz, Hérahklész, Daidalos... itt lesz a görög hőrosok színe-java, hogy segítségünkre legyenek. Egyelőre ígératesnek tűnik a játék, nagyon-nagyon reméljük, hogy nem fog unalomba fulladni a harmadik helyszín után, ami oly sok akció-szerepjáték végzete. **GS**

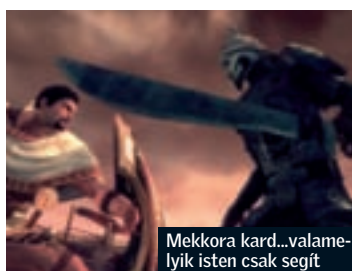


### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/rise-of-the-argonauts](http://gamestar.hu/jatek/rise-of-the-argonauts)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:



Mekkora kard...valamilyik isten csak segít



Szomorú samurájok Mükénében



Ókori terminátor

# KÖZÖSSÉGI JÁTÉKOK

Elképzelted már, hogy az idődet nem csak fényképek bámulásával töltöd az iwiwen?  
Nos, a játékgyártók már igen.

//Sam



**KÖZÖSSÉGI OLDAL. MÉG HA valaki nem is ismerné ezt a szót, ha azt mondom: iwiv vagy myVIP, rögtön tudja, miről van szó.** Nem is csoda, hiszen gyakorlatilag az internettel rendelkező magyar lakosság teljes egésze regisztrálva van valamelyikre (vagy mindkettőre) a két nagy közül. Az emberek bizony majd' minden nap felnéznek rájuk, s rengeteg időt eltöltenek annak böngészésével, hogy ki mit írt az üzenőfalra, milyen új képet tett ki magáról és a többi. Naná, hogy ezt a fix helyen megtalálható nagy embertömeget játékra kell csábítani. A gépezet be is indult, s hogy mindenki lássa, nem a levegőbe „beszélék”: az Activision vezetője, Bobby Kotick szerint a következő évek legnagyobb kihívását a kiadók számára a közösségi oldalakra íródott játékok fogják jelenteni.

### AKIK IGAZÁN NAGYBAN CSINÁLJÁK

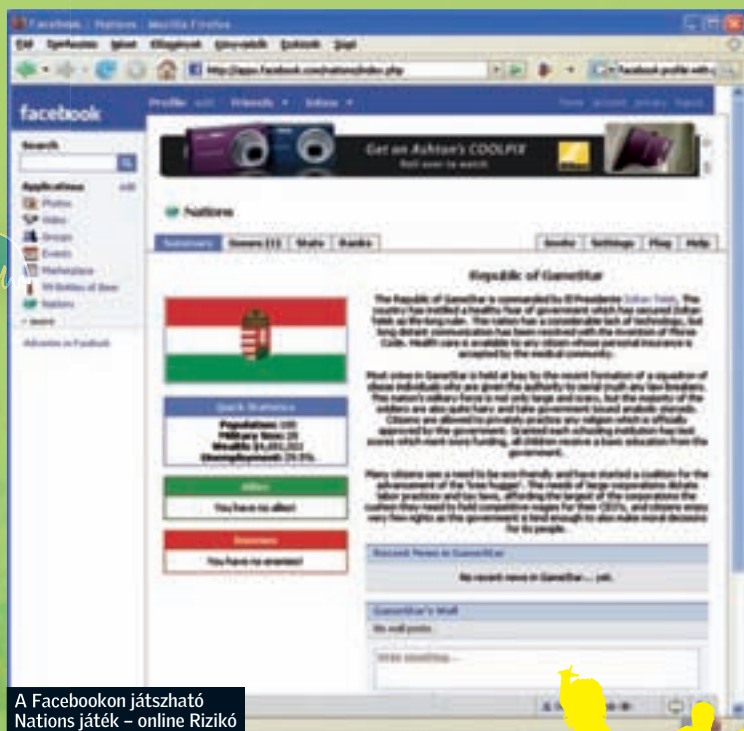
Hogy megértsük a fenyegetés mibenlétét, nem árt kicsit képbe kerülni a nemzetközi közösségi oldalak nagyságával és súlyával. Itthon az iwiv-en kb. napi egymillió felhasználó nézegeti régi ismerősei adatait, igaz, ők is generálnak vagy 54 millió oldalalattöltést – azaz jó sokat kattintgatnak. A myVIP-n ezzel szemben csak 400 000 honpolgár fordul meg egy nap, de ők is összeklikkelnek 30 millió oldalalattöltést. Ezzel szemben a világ két legnagyobbján, a MySpace-n és a Facebookon külön-külön, naponta 22–25 millió netes barangol, oldal-

létöltések milliárdjait hozva össze. Igen, ők bizony sok mindent művelnek közösségi oldalukon – hiszen megtehetik. A külföldi oldalakon ugyanis van mit csinálni bőven. Régóta lehet már klubokat alapítani, képeket, videókat megosztani (a MySpace saját videomegosztója a Youtube után a második legnagyobb a világon), blogokat írni, csetelni, s mindezt a saját profiloldalukon keresztül. A sok minden egyéb mellett játékfejlesztésben is érdekelt Microsoft be is vásárolta magát a Facebookba tavaly októberben, a kis részvénycsomag 240 millió dollárjába került. A kis szóban jelen esetben semmi irónia nincs: ezért a csillagászati összegért ugyanis a Facebook 1,6 százaléka lett csupán az övé. Gyors mattek: a közösségi oldal ezek szerint 15 milliárd dollárt ér. Meg sem próbálom forint-ra átszámítani.

### CSINÁLD MAGAD MOZGALOM

A legnagyobb előrelépés viszont az volt, amikor egy éve a Facebook mindenki számára megnyitotta a programozói felületét, s onnantól kezdve bárki bármilyen alkalmazást írhatott, amit bárki feltehet a saját profil oldalára. Márpedig a közösség nem pihen: ráharapott a horgora, s jelenleg 23 ezernél is több programból választhatunk kedvünkre, kezdve a könyv-, film-, játék-, étterem- és zeneértékelő progiktól az arcfelismerő applikációkon át a majd' háromezerféle játékokig. Ez utóbbiak közt aztán van minden, s nem csak sakk: városépítő stratégia, országszimulátor, lottó, póker

## A NAGY JÁTÉKGYÁRTÓK AZONNAL RÁ-REPÜLTÉK A KÖZÖSSÉGI OLDALAKRA GYÁRTOTT JÁTÉKOK TERÜLETÉRE



## KÖZÖSSÉGI OLDAL JÁTÉKFEJLESZTŐKNEK

**A KÜLÖNBÖZŐ KÖZÖSSÉGI OLDALAK MANAPSÁG gombamód szaporodnak, s hogy valami különlegesség is legyen bennük, igyekeznek mindegyik valamilyen csoportot megcélolni magának elsődlegesen.**

Ezt teszi a MyLife.org is, ami a jövődöbeli játékfejlesztőket és webdizajnereket igyekszik összefogni, illetve segíteni a tanulásukat. Az oldal rengeteg segítséget ad a kezdeti lépésektől egészen egy igazi online játék elkészítéséig, s persze a kész művet meg lehet osztani a többi regisztrált felhasználóval, akik véleményezhetik azt, illetve a forráskódot felhasználhatják saját játékok fejlesztéséhez. Alapvetően ebben a közösségben nemcsak barátokat, hanem kollégákat vagy tanítómestereket szerez az ember, aminek azért mégis csak nagyobb a haszna, mint napi pár óra iwiv-bújásnak.



A Disney készülő játékos-közösségi oldala, a DGamer



vagy éppen vitorláshajó-szimulátor. A legnagyobb poén persze az, hogy egy mozdulat beinvitalni egy ismerőst a játékba, vagy éppen a játékon keresztül lehet újabb barátokat szerezni. Hiába „csak” játékról van szó, így mindjárt több értelmet nyer az oldalon és neten töltött idő. A felhasználók általi moddolhatóság természetesen nem újdonság játékosberkekben, nem kell különösképpen magyarázni, hogy milyen közösségépítő és szórakoztató ereje van például egy jó pályaszerkesztőnek vagy, hogy mennyire segít kiteljesíteni a WoW-addikciót az, hogy mindenki szabadon hegeszthet alá ingame segédprogramokat.

## TÁRSAS ONLINE VALÓSÁGSHOW

A kezdetben nem túl sikeres, bár így is 800 ezer tagot számláló XuQa nevű közösségi oldal gondolt egyet, s profilját másfél éve egyszerűen áthelyezte a játékokra. Az üzelmeltető szerint az oldalon regisztrált tagok hírnevet és gazdagságot vadászhatnak maguknak különböző küldetések teljesítésével, akárcsak egy valóságshowban. Összesen 10 szint van, s aki eléri a legmagasabbat, az 1000 dollárt nyer. Pontokat barátok meghívása, illetve a saját profilunk, fórumtémáink látogatottsága után kapunk – az oldal ebből a szempontból kifejezetten bátorítja a tagokat, hogy szafos képeket töltsenek fel, illetve heves reakciókat kiváltó témákat vessenek fel. Lehet persze pontot nyerni a beépített pókerjátékkal is. Ez utóbbiban mi magunk is lehetünk a bank:

ha nyitunk egy saját pókerszobát, és a haverok ott ülnek össze kártyázni, mi zsebelhetjük be a nyeremények 1 százalékát.

## AZ EA BESZÁLL A RINGBE

A nagy játékgyártók természetesen azonnal rárepültek a közösségi oldalakra gyártott játékok területére, s így az Electronic Arts sem tétlenkedett. Idén februárban megalapította az EA Blueprint stúdiót, ami kifejezetten a közösségi oldalakra szánt minijátékok fejlesztésével foglalkozik. A minijáték természetesen nem jelenti a minőség csökkenését, inkább azt, hogy olyanokhoz jussanak el vele, akik alapvetően életükben nem játszanának egy tisztességes PC-s játékkal, s pláne nem is vennék meg azt. Jelenleg az első, *Smarty Pants* nevű műveltségi játékkal gyűjtik a tapasztalatokat a folytatáshoz. Az üzleti modellt nem nehéz megérteni: a több mint 60 millió regisztrált Facebook-tag közül csak minden tizedik adjon ki fél dollárt egy ilyen játékért...

## A SONY MÁR RÉGEN TUDTA A TUTIT

A Sony Entertainment volt elnöke, Chris Deering a múlt hónapban két régi – bár elvetélt – próbálkozásról is pletykált a sajtónak. Az egyik szerint a cég már '97-ben nagy titokban tesztelt egy olyan, alapvetően szöveg alapú, közösségi szolgáltatást, amit a PS-tulajok vehettek volna igénybe. Ehhez össze kellett kötni a PC-t a tévével egy Net-Station küttyü segítségével. A másik egy

## 3 ÉV BÖRTÖN HAMIS PROFILÉRT



**VAN OLYAN ORSZÁG A VILÁGON, AHOZ azért meg kell gondolni azt, ki-hogyan használja a közösségi oldalakat – így a Facebookot is.** Marokkóban például 1300 dolláros pénzbüntetés mellett három évre ítélték egy 26 éves férfit, aki az uralkodói család egyik tagjának, Muláj Rasid hercegnek a nevében hamis profilt hozott létre. Hiába állította, hogy ő tiszteli a herceget, s a profil csak egy kis vicc volt, már az őt őrizetbe vevő rendőrök is agyba-főbe verték a poénos ürembert. Természetesen rengetegen vannak a világhálón, akik híres emberek nevében profilokat hoznak létre, de ilyen példásan eddig még senkit sem büntettek meg. Itthon sem valószínű, hogy bárki ennyire komolyan venné az ilyen típusú – egyébként vastagon személyazonosság-lopásnak minősülő „csínytevést”, de azért senkit sem bátorítunk ilyesmire.



Kalózfelvétel a Spore készülő Sporepediájából, ahol más lényteremtőkkel is megismerkedhetünk majd



Sony PS HOME: átmenet a közösségi oldal és egy MMO között

Youtube-hoz hasonlító streamelt videoszolgáltatás lett volna, még 2002-ben, azaz 3 évvel a videomegosztó megszületése előtt. Mindehhez PS2-re lett volna szükség.

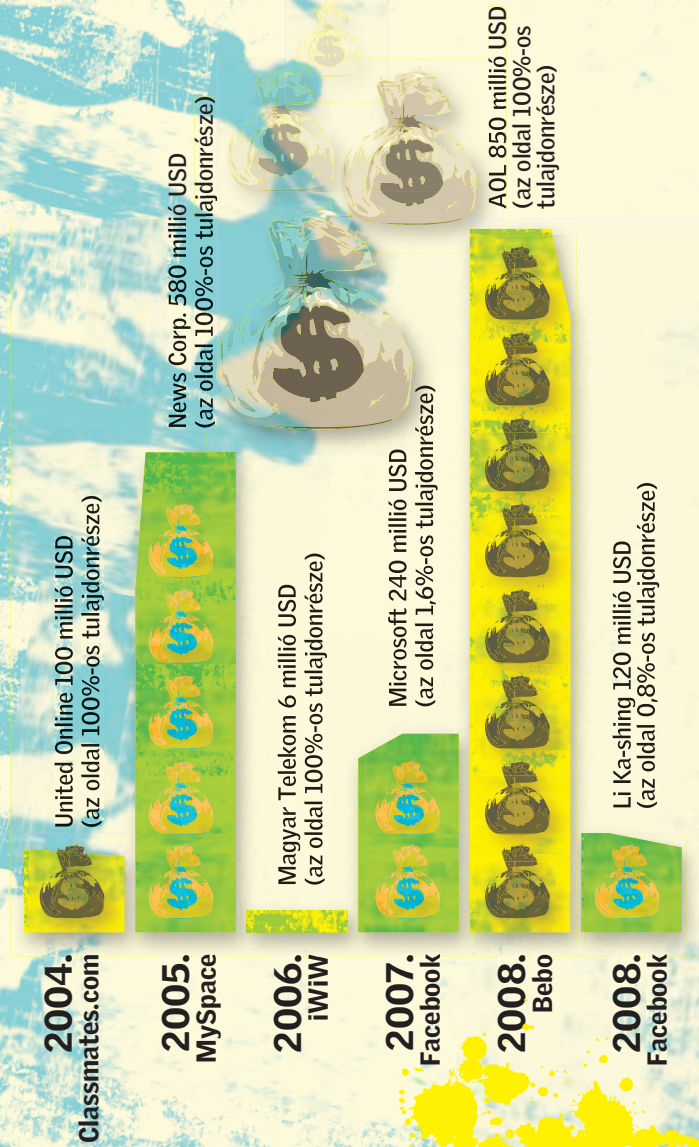
A japán cég persze nem adja fel, s ezt mi sem példázta jobban, hogy a PS3-ra is készülnek közösségi kezdeményezéssel, mégpedig a PlayStation Home-mal. Ez egy *Second Life*-szerű 3 dimenziós világ lenne, ahol a PS-tulajok összegyűlhetnek, avatarjaikkal mászkálhatnak, beszélgethetnek másokkal, s a leszóltott arcokat akár nyomban meg is invitálhatják egy multiplayer csörtlére. Persze lehet, hogy ebből sem lesz semmi, mert már a bétatesztelési fázist is többször elhalasztották, legutóbb ez év végére.

## HÓFÉHÉRKE ISMERŐSNEK JELÖLT

A Sonyhoz hasonlóan vannak cégek, akik nem a meglévő közösségi oldalakra fejleszténe, hanem bizony maguk kreálnának egyet, aminek korlátlan urai lehetnek. A Disney a tavalyi E3-on jelentette be, hogy gyerekek számára készíti a DGamer nevű közösségi oldalt. Itt a jobb sorsra érdemes gyerkőcök csetelhetnek, szinteket léphetnek és még tárgyakkal is kereskedhetnek, akár a Nintendo DS-ük segítségével is. A közösségi oldal természetesen tele lesz majd játékokkal, amiről a Disney szép csendesen 700 főre hízalt játékkészítési stúdiója gondoskodik. Hogy legyen kívül vilantani, és bizonyítsák a helyzet komolyságát, kilóra megvették a *Wing Commander*- és *Ultima*-sorozatot, a *System Shock*

## A LEGJELENTŐSEBB KÖZÖSSÉGI OLDAL-BEFEKTETÉSEK

Mindenki úgy érzi, neki kell egy szelet a tortából, s hajlandók erre nem kevés pénzt áldozni.



## A GAMESTAR FACEBOOK-JÁTÉK AJÁNLATAI



### MY CITY

A *SimCity*-sorozat abszolút közösségi változata, ami ugyan egy kis vidéki tanyából indul, de ha az ember ügyes, nemzetközi metropoliszt varázsolhat belőle. Természetesen sok ismerős kell hozzá, akik mind új munkaerőt adhatnak hozzá a városunkhoz, depressziós matektanártól kezdve koldusoktól át lengyel szeszűzőkig.

### TEXAS HOLD 'EM POKER

Naná, hogy a jó kis póker nem maradhat ki az ajánlatból: az asztalnál aztán tényleg éjszakákat tölthetünk el a jó lapjárásra várva. Persze nem csak barátokkal játszható, és komoly pókerestétet és tornákat rendeznek. Ha mégis leégnél, szerezz zsetont más haverok invitálásával!



### PIÑATA

Ha bejött a *Viva piñata!* PC-s játék: itt helyed. Lehet püfölni a saját és a más pinataját, frusztrált lelkek választhatják célpontnak az amerikai elnökről, Michael Jacksonról vagy éppen Paris Hiltonról mintázott figurákat. Endless fun!

### DOPE WARS

A sötétebb lelkek a *GTA IV* PC-s megjelenésig ki tudják húzni ezzel a drognepper-szimulátor programcskával. Különböző anyagokkal kereskedhetünk a vicces gombától a fűig, New York kerületeiben. Szükségeltetik hozzá kereskedői véna és óvatosság, mert minden kerületben más banda az úr.



ot, *Thief*-et és *Deus Ex*-et jegyző Warren Spectort vezető dizájnerek.

### EGYSEJTŰEK KÖZÖSSÉGE

A fentebb említett, amolyan „alacsony költségvetésű” próbálkozások mellett az EA berkeiben azért a nagygyűk is kacsingat a közösségi oldal építése felé. A durva innovációkkal kecsegtető *Spore* megvásárlásával tulajdonképpen már tagjai is leszünk egy közösségi oldalnak. A létrehozott profil oldalunkon ugyanis a kreálmányaink, az élőlények, tárgyak, épületek, fegyverek mind megjelenhetnek, illetve az ingame felvett videóink is. E mellett mindez bekerül egy „meganagy” adatbázisba is, s új játék indításakor innen tud válogatni a gép, hogy mivel pakolja meg a terepet. A közösségi rész a többi ilyen oldalhoz hasonlóan aztán bárholnan elérhető, bogarászható lesz, s mi magunk is válogathatunk majd a másik „természből” kedvűnkre, kibeszélhetjük azokat, stratégiákat tárgyalhatunk meg.

### HOL A NAGY PÉNZ?

A *Sims*-sorozat, a *Guitar Hero* és tulajdonképpen a Nintendo Wii mind-mind ékes bizonyítékai annak, hogy a brutálisan nagy pénz a casual játékosokban van. Egyrészt, mert rettentő sokan vannak, másrészt, mert ők a felnőtt népességből kerülnek ki elsősorban, akiknek rendes munkájuk lévén nem lételemük a kalózmások használatát. Játsszani márpedig ők is szeretnek, csak meg kell találni őket a megfelelő csalival. A közösségi oldalon tobzódó jónépek pedig klikkelnek mindenre, ami mozog – ideális felvevőpiac a kiadóknak. Ha jóslatokba szeretnék bocsátkozni, azt mondanám, hogy a klasszikus PC-s és konzolos játékok nem fognak megszűnni a jövőben sem, megmaradnak a szakma csillogó-villogó kirakatának és a PC-s hardverfejlesztés mozgatórugójának. Csak közben az épeszű játékkészítők és kiadók a nagy lét nem ebből, hanem a közösségi oldalakra, nagy tömegekben értékesített játékokból fogják bezsebelni. Én legalább is ezt tenném. **GS**

# GOTHIC 4

Mert nem csak Indiana Jonesnak jár egy negyedik kaland!

//Mayer

**R**OCKY, RAMBO ÉS INDIANA Jones kalandjait elnézve mostanság trendinek számít új lehetőséget adni a trilógiákat megélt történeteknek. A többeknek csalódást okozó *Gothic* harmadik epizódja után lecserélt fejlesztőgárda helyét új arcok vették át, így minden okunk megvan a bizakodásra, azonban kicsit jobban utánajárva a készülő negyedik résznek, van helyük az aggályoknak is.

## GOTHIC ÚJRATÖLTVE

A JoWood tanulva a 3. rész hibáiból, újtal nyíltabb politikát folytat. Még bőven messze a megjelenés, hisz 2010 előtt biztosan nem játszottunk a *Gothic 4*-gyel, de

azért legalább nem a 4-es metróval érkezik majd hozzánk a várt folytatás. A következő évek folyamán már nem a korábban megismert Piranha Bytes áll a projekt mögött, hanem a *Desperados*-szal még 2001-ben befutó *Spellbound*. A színhúzógatás igazából itt kezdődik, hisz a német csapat nem sok mindent tett le az asztalra a vadnyugatos játékon és annak variációin kívül, ráadásul a marhapásztorok földje meglehetősen messze áll Myrtana világától.

Egy kis tábor a sziklaszirten. Vadászok? Orkok?

A kék fények mágjáról árulkoznak. Mágusiskola?

Vajon mit véd a kupola? Mit rejtget a piramisszerű építmény?

## RÖVIDEN

*Gothic* új kezekben új lehetőségekkel. Új remény a remek élményre.

### MIÉRT SZERETJÜK

Mert bár a *Gothic 3* csalódást okozott, ez mégis egy újabb *Gothic*...

**KIADÓ** JoWood Productions  
**FEJLESZTŐ** Spellbound  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

{ *Gothic* - 91% - GS2001\_06  
{ *Gothic 2* - 92% - GS2003\_07  
{ *Gothic 3* - 81% GS2006\_11

## MEGJELENÉS

2010. tavasz

## KIHÍVÓK

*Fallout 3* - 2008 ősz  
*Age of Conan* - 2008 május  
*Sacred 2* - 2008 szeptember

És itt miképp juthatunk át?

Mintha egy kar nyúlna ki a földből tartva az élető lángot

A híd átvezet a kupola alá, remélhetőleg el is jutunk oda majd

## INTERJÚ MICHAEL KAIRATTAL a Gothic 4 producerével

**GS:** Michael, mi a feladatod a Gothic 4 fejlesztése során?

**MK:** Gondoskodom arról, hogy a Gothic 4 tuti játék lesz, amelynek minősége a nemzetközi publikumot is meggyőzi, mindemellett tartjuk magunkat a pénzügyi és időháttáros ígéreteinkhez.

**GS:** Nehéz a Gothic világában elmerülni?

**MK:** Nem, a spellboundos kollégák, akik a játékért felelősek, ismerik mind a 3 Gothic-epizódot A-tól Z-ig. Emellett egy kifogyhatatlan adatbankunk is van, ami részletes segítséget ad a Gothic világhoz. A legnagyobb nehézség mindezt egy univerzumba tömöríteni, de a csapat nagyon lelkes.

**GS:** A Gothic 3 csalódást okozó játék lett, mégis több ezer példány kelt el belőle. Ez miképp lehetséges?

**MK:** Ebből is látja az ember, hogy mennyire szeretik a Gothic világot, és a hibái ellenére mégis kelendő a termék.

**GS:** Akkor akár kényelmesen hátra is dőlhetnétek...

**MK:** Mi azért nem így látjuk. Szeretnénk megfelelni a rajongóknak. A Gothic-játékok mindig kiemelkedtek a német fejlesztések közül, és a 4. rész sem lesz külön.

**GS:** Miért hihetünk annak, hogy ezúttal jobb lesz?

**MK:** Erre sosincs garancia, mert senki sem tudja megmondani, mit hoz a jövő. De láthatjuk, most hol állunk. Pár hónapnyi munka után egy stabil verziót mutathatunk fel. Mindemellett a Gothic 3 óta belső rendszert alakítottunk ki a jövőbeli hibák kiszűrésére. A Gothic 4-nek hibamentes játéknak kell lennie, a korábbi játékok hangulatát, nyíltságát és zenéjét hozza. Ezt várják el tőlünk a játékosok.

**GS:** Mi lesz, ha a Gothic 4 mégis hibákkal tele érkezik meg a piacra?

**MK:** Az fájdalmas seb volna a Gothic-sorozatnak. De ez nem fog bekövetkezni.

## AKÁR ESŐVEL MOSHATJUK MAJD TISZTÁRA A JÁRHATATLAN UTAKAT, VAGY VILLÁMMAL TANÍTHATUNK ALAPSZINTŰ ÁRAMVEZETÉST



Vágom a fát a fejszémmel, de csak nappal, sohasem éjjel

JoWood-ék azonban kiállnak a német gárda mellett, szerintük ugyanis a legjobb kezek foglalatostkodnak a projekten. A program ugyan még csak egy prototípus formájában volt megtekinthető a szakmabeliek számára, és nem sok információt engedett szabadjára a kiadó, de alapvetően több tudnivalót fognak a jövőben megosztani velünk, mint korábban. Fontosnak tartják ugyanis a rajongói reakciókat és véleményeket. Az eddig látottakból és hallottakból leszűrhető, hogy a játék milyen irányba is halad, milyen RPG válhat majd belőle a 2010-es megjelenésig.

### SEQUEL VAGY PREQUEL?

A Gothic 4 eddig Genesis munkacímén készült, ami rengeteg találgatásra adott okot a rajongóknak. A harmadik epizód csúfos szereplése után sokan úgy vélték, hogy a JoWood inkább újrakezdi a sort, és egy előzménytörténettel kedveskedik a rajongóknak, mely nemcsak érdekes, de kifejezetten trendi jelenség is manapság. A Genesis alcím csak rágett egy lapáttal erre a feltételezésre, hisz a jelentése „Teremtés”, így ki ne gondolt volna egy újjáteremtett Gothic világra a szó hallatán? A helyzet azonban az, hogy szó sincs előzménytörténetről vagy átértelmezett világról, a Gothic 4 cselekménye ott folytatja a történetet, ahol a Gothic 3-nál abbamaradt. Pontosabban 10 évvel később járunk majd, és a cselekmény központjában a déli szigetek állnak. A területi változás ellenére azonban marad a jól megszokott nagy kiterjedésű változatos világ, amelyre számos környezeti hatás ural. A Genesis szócskát le is váltották a spellboundosok, így mostantól Arcania néven fut a Gothic 4.

### MINDEN HÓKUSZPÓKUSZ

A játékmennel kapcsolatban annyit elhittettek a srákok, hogy mágia lesz bőven, és mivel a környezeti hatások nagy szerepet játszanak majd a sziget életében, mi is besegíthetünk egy kicsit a természet munkájába, rosszakaróink ellen is fordítva azt. Ha például köddel borítjuk be a csatateret, ellenfeleinken még a legjobb szemész sem segíthet, számunkra pedig gyors menekülésre adhat lehetőséget, de akár ki is használhatjuk az alkalmat, és hátba támadhatjuk a tébolygó ellent. Tulajdonképpen rajtunk múlik majd, miképpen használjuk fel környezetünket. Akár esővel moshatjuk majd tisztára a járhatatlan utakat, vagy villámmal taníthatunk alapszintű áramvezetést, saját stílusunknak megfelelően érhetjük el céljainkat. A kezünkbe adott mágiáknak köszönhetően azonban nemcsak az idő-

járást, de magát az időt is csúríthetjük-csavarhatjuk. Egy csettintésre elküldhetjük a napot a horizont alá, aminek hála a falulakók gyorsan aludni térnek, szabad utat adva a betörőknek és tolvajoknak. Küldetéseinket tehát többféleképpen véghez vihetjük majd, egyedül rajtunk múlik, milyen utat járunk.

### BÁRSONYOS FEJLESZTÉS

A fentebb vázoltak persze szépen hangzanak, azonban – mint már korábban is említettük – aggodalomra ad okot, hogy ebből egyelőre semmit sem tettek látványosan közzé. Münchenben volt alkalomunk megtekinteni a játék prototípusát, azonban az inkább techdemóként díszleg, nulla játékmennel. A látottakból persze leszűrhető, hogy csúnya grafikától nem kell tartani, az ígéretnek szerint javulni is fog a vizuális élmény az évek során, ami alapkövetelmény, hisz 2 év múlva ez kevés lesz. Látszik azonban, hogy ezúttal a környezetre helyezték a hangsúlyt, hisz a fű, a fák, a bokrok, a dombok, a kis erdő közepén felejtett asztalka – mind-mind aprólékosan ki vannak már most dolgozva, ráadásul van egy sajátos színvilága az egésznek. Ezen lehetséges, hogy változtatnak majd, ami kár volna, mert tetszetős.

### „WHEN IT'S DONE”

Ugyan a már jól ismert „venicdán” elhangzott, amikor a megjelenés idejéről merültek fel kérdések, annyit tudni, hogy a játékot finanszírozó BVT Games Fund III Dynamic 2010 februárjában már polcokon szeretné látni a játékot. Addig sok víz fog lefolyni a Rajnán, de szintén aggasztó lehet, hogy 2 év alatt kell megtölteniük a spellboundosoknak a Gothic 4 világát a beígért tartalommal. Az alapok már le vannak fektetve, és az ötletek is megvannak, a kérdés csupán az, hogy mennyire is sikerül megvalósítani ezeket. Hisz a nyomás nem éppen kicsi, a rajongók támogatásának visszanyerése és igényeik kielégítése a Gothic 3 után nem egyszerű feladat. Mindenesetre már az szimpatikus lépés a JoWood oldaláról, hogy ilyen korán betekintést nyehettünk a fejlesztésbe, és remélhetőleg a továbbiakban is szépen adagolják majd az információt a munkával kapcsolatban. Talán ezúttal időben hangot adhatunk a nemtetszésünknek. 2010 messze van, úgyhogy hajrá Spellbound, várjuk az eredményt. GS

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/gothic-4](http://gamestar.hu/jatek/gothic-4)





A zsaruk itt is mindig a legkényesebb pillanatban érkeznek...

## RÖVIDEN

Egy új karakterrel az ötvenes években kell Empire City városát meghódítanunk. A GTA-knál lineárisabb játékmenet, kidolgozottabb sztori jellemzi majd a játékot.

## MIÉRT SZERETJÜK

Az első *Mafia*-nak hihetetlenül hangulatos sztorija volt, most még jobbat kapunk, több realizmussal, filmszerű jelenetekkel.

**KIADÓ** Take 2

**FEJLESZTŐ** 2K Czech

**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

£ *Mafia* 95% – GS2002\_10

£ *Vietkong* 94% – GS2003\_04

£ *Hidden & Dangerous II*

82% GS2003\_12)

## MEGJELENÉS

2008 vége

## KIHÍVÓK

*Grand Theft Auto IV* 2008. október

*The Wheelman* 2008 6sz

*Alan Wake* 2009

**i** A *Witcher* látogatása kapcsán másfél éve jó sok alkohollal sikerült megoldanom egy cseh újságíró nyelvét, aki elmesélte, hogy állítólag az első *Mafia* producerét sikkasztásért lecsukták, és ezért is állt ilyen sokáig a projekt...

# MAFIA 2

A csehek vajon tényleg... //Bad Sector

**VÁLASZTANUNK KELL MAJD, HOGY A TALJÁN MAFFIÓZÓK KÖZÜL MELYIKÜK FELÉ HÚZ A SZIVÜNK**



## MAFIA 2 VS GRAND THEFT AUTO IV

Fight!

**TERMÉSZETESEN MINDENKIT** az a kérdés foglalkoztat leginkább, hogy melyek lesznek a legfőbb különbségek a *Grand Theft Auto IV*, illetve a *Mafia 2* között. Vajon ki lesz a győztes? Ezt persze nem tudjuk előre megjósolni, ám ebben a táblázatban összefoglaltuk a legfőbb különbségeket.



VS.

- ↳ Cselekményközpontú játékmenet
- ↳ 2 órányi videó a missziók összekötésére
- ↳ Olaszok és szicíliai eredetű maffia
- ↳ Az 1940-es és 1950-es évek elevelednek meg, régi idők járművei furikáznak
- ↳ 16 négyzetkilométernyi terület áll a rendelkezésünkre
- ↳ Nyílt játékmenet, szabadon választható küldetések
- ↳ Sokféle videó, de a hangsúly magán a játékon van
- ↳ Kelet-európai bevándorlók a középpontban
- ↳ Modern elemek: Niko PDA-zik, mobiltelefonozik, és korthú autókkal furikázik.
- ↳ Kb. 36 négyzetkilométernyi területen lehet garázdálkodni

**1946-BAN JÁRUNK...** Nemrég szakadt csak vége a második nagy világháborúnak, amelyik a szövetséges erők győzelmével és Németország teljes vereségével végződött. A fiatal Vito Scaletta is megjárta a háború poklát, és borzalmas emlékeinek rémképei még mindig élénken élnek benne, amikor '46 telén megérkezik szeretett városa, Empire City vasútállomására. Vito igazi háborús hős, ám nem saját döntése folytán vált azzá. Még a háború alatt piti kis bűnözőként elkapták és két választás között kellett döntenie: vagy a börtön, vagy a kényszerű katonaság. Hősünk nem akarta az amerikai börtönök közismerten borzalmas állapotát átélni, ezért inkább a háború mellett döntött. Így vizsgálódva már nem olyan biztos benne, hogy jó választás volt...

Mindegy..., most majd minden másképp lesz... Új életet kezd, és megpróbálja elfelejteni a háború poklát. Persze sok mindenhez most sem ért, ezért úgy néz ki, hogy a meggazdagodáshoz vezető út ismét a bűn ösvényén keresztül vezet. Ebben nagy segítségére lesz Joe Barbaro, egykori iskolai osztálytársa és barátja. Joe-val közös álmot dédelgetnek: Empire Cityben az alvilág császárává szeretnének válni...

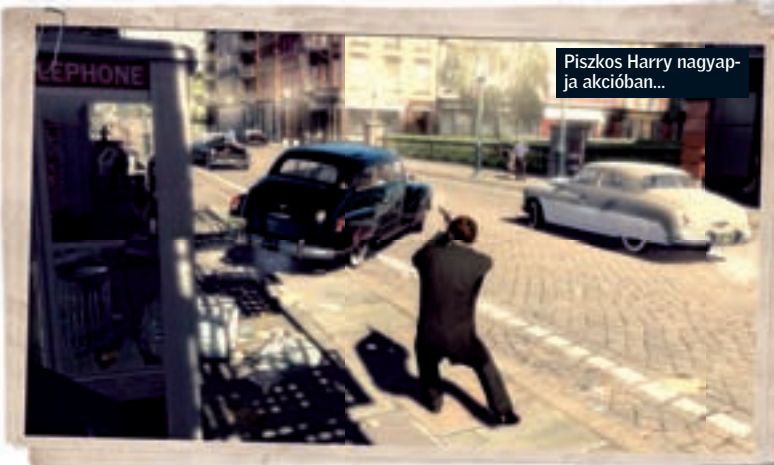
## 2002-BEN A ROCKSTAR EGY LŐFEJET TALÁLT AZ ÁGYÁBAN...

Ugye emlékeztek még a *Mafia* első részére? Arra a játékra, amelynek egyedül sikerült a *Grand Theft Auto III* „fejéről” levérni a koronát, és királyságát

még a *Vice City*-nek sem sikerült megdöntenie. Bizony, nem véletlenül adtam annak idején 95%-ot a játékra, hiszen nemcsak a harmincas években játszódó gengsterfilmek fantasztikus hangulatát adta át tökéletesen, hanem olyan sztorival is nyakon öntötték, amely messze-messze kiemelkedett az akkoriban jellemző kliséhegyektől, és mind a mai napig sem sok játéknak sikerült azt felülmúlnia. Rádásul 2002-höz képest nagyon ütött a *Mafia* grafikája is, arról nem is beszélve, hogy hatalmas élménynek számított korabeli járgányokkal furikázni a század eleji amerikai nagyvárosokra hasonlító New Heavenben. Nem csoda, hogy kétféle példányt adtak el a *Mafiából*, amely nagyon szép teljesítmény egy ilyen kevésbé ismert brandtől. Nem is érttem soha, hogy miért nem készül folytatás, és miért erőltette annyira az Illusion Softworks a *Hidden and Dangerous 2*-t, illetve a két *Vietkong*-ot.

## EGY ÚJ FIÚ A VÁROSBAN

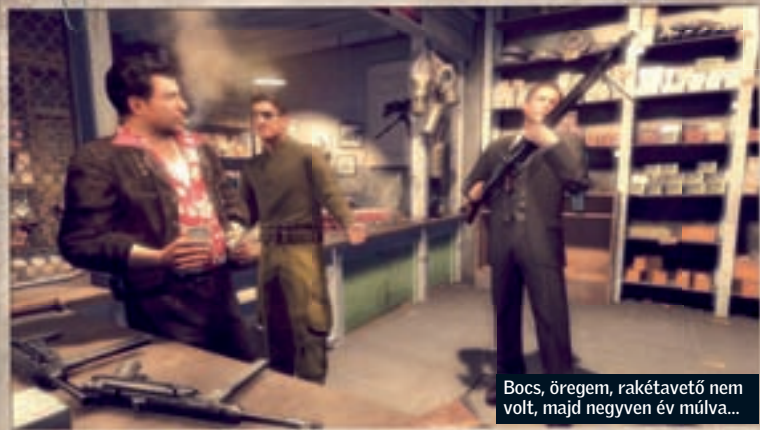
Aki emlékszik a *Mafia 1* befejezésére, az talán nem csodálkozik, hogy az új részben más főszereplőt kapunk, aki pedig arra tippelt, hogy Tommy Angelo valamelyik gyerekét irányíthatjuk majd, az téved, ugyanis a második részben teljesen új helyszínen, egészen más szereplőket láthatunk majd, tehát az első rész története egyáltalán nem kötődik a másodikéhoz. Maga a város is más: New Heavennel ellentétben Empire Cityben járunk. Ez a megapolis leginkább az ötvenes évek New Yorkjára hasonlít, ám a készítőik vegyítették bele San Franciscóra



Piszkos Harry nagyapja akciójában...



Roman, fedezz hátulról! Ja, bocs, az egy másik játék...



Bocs, öregem, rakétavető nem volt, majd negyven év múlva...

hasonlító elemeket is. A játék sztorija több évet is átfog: kalandjaink a negyvenes évek közepétől kezdődnek és az ötvenes évek végéig tartanak. Az általunk irányított karakter az olasz-amerikai Vito, a másik főszereplő pedig barátja, Joe – őt viszont nem fogjuk irányítani. Bár a történelemkönyvek szerint gazdasági téren az USA nem járt rosszul a második világháborúval, Empire Cityben mégsem ennyire rózsás a helyzet: rendkívül magas az infláció és a háborús veteránok sem találják helyüket az életben. A várost leginkább a bevándorlók uralják – írek, kínaiak és persze a talj-

nok. Az olaszoknak már saját negyedeik is vannak a városban, és saját szabályaik szerint is élnek, amelyek nem mindig illeszkednek az amerikai törvényekhez... Még a spagettizabálókön belül is ellentétek húzódnak. Az alvilágban a legnagyobb hatalom a szicíliai eredetű maffia kezében van – zsarolással, lopással, piszkos üzletekkel és gyilkosságokkal kerekedik felül, és azzal tudja igazán megszilárdítani hatalmát, hogy tagjai sokkal jobban összetartanak, mint ellenségeik. Aki a maffia tagja, az menthetetlenül meggazdagszik: elegáns ruhákat hord, sikkes, drága sportautókat vezet, és persze

## DANIEL VAVRA MEGMONDJA!

Interjú a Lead Designerrel

**GS: Daniel, vadd be nekünk őszintén, mi volt az eddigi legdurvább törvénszegésed?**

DV: Hmm... Hát őszintén szólva szívesen hajtok gyorsan. De erről csak az ügyvédem jelenlétében kellett volna beszélnem...

**GS: Már évek óta óriási népszerűségnek örvend a GTA-sorozat, és persze ezenkívül is készültek „bűnözős” játékok az első GTA megjelenése előtt és utána is. Mi olyan élvezetes abban, hogy egy törvénszegő bőrébe bújhatunk?**

DV: Mindig is szórakoztató volt a szabályok felrúgása, és ez a jövőben sem változik majd. Ezek az emberek pusztán a saját törvényeik szerint élnek, és teljesen lazára vesznek mindent. Később veszed csak észre, hogy tulajdonképpen mennyire nem azok... Persze az első Mafia azért nyugőzött le sok embert,

mert ehhez hasonlót eddig csak filmekben tapasztalhattak.

**GS: Ha már itt tartunk: mégis pontosan miben látod az első Mafia sikerét?**

DV: A játékosok számára akkoriban még nem volt megszokott az ilyen mértékben kidolgozott cselekmény. Eleinte sokszor kérdezték tőlem: ugyan mégis mi az ördöghöz kell ennyi animáció? A játékban mindent a történetre alapoztunk – először jött a sztori, majd ebből építettük fel a küldetéseket. Akkoriban még olyan embereket is felvettünk, akiknek volt filmes tapasztalatuk. Sok munkával járt, de végül mind megtértül.

**GS: Hírek maradtok a régi recepthez?**

DV: Természetesen, de azért sokat fejlődöttünk is 2002 óta. Az első Mafia-hoz készült forgatókönyvem 400 oldalas volt, a Mafia 2-é már

700 oldalas. Sokat tanultam az első játékból. A párbeszédnek ezúttal sokkal életszerűbbek, annak ellenére, hogy most egy egyszerűbb nyelvezetet használunk.

**GS: Tényleg, 2002 óta már bizony hat év telt el... Miért csak most készül a Mafia folytatása?**

DV: A Mafia 2 alapjai már 2003 óta léteznek, azonban sok minden közbejött. Kiadtuk a Hidden & Dangerous 2-t, majd elkészítettük a Mafia-t Xboxra és PlayStation 2-re. Ezután jött a generációváltás a konzoloknál. Roppant nehéz volt fejlesztői csomagokat

szerezniük, főleg a PlayStation 3-hoz. Ehhez még az is hozzájön, hogy a Mafia 2 mögött álló technológiát teljesen az alaptól építettük fel. Ez persze rengeteg időbe került. Az engine, amivel most dolgozunk, durván másfél éves. Végül a legfőbb ok: bizony nem túl egyszerű az ilyen típusú játékok fejlesztése.

**GS: Akárcsak 2002-ben, ezúttal is a GTA a legnagyobb ellenfél. Csak a vak nem veszi észre, mennyire hasonlít a két játék menete.**

DV: No igen, de maga a játékelmény teljesen más. Mi a lineárisabb történetvezetés mellett tettük le a voksunkat. Ezért is összetettebbek





Frank, meséltem már neked az arizonai nagyapámról és a gyapotültetvényéről?

döglenek érte a nők. Vito és Joe is mindenáron közéjük szeretne tartozni, sőt ezért mindenre hajlandóak, csak hogy egyszer ők is ilyen irigylésre méltó helyzetbe kerüljenek. A szokásos „amerikai álom”, ugye...

### REALIZMUS MINDENEKFELETT

Amíg a *Mafia* első részének története olyan volt, mintha több híres maffiás film keveréke volna, addig a második rész már a valóságos eseményekre helyezi a hangsúlyt. Csakúgy, mint a *GTA IV*-ben, a gengszterek itt sem annyira csodált szuperhősök, hanem igazi hús-vér emberek, a ma-

guk megvetendő tulajdonságaival, piszkos kis szokásaikkal. A játék cselekménye két részre bomlik. Az első rész Vitónak és Joenak a maffiába vezető útját dolgozza fel. Eleinte piti kis besúgóként és alkalmi bűnözőként dolgoznak egy Mike Brusky nevű gengszter megbízásából: kocsikat törnek fel és lopnak el. Később, amikor már egy kis „nevet” szereznek a szakmában, akkor Henry Thomasinóhoz csatlakoznak betörőnek. A játék második részében aztán komolyabb gengszter válik belőlük: Vito csatlakozik a hírhedt Cosa Nostrához és szép lassan megmássza ott a ranglétrát. Ahogy egyre fontosabb személlyé válik, úgy kell



Az Illusion Softworks játécai közül eddig egyedül a *Mafia*-t jellemezte, hogy megjelenésekor nem volt nagyon-nagyon durván bugos...

## EZ EGY MÁS „ÉLETSTÍLUS” ...

Ficsörök közti különbségek, azonosságok



**KÜLÖN DOBOZBAN ECSETELTÜK A NAGY LÉPTÉKŰ DIFFERENCIÁKAT a GTA IV, illetve a Mafia 2 között, ám érdemes megvizsgálni, hogy a GTA-játékokban már megszokott kicsörök hogyan működnek a Empire City-ben.** Ami itt sem fog változni a *GTA IV*-hez képest, az az életerő feltöltése; amikor hősrünk már nagyon gyengélkedik, akkor elég beülni egy gyorsétterembe, és ismét egészséges lesz. Ez amúgy mindkét játékban újdonságnak számít, hiszen a korábbi *GTA*-kban elég volt felvenni a kis „szíveket”, hogy meggyógyuljunk. Az autóparkolása már ismerős kicsör, ám a *Mafia 2*-ben nem elég csak otthagyni egy megadott helyen a verdát, hanem rendszeresen parkálni is kell érte, mint az életben. Végül, ami teljesen újdonságnak számít, az a ruhahasználat, amelynek segítségével nemcsak máshogy nézünk majd ki, hanem arra is használhatjuk, hogy meglépjünk a zsaruk elől.



Na az sem lesz két fillár, amikor ezt a kocsit újradukkozom...

## A LEGELEGÁNSABB RUHÁKAT, LEGGYILKOSABB STUKKEREKET ÉS LEGMENŐBB AUTÓKAT VÁSÁROLHATJUK MEG

egyre inkább féltene is életét. Hősünk sohasem felejt el azt az alkalmat, amikor Lucca Gurino, az egyik capo egyszer neki-szegezte a kérdést: „Mondd csak, Vito, te ellene vagy az állatok megölésének? És mi a helyzet az emberi állatokkal?” Vito persze döntött, amikor először embert ölt, és ez a választás egész későbbi életére befolyással lesz majd...

### A LEGFONTOSABBA „CSALÁD” ...

Nemcsak ilyen kérdésekben kell döntéseket hoznunk Vitóval, hanem afelől is, hogy az Empire Cityt uraló három nagy család közül melyik mellett tesszük le voksunkat.

A Falcones, Clementes és Vinci („Da” nélkül...) familia ádáz küzdelmet folytat egymás ellen, és választanunk kell majd, hogy a talján maffiózók közül melyikük felé húz a szívünk. E döntésnek a játék második felében lesz majd jelentősége. Így elképzelhető, hogy három különböző befejezés is lesz a játéknak.

A családokhoz persze lineáris küldetések is kötődnek, amelyek a sztori részét, tehát a játék vázát alkotják, ám ezúttal külön utakon is járhatunk, tehát a *Mafia* kicsit elmegy a *GTA*-féle szabadabb játékmenet irányába is. Ha kedvünk támad hozzá, akkor saját szakállunkra is kereshetünk így pénzt a vá-

↳ a küldetéseink. Egyáltalán nem tartok a *GTA IV*-től...

**GS: A GTA IV egy New Yorkról mintázott városban játszódik, a Mafia 2-ben ugyan ez a helyzet. Úgy látszik, igencsak divatos mostanság a Nagy Alma...**

DV: New York volt a legnagyobb maffiák székhelye. Emellett rengeteg helyszín igazán emlékeztet a városból. Viszont azt is hozzá kell tennem, hogy New York számunkra túl sok határt szabott, ezért kicsit vegyítettük a mi Empire City-ntek San Franciscóval.

**GS: Az olyan játékban, mint a Mafia, rengeteg a kegyetlenség. Vajon mennyire engedtek szabad teret az erőszaknak?**

DV: Az értelmetlen erőszakot nem szeretem. Ki nem állhatom az olyan a játékokat, ahol

tömegesen kell embereket öldökölni pusztán a látvány kedvéért. Ugyanakkor, ha az erőszak hozzátartozik a cselekményhez és logikus következményei vannak, nincs ezzel problémám. A *Mafia 2*-ben pedig bizony komoly következményeket szül. És azt sem szabad elfelejteni, hogy ez egy felnőttnek számára készült játék.

**GS: Németországban azért nem voltak ilyen elnézők a cenzorok az első résssel, mint most te... Igencsak megkurították a játékot.**

DV: Az ilyen bizony megesis, de reméljük, hogy ezúttal elnézőbbek lesznek.

**GS: Utolsó kérdés, válaszolj őszintén! A játékban tartod magad a sebességkorláthoz?**

DV: Haha! Szó sem lehet róla!

## MIT KÉR A NÉP?

Mit várunk a folytatástól?



**ÖT PONTBA SZEDTÜK** azokat a legfontosabb „követeléseket”, amelyeket a *Mafia 2* elé támasztunk.

Bizonyos pontokra már választ is tudunk adni, másokról még nem szól a fáma...

**NEHÉZSÉGI FOK:** továbbra sem lesznek külön nehézségi szintek, viszont a készítőik azt ígérik, hogy ezúttal a missziókban sokkal jobban el lesznek osztva az újrakezdési pontok. Aki szíve szerint állandóan rátenyerelne az F5-ös gombra, az csalatkozni fog – szabad mentés lehetősége továbbra sem lesz...

**RENDŐRSÉG:** az első részben rendkívül szigorú rendőrséggel volt dolgunk, hiszen minden egyes forgalmi kihágásért már meg is szólalt a sziréna. Jó lenne, ha ezen kicsit könnyítenének a készítőik, ám már most lehet tudni, hogy gyorsajtásért bizony ismét ránk akaszkodik majd a yard...

**SZABADSÁG:** Lost Heavenben túl sok lehetőségünk nem adatott arra, hogy a fő sztorin kívüli tevékenységekben vegyünk részt, ezért annyit azért elvárnánk, hogy ezen legalább kicsit változtasson a 2K Czech. Ezt meg is ígérték, de azért fontos megjegyezni, hogy a *Mafia 2* továbbra is alapvetően lineárisabb lesz, mint a *GTA IV*.

**SÉRÜLÉSMODELL:** eddig pusztán törték az autók, ám ez a sebességükön, teljesítményükön nem sokat változtatott. Jó lenne, ha ez végre megváltozna, mert igen zavaró volt anno az első részben, hogy egy füstölő, majdnem teljesen lerobbant kocsi úgy tud száguldani gond nélkül, mint egy olyan, amelyiken egy karcolás sincs...

**MESTERSÉGES INTELLIGENCIA:** hát igen! Ez volt a *Mafia* legérzékenyebb pontja anno... A rivális gengszterek és rendőrök gyakran kamikáze módjára rontottak ránk, így legfeljebb arra kellett vigyáznunk, hogy túléljük az ostromokat. A folytatásban egyelőre még mindig csiszolják a fejlesztők az MI-t, de túl sokat nem lehet még erről tudni...



rosban, amelyből aztán a legelegánsabb ruhákat, leggyilkosabb stukkereket és legmenőbb autót vásárolhatjuk meg. Nagy kérdés még azonban, hogy ezeknek mennyire lesz értelme, tehát a pénznek vajon több jelentősége lesz-e, mint a *GTA IV*-ben...

## MESEAUTÓK MINDEN MENNYISÉGBEN

Mivel a játék az ötvenes években játszódik, ezért az összes autót lecsereleik a játékban, és pusztán a korra jellemző veredékekkel furikázhatunk majd. Csakúgy mint a *GTA*-kban, itt is eredeti járművek alapján modellezik a kocsikat, de közben teljesen más néven futnak majd: a *Frigate* például egy sportkabrió lesz, a *Jefferson* pedig egy lehajtható fedelű limuzin. Ezeken kívül még rengetegféle járgány furikázik majd Empire City utcáin: buszok, katonai teherautók, dzsipek, sőt még hullaszállítók is, amelyeken elhullott ellenségeink „utaznak”... A kocsik régimódi tekergetős rádióiból a kornak megfelelő zenét hallhatunk: musical, revü, bebop és rock'n'roll, amely pont ebben az időszakban bukkant fel a zenei életben. A *GTA*-ban megszokott szarasztiikus reklámok, vicces rádió-show-k és önmagukat parodizáló bemondók azonban

hiányoznak majd a repertoárból, hiszen ez egy komolyabb játék... Az autók feltörése nem lesz olyan egyszerű, mint ahogy azt az összes eddigi *GTA*-ban megszokhattuk: egy minijátékban kell majd érvényesülnünk, és a drágább kocsiknál ez egyre nehezebb lesz. Később állítólag már sokkal könnyebben törjük fel a veredéket, azonban erről még nem volt hajlandó többet elárulni a 2K Czech. Annyit még sikerült belőlük rájuk szegezett géppuskával kiszednünk, hogyha durván széttörjük a kocsi ablakát, akkor nem kell a minijátékkal szöröznünk, viszont ez sokkal inkább felkelti majd a rendőrség figyelmét.

## „JÖJJÖN VISSZA, CASCÓT AKAROK KÖTNI!”

A kocsik irányítása sokat javult, némileg realisztikusabb, azonban a legfontosabb szem előtt tartott cél most is az egyszerű kezelhetőség, így elképzelhető, hogy könnyebb lesz, mint a *GTA IV*-ben... A kocsi sérülését itt is teljesen valós időben alakítja a játék, tehát az autó épp annyira és pont ott amortizálódik le, horpad be, karcolódik meg vagy gyűrődik fel, ahol és amilyen mértékű sérülés éri. Természetesen most is szép lassan tropára lőhetünk egy autót, ám ha szem-

fülesek vagyunk, akkor akár egyetlen lövéssel is a levegőbe röppíthetjük, ha sikerül eltalálni a benzintartályt. A garázsokban pedig nemcsak helyrefofazzák az ütött-kopott veredéket, hanem át is alakíthatják; ha kérjük, kedvenc színünkre festik őket, illetve jobb motort és egyéb alkatrészeket szerelnek be. Meglátjuk, ennek hosszú távon több értelme lesz-e, mint a *GTA: San Andres*-ben...

## VISELKEDJÜNK!

Empire City rendőrsége persze árgus szemekkel figyeli tevékenységünket. A gyorsajtásért most is utánunk erednek, sőt még a lopott járműveket is figyelik, így nem árt majd gyorsan átfesteni ezeket. Ha már igazi első számú közellenségévé válnunk, akkor vérdíjat tűznek ki a fejünkre, így előfordulhat, hogy a zsarukon kívül még civilek is nekünk esnek. Persze az egész csak az üzletről szól. Megfelelő kenőpénz ellenében a városháza eltekint attól, hogy elfogják Vito-t. Arra azért vigyáznunk kell, hogy ne nagyon öldököljünk szabadon a városban, a maffia ugyanis nem tűri az értelmetlen gyilkosságokat, és ha erre nem vigyáznunk, ők maguk szabadulnak meg tőlünk.

## ÚJ KOCSI, ÚJ MOTOR..., ÚJ PC?

A 2K Czech nemcsak ráncfelvarrást eszközölt a régi motoron, hanem vadonatújat fejlesztett, amely alig-alig emlékeztet a régre. A város például döbbenetesen részletes lesz, akár a külső utcákat, akár a belső tereket nézzük. A maradék kaja például ott rohad a hűtőszekrényben, máshol félig üres whiskys poharakat láthatunk az asztalon, a rendetlen gengszterek alsóneműje pedig az ágyban marad. A házbelső és az utca között nincs töltési idő, illetve változnak az évszakok is, ami azért is fontos, mert Vito télen érkezik haza...

Ha minden igaz, akkor télen (reméljük, még idén...) kapjuk meg magát a játékot is, így talán kint az utcán is havazni fog, miközben Vito a hóeséses Empire City városában először kiteszi a lábát. ☺

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/mafia-2](http://gamestar.hu/jatek/mafia-2)



# Küldj SMS-t és nyerj!

**EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY BLISS 8800 GTS 512MB TV DD VIDEOKÁRTYÁT + EGY AGE OF CONAN SPECIAL EDITION JÁTÉKOT!**

## KÉRDÉS:

Mennyi memória található a Gainward Bliss 8800 GTS-en?

GS A: 512 MB  
GS B: 256 MB  
GS C: 2 GB

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. Minhárom mobilszolgáltató hálózatról 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.

## Bliss 8800 GTS 512MB TV DD

Tulajdonságok:

- GPU: NVIDIA GeForce 8800GTS
- GPU sebessége: 650 MHz
- Memória: 512 MB DDR3
- Memória sebessége: 970(DDR1940)MHz
- Memória adatátviteli sebessége: 62.1 GB/s
- Ramdac: 400 MHz
- Csatoló felület: PCI-Express
- Hűtés típusa: 2-Slot Fan
- Video-Tulajdonságok: Extreme HD-Output
- Csatlakozó kimenetek:DVI-I + DVI-I
- Garancia 3 év



CDPROJEKT

GameStar

# PENUMBRA BLACK PLAGUE

a félelmeid elől  
nem futhatsz el...

Levél egy halott embertől.

A fagyott föld mélyében elásott titok.

Egy sötét, baljós családi mítosz.

"Parázunk és gondolkodunk - ezt ma nem sok játéktól kapjuk meg."

GameStar 2008 március



# PlayStation Day 2008

Hogyan képzei a játékipar jövőjét a legnagyobb piaci szereplő?

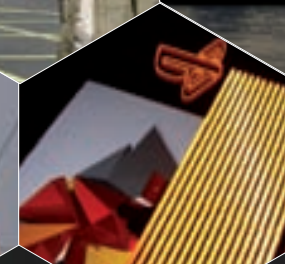
//Boe

**A** PLAYSTATION DAYT LONDONBAN rendezték május hatodikán. Mivel idén az E3-on nem vesz részt a Sony, itt mutatta be 2008-as felhozatalát, és osztotta meg pénzügyi eredményeit, jövőbeni terveit az újságírókkal. Különlegessége volt a rendezvénynek, hogy elnöki kinevezése óta először látogatott el az öreg kontinensre Kazuo Hirai, a Sony Computer Entertainment Inc. első embere. Nem véletlenül, teszem hozzá: mint megtudtuk, a világon 2007 végéig értékesített 10,5 millió PlayStation 3 közül 5 milliót Európában adtak el.

## SZÁMOK SZÁRAZON

600 újságíró, háromszintes konferenciaközpont, egy nagyszínpad és rengeteg kipróbálható verzió PS3 és PSP gépeken – nagyjából ez a látvány fogadott érkezéskor. A hosszadalmas regisztráció és beléptetés után elsötétült a nagyterem, színpadra lépett a show házigazdája, David Reeves, az európai részleg fővezére, de nem sokat időzött, szinte rögtön átadta a szót az igazi nagymembernek. Kaz Hirai elmondta, hogy 2007 végéig 34 millió PSP-t, 10,5 millió PS3-at és 127 millió PS2-t értékesítettek világszerte. Megtudtuk, hogy a 2006 végi indulás nehéz pillanatokat szerzett a cégnek, de 2007-ben magára talált, 2008-ban pedig lendületet vett a PS3. Olyannyira, hogy jelenleg a legutóbbi Xbox árcsökkentés ellenére is többet adnak el belőle a konkurensnél, és 13 milliónál tartanak épp world-wide, ami szerintünk az Xbox 19 milliójához képest kifejezetten biztató, tekintve annak majd másfél éves megjelenésbeli előnyét. Kaz szerint jelenleg is küzdenek azért, hogy a fejlesztők áttérjenek Xboxról PS3-ra, és az erősebb platformról butítsanak a gyengébbre, ne pedig a szerényebb kapacitást portolják PS3-ra. Végül rátért 2008 legnagyobb húzócímeire, amelyek a PS3 szegényes induláskori felhozatalához képest valóban bizakodásra adnak okot. A már megjelent *Gran Turismo 5 Prologue* és *GTA IV* után hamarosan érkeznek a *Metal Gear Solid 4* (egyelőre exkluzívan), a *Killzone 2* (a PlayStation 2004-es sztár FPS-ének folytatása), a *Little Big Planet* (az E3 2007 Show

**A KÖZÖSSÉG EREJE A JÁTÉKIPART IS FORMÁLJA, MERT ÖLCSÖBB A CÉGEKNEK, HA MINDENKI HOZ MAGÁVAL MÉG EGY EMBERT**



legeredetibb játéka), a *Resistance 2*, a *Haze* és 3 millió eladott példányával a PS3 eddigi legsikeresebb játékának számító *Motorstorm* folytatása, a *Pacific Rift*. *Plusz*, amit itt nem mutattak meg: a *Final Fantasy XIII* a Square-től.

## TÖMEGEK HAJNALA

A show azonban nem (csak) ezekről a címekről szól. Kaz Hirai nagyon hamar bedobta az új, 2008-as szlogent: a PlayStation 3 nem csupán játékgép, hanem egy sokfunkciós otthoni szórakoztatóközpont – bár beismerte, hogy egy évvel ezelőtt még ők maguk is játékcéntrikusan közelítettek a géphez. Mit jelent ez konkrétan? Kikacsintást az alkalmi és a társasági játékosok felé, a Wii, rengeteg közösségi funkciót, a Facebook és sok más olyan lehetőséget, amelyet nem játék közben használ az ember, hanem tévénézés, mozizás, utazás során. Bizony, bizony, a „social networking”, „community building” és „user generated content” varázsszavak a Sony-nál is átvették a hatalmat. Mindenek az alapja ugye a PlayStation Network, amelyet még anno 2006-ban jelentett be a vállalat Tokióban, látva az X-Box Live sikereit. Kapu ez a világhálóra, amelyen keresztül multizhatsz, extra tartalmakat tölthetsz le, netezhetsz, csetelhetsz és a többi, és a többi. A Network kiterjesztése lesz a Home – egy olyan community alapú szolgáltatás, ahol a felhasználók nem 2D-s menükben találkoznak, beszélnek meg játékokat, tesznek-vesznek, hanem egy 3D-s virtuális világban, ahol mindenki saját avatárral van jelen, házat rendezhet be, ruházódhat stb. A 2005 óta fejlesztett ficsórt 2007 márciusában jelentették be, azóta is tologatják, a show-n ez év őszére ígérte Kazuo Hirai.

A hard-core játékosokra a részben vagy egészben multiplayerre kihegyezett FPS-ekkel céloz a cég, mint például az egyszerű, ám kissé kaotikus, kasztalapú multis csatáival operáló *Resistance 2*-vel. A játék egyelőre látványosan nem használja ki a PS3 számítási kapacitásait, ám amit elbukik a réven, azt visszahozza a vámon: az R2 weboldalt facebookszerű funkciókkal látják el. A casual és social gamerek meghódítására a *Little Big Planet*, a *(My)SingStar(Online)* és a *Buzz* indul hadba – ezekkel kreativitásunkat, énektudásunkat és műveltségünket tehetjük próbára, sőt a játékokhoz kreált tartalmainkat megoszthatjuk mindenki mással a

communityben, legyenek azok pályák, videoklipek vagy fejtörők. Ha pedig meguntuk a játékot, a közösséget, az általunk készített tartalmakat és úgy általában az önkifejezést, bedobhatunk egy Blu-ray filmet, amelyhez – feltéve, ha már installáltuk a 2.20-as firmware frissítést – a BD Live szolgáltatáson keresztül bónusz jeleneteket, trailereket, feliratokat és mobil csengőhangokat tölthetünk le, sőt a filmhez kapcsolódó interaktív minijátékokkal is játszhatunk. De ha már a filmeknél tartunk, van más is a Sony tarsolyában: a PlayTV egy olyan egyszerű perifériaberuházás, amelynek segítségével digitális tévévévőt csinálhatunk a PS3-ból, és a divatos funkciókat a gép segítségével is elérhetjük (tévéadás megállítása, visszatekerése, rögzítése), sőt, Wi-Fi keresztül átsztreameelhetjük az adást PSP-re. „Ha rövid a kar(d)od, toldd meg egy lépéssel!” – így szól a mondás. – „Ha elmennél otthonról, vidd magaddal a PlayStation élményt a PSP-vel!” – gondolta tovább a Sony, és a fenti ficsóról kívül még egy rakat más is bemutatott a kézikonzol kihasználására. A Go!View például egy video-on-demand szolgáltatás kifejezetten PSP-re, a Go!Messenger és a Skype egy bármilyen wireless hotspot segítségével lehetővé teszi az instant csevegést és a telefonálást, sőt a videotelefonálást is, ha vettünk a géphez egy USB-s Go!Cam kamerát. A Go!Edittel a telefonálás


alatt-előtt-után rögzített videofelvételeket vágathatjuk és szerkeszthetjük, ha pedig mindez egy idegen városban turistáskodva tennénk, a Go!Explore egy csatlakoztatható GPS-vevő segítségével még azt is megmondja, merre kell mennünk a legközelebbi látványosságig.

## TUJTAD-E?

A Sony Corporationnek négy nagy területe van: a Sony Electronics a szórakoztatóelektronikai és számítástechnikai termékeket gyártja, mint tévék, mindenféle lejátszók, notebookok. A Sony BMG Music a zeneiparban (Michael Jackson, Britney Spears, Dido, Alicia Keys), a Sony Pictures a filmiparban (ők hozzák a Pokémon-filmeket vagy az új Will Smith mozit, a Hancockot), a Sony Computer Entertainment pedig a játékiparban hasítja ki magának a megfelelő piaci részt. A felsorolás csak azért érdekes, mert Sándor Csaba (PlayStation Magyarország) elmondása szerint a pénzügyi eredményeket tekintve a PlayStation részleg már rég maga mögött hagyta mind a filmes, mind a zenei szekciót.

## EGYÜTT, KÖZÖSSÉGBEN

Ez tehát a jövő – a Sony szerint. A játékelmény a játékos igényeivel együtt változik, rengeteg beépített közösségi és kreatív lehetőséggel bővül. Elnézvén a más platformokon (köztük PC-n is) divó trendeket, ezzel az iránnyal nem nagyon lehet mellélni – mondhatni, várható volt az agresszív nyitás az újfajta témák, lehetőségek, célcsoportok iránt. A közösség ereje a játékipart is formálja, és nemcsak azért, mert többen játszani jobb, hanem mert olcsóbb

is a cégeknek, ha „mindenki hoz magával még egy embert”, főleg, ha az az ember pályát is gyárt a bármihez ingyen és bérmentve. 





# BURNOUT PARADISE

PC halála? Hahaha. Nyáron az egyik legsikeresebb konzolos autóverseny érkezik Windows alá, a sorozat történetében először

//Duncan

## RÖVIDEN

Akciódús autóverseny, amely egy fiktív városban játszódik, fiktív autókkal, egyedi szabályrendszerű versenykiírásokkal.

## MIÉRT SZERETJÜK

Törés-zúzás, kötetlen játékmenet olyan szinten, ahogy PC-n még nem nagyon láttuk.

**KIADÓ** Electronic Arts  
**FEJLESZTŐ** Criterion Games  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
n/a

## MEGJELENÉS

2008.

## KIHÍVÓK

**Flatout: Ultimate Carnage** 2008. június  
**Race Driver: Grid** 2008. június  
**Midnight Club: Los Angeles** 2008. szeptember

**A ZOK SZÁMÁRA, AKIK AZ „egy életem, egy platformom” elvet vallják, és a Windows üdvözlőképernyője nélkül még nem láttak játékokat elindulni, elsőre talán nem jelent semmi különlegeset** az a tény, hogy immár hivatalosan is bejelentették: a *Burnout Paradise* megjelenik PC-re. Márpedig ez nagy szó. Nemcsak azért, mert a konzolon hatalmas sikereket arató sorozat 7 éves történetében ilyen még nem fordult elő, hanem azért is, mert ez a hír végre feledtetni látszik a PC-s játék halálát a falra festő, rosszindulatú jóslásokat. Sokan fontosnak tartják még megjegyezni, hogy – bár kiadjuk ugyanaz – az esemény a *Need For Speed*-széria egyeduralmát is letörheti, ezzel meglehetősen jó hatást gyakorolva a piacra. De miért olyan nagy cucc a *Burnout*? A játék tulajdonképpen azt a stílust képviseli, aminek az irányába az *NFS* egyre tempósabban mozog. Kőkemény akciójáték, melyben az életszerűség negyedrendű szempont a látvány, a kezelhetőség és a tempó mögött. Az autók törhetőségét az elejétől kezdve áthidalták azzal, hogy nem foglalkoztak valós márkák li-

cencelésével, így a látványos törésmo-  
del programozásának csak a fejlesztők tu-  
dása és fantáziája szabott határt. A pá-  
lyák felépítése általában kitűnően segí-  
tette ezt a koncepciót, hiszen a hatalmas  
ugratóknak, légi bemutatóval felérő szal-  
tókknak ugyanúgy volt terük, mint a szimp-  
la száguldozásoknak a forgalom közepén.  
A *Burnout* eddig megjelent 7 epizódja te-  
hát érthetően kinőtte magát az évek so-  
rán, és már éppen itt volt az ideje, hogy  
megérkezzen PC-re is.

## ÉGETŐ SZÜKSÉG

A *Burnout Paradise* az eddigi részekhez képest igen sok helyen változott. E mó-  
dosítások egy része a kritikus hangokat  
megszívlelendő, apróbb változtatás, míg  
mások a játékelményt jobbitását célzó, át-  
fogó újítások. A legalapvetőbb és egy-  
ben legszembeütőbb ezek közül az im-  
már teljesen szabad játéktér, vagyis maga  
Paradise City városa. Hatalmas, feltárá-  
sra váró terület áll előttünk, teli versenyek-  
kel, rejtett pályákkal és interaktív környe-  
zettel. A készítőik elengedték a képzeletük-  
ket, így ugratók, földalatti utak, trükkös  
levágások, ösvények tömegeire bukkanhat

az, aki kellő energiát fektet a felfedezésük-  
be. Magának a városnak a megalkotása is  
alapos körültekintésről tanúskodik, nem-  
csak a mérete, de a kerületek felépítése és  
a környezet dizájnolása alapján is. Odafi-  
gyeltek rá, hogy legyen alkalmunk jó mi-  
nőségű, ámde forgalmas autópályán ép-  
pügy birokra kelni, mint kihalt földutakon,  
az agrárium kellős közepén.

## BURN BABY, BURN!

Természetesen nem áll minden opció az elő-  
ső perctől a rendelkezésünkre, vagyis a já-  
tékbba telepített nem kevesebb mint 75  
autóhoz hasonlóan, a versenyek túlnyo-  
mó részét is szépen fokozatosan kell elő-  
hozunk. 5 különböző versenytípussal fo-  
gunk találkozni. A hagyományos Race so-  
rán a gép egyszerűen kijelöl nekünk egy  
cél, amit előbb kell elérnünk, mint az ellen-  
fél. Nincs előre leszögeezett útvonal, nincse-  
nek szurkolók, nincsenek ellenőrök, nincse-  
nek szabályok. Ez persze azt is jelenti, hogy  
arra megyünk, ott vágunk le, azon hajtunk  
át, ott ugratunk fel, ahol és amikor csak  
kedvünk tartja. Azt is mondhatnánk, hogy  
a nyerő útvonalat magunknak kell megal-  
kotnunk, mert a gép nem köti az orrunk-



ra. A Road Rage (ahogy arról a nevéből is következtetni lehet) egyfajta roncsderbi, csak éppen 250 kilométer/órás sebességgel; a feladat annyi, hogy megadott számú ellenséges autót (akár ötöt-hatot is) kiiktassunk a versenyből. A Marked Man tulajdonképpen ennek a fordítottja, ilyenkor legalább egy ellenfél foglalkozik kizárólag azzal, hogy minket megakadályozzon a célbajutásban úgy, hogy könyörtelenül tönkrezúzza járművünket. Nem hagyományos verseny a Stunt Run sem, itt a feladat egy limitált pontszám elérése különféle trükkök végrehajtásával, vagyis kisebb-nagyobb rámpákra felugratva szaltókat, látványos pördüléseket kell végrehajtanunk. A Burning Route tulajdonképpen időmérő futam, amelynek megnyerésével a járművünkre mindenféle teljesítményfokozó tuningalkatrészeket szerezhethetünk. Végül érdemes megemlíteni, hogy kimaradt a korábbi játékokból ismert Crash mód, de ennek helyére bekerült a Paradise-ba az úgynevezett Showtime, amelyet a játék folyamán bármikor bekapcsolhatunk. Ez egy furcsa opció, ahol a feladatunk, hogy minél több gyilkos szaltót tudjunk megcsinálni autónkkal egy-egy nagyobb ütközést követően, akár kilométereken keresztül zúzva a kocsi. A valósághoz sok köze nincs, de igen látványos. Bár kissé zavaró lehet,

**i** Paradise City neve annak lehet ismerős, aki otthonosan mozog a rock világában. A hasonló című Guns N Roses dal nemcsak a játék főcímdalában szerepel, de rajta van a soundtracken is, így a versenyek során is gyakran feltűnik majd amolyan hangulatsínálónak.

## ÉJJEL ÉS MAPPAL

Nekem térkép e táj...



**A JÁTÉK SORÁN BÁRMIKOR** kitekinthetünk a térképre, hogy levágjuk az utat. Ez a nehezebb pályákon nélkülözhetetlen lesz, ugyanakkor sokan kritizálták ezt a rendszert, mivel az állandó kilépegetés megtöri a pörgős játékmenetet.

hogy a futamok közben nincs lehetőségünk újraindítani a versenyt, tehát végig kell repesztelnünk még akkor is, ha jóformán már semmi esélyünk a győzelemre, ám nagy előny, hogy a szabad játéktérnek köszönhetően, nem szükséges egy-egy izzasztóan nehéz feladatnak többször is nekivágnunk. Mivel töméntelen kiírás van szerte a város-

ban, nyugodtan otthagyhathatjuk a kudarc helyszínét, hogy újabb kalandokat keressünk – mondjuk egy sarokkal odébb.

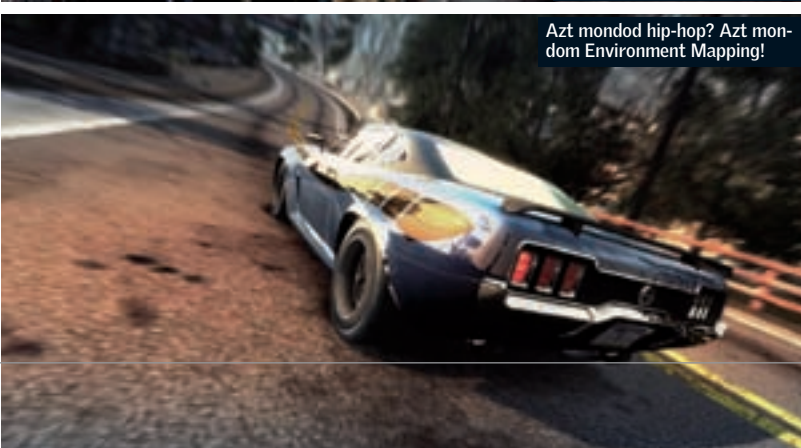
### GOTCHA!

Bár a játék alkotóinak törekvése szemmel láthatóan nem az volt, hogy a valóságot képezzék le a monitoron, az egyes autók

## A LELŐHETETLEN DJ TÚLSÁGOSAN GYAKRAN KEZD BELE NEM TUL SZÓRAKOZTATÓ MONOLÓGJAIBA



Nyugi anya, hazáig azért jögsz nélküli is elvezetek valahogy



Azt mondd hip-hop? Azt mondom Environment Mapping!



## BEZÚZÁS

Térülj-fordulj!



**A KORÁBBI RÉSZEKEL ELLENTÉTBEN** már nincs Crash mód (annak az volt a lényege, hogy minél brutálisabb zúzódasokat ejtsünk gépünkön), de van helyette Showtime. Itt a cél, hogy nem akármilyen látvány közepette bukdácsoltsuk gépünket olyan sokáig és olyan vadul, ahogy csak tudjuk. Otthon nem érdemes kipróbálni.

jellemzői természetesen különböznek egymástól. Alapvetően három fontos tulajdonság van, amelynek mentén a *Burnout Paradise* a gépkocsikat osztályozza. Az Agression kategóriába tartozó autók mé-

reteik és erejük miatt jelenthetnek előnyt az olyan versenyszámoknál, mint a Road Rage, de általában alulmaradnak ott, ahol fordulékenyságra és ügyességre is szükség van. A Stunt kifejezéssel jellemzett

kocsik leginkább a kaszkadórmutatóvá nyokra alkalmasak, míg a Speed kategória a hagyományos gyorsasági versenyek nagy győzteseinek van fenntartva. Mint említettem, a város különböző útjain megbúvó, egyre nehezebb versenyek megnyerésével fokozatosan tudjuk előhívni ezeket az autót, tehát a módszer nem adott számú kredit összegyűjtése, majd nagybevásárlás, hanem a verda vezetésére feljogosító licenc megszerzése. Persze a beűjtés sem a hagyományos módon történik: ha végre vezethetünk egy új autót, az nem kerül be automatikusan a garázsunkba, először le kell vadásznunk azt a forgalomban, hogy később azzal indulhassunk a versenyeken.

## RONCSDERBI

A konzolos verzió tapasztalatai alapján az online játékmód is igen vonzóan ígérkezik. A multiba a játékon belül tudunk át lépni (akár a *GTA 4*-ben), és szerverek vagy versenyek kiválasztása helyett immár maga a város jelenti a játszótér (akár a *Test Drive Unlimited*-ben). Innentől kezdve azt csinálunk, amit akarunk, bárkibe belekötöhetünk, és bárkit meghívhatunk versenyekre. Ha sima gyorsasági

futamot szeretnénk játszani, akkor annak start- és célpontját is magunk határozzuk meg, emellett választhatunk más típusú játékot is, például ugratást, ütközést vagy driftelést – ráadásul nemcsak kompetitív, de kooperatív módban is.

Ami a játék grafikáját illeti, arra valószínűleg a PC-s verzióban sem lesz panasz, bár meg kell jegyezni, hogy a várható gépígyényről nem sok infónk van. Annyi bizonyos, hogy a PS3 és az Xbox 360 verzió ebben a tekintetben szinte tökéletesen ugyanazt produkálja, sem a grafika, sem a sebesség tekintetében nincs számottevő különbség. (Ezt azóta érdemes külön kiemelni, amióta a *GTA 4*-ben érzékelhető eltérések voltak a két platformon.) Az autók karosszériája gyönyörű, a textúrák részletesek, a tükröződés és az egyéb grafikai effektusok is minden igényt kielégítenek. A jól megírt particle systemnek köszönhetően a törések brutálisak, a tereptárgyak és az alkatrészek is meghökkenítő látvány közepette repülnek szét az ütközéseknél.

## ZENEBONA

A hangok szintén a játék erősségének számítanak majd, ami igencsak hozzájárul az önfelédlt száguldozás és a számtalan ka-

**„Ahhoz, hogy igazi, következő generációs játékelményt tudjunk nyújtani, le kellett bontanunk minden eddigi koncepciót, és újra felépíteni.**

**Alex Ward, kreatív vezető, Criterion Games**



Szóval mi bajtok a lilával, srácok?

rambol intenzívebb átéléséhez A motor dübörög, az ütközés zúz, csörömpöl, és mindezen felül a térhangzás kivitelezése is igen alapos. Kritikák érték viszont a zenét, amely – bár a Criterion Games mindig kínosan ügyelt a soundtrackre – ezúttal kívánivalót hagy maga után. Egyrészt a lelőhetetlen DJ túlságosan gyakran kezd bele nem túl szórakoztató monológjaiba a játékot érintő témákban, másrészt pedig a dallista összeválogatása sem a leg-szerencsésebb. A sulirádióban talán még elmegy Avril Lavigne Girlfriend című száma, de nem biztos, hogy a világ száguldásra éhes játékosársadalma erre kíváncsi. Abban esetleg még bízhatunk, hogy az észrevételekre oly fogékony fejlesztőgárda módosít valamit ezekben a PC-s verzió megjelenéséig.

## ÖSSZTŰZ

Az ígérek szerint a fent vázolt többjátékos módhoz képest komoly változtatásokra van kilátás nyárig. Ez valószínűleg azt is jelenti, hogy a konzolverzióhoz már korábban felajánlott kiegészítő tartalmak megjelenését (összel többek között mo-

torokat, éjszakai vezetést, új helyszíneket adnának a játékhoz) a nemrég bejelentett PC-s debütálás nem fogja eltolni.

Nehéz megjósolni, hogy ez a történelmi esemény, vagyis a *Burnout*-sorozat megérkezése az asztali platformra mekkora sikert arat majd. Amióta a *CoD 3*-at azal az indokkal nem dobták ki Windows alá, hogy „nem felel meg az elvárásoknak”, hajlamosak vagyunk kicsit túlbecsülni a PC szerelmeseinek igényeit. Kiindulópontnak mindenesetre legyen elég annyi, hogy a *Paradise* konzolos verziói igen jó kritikákat kaptak minden neves portáltól, az összesített átlaga pedig a 89 százalékot verdesi a Gamerankingsen. Figyelembe véve, hogy nálunk mekkora hiány van hasonló kategóriájú színvonalas cuccokból, meglepő, hogy az EA csak most engedte belépni a nagy vetélytárs mellé. De jobb később, mint soha. **CS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/burnout-paradise](http://gamestar.hu/jatek/burnout-paradise)

## NYUGODTAN OTTHAGYHATJUK A KUDARC HELYSZÍNÉT, HOGY ÚJABB KALANDOKAT KERESSÜNK



Egy ilyen autóval például érdemes Road Rage versenyen indulni



Szégény a futás, de hangos



Dübörög a lovasság



Pufogó vipera

## A HANGÉRT MINDENT

Reccs!



**A JÁTÉK HANGJAI NEM VÉLETLENŰL** olyanok, amilyenek. A fejlesztők a legautentikusabb forrást használták: autókát zúztak porrá. Áldozatot nem kímélve, saját testi épségüket kockáztatva estek neki a járműveknek minden kezükbe akadó tárggyal, de még vezetés közben is készenlétben tartották a mikrofont, hátha történik valami, aminek a hangját rögzíteni kell...



# GAMESTAR TOP 10

GTA IV pillanatok!

//Bad Sector

**A** GTA IV FANTASZTIKUSAN jó játék, de vajon melyek azok a pillanatok, amelyeket évek múlva is felelegetsz, amelyeken a szádat tátottad, vagy majdnem feldőltél a foteledben a nevetéstől? Mivel szabad játékmeneű programról van szó, az ilyen részek tobzódhatnak benne, ezért kicszemegéztük a legjobb tízet közülük.



9.

## „MICSODA NŐ”, MICSODA BALHÉ!

Miközben éppen leparkoltam valahol, kacagató jelenetre lettem figyelmes. Egy autó előtt ott táncikált egy prosti, hogy felkelte a sofőr figyelmét, ám egy másik kocsi, amelyik rosszul vette be a kanyart, véletlenül elgázolta. A fickó kiszállt, hogy megnézzé, jól van-e a nő, erre egy másik autó karambolozott a kocsijával. Onnan

is kiszállt egy feldühödött ipse, és miután összeszólalkoztak, elkezdtek csépelni egymást. A nő (aki, úgy látszik, már jobban volt) sikoltozva elrohant, otthagya a verekedő pasikat, a balhéba pedig az a férfi is beszállt, aki az előbb a kocsiban nézte a csajt. Végül poénból kihívtam a rendőrséget, akik gyorsan véget vetettek a hacacárénak.



10.

## SZOLGÁLUNK ÉS VÉTÜNK!

Az egyik küldetés során nem volt más választásom, mint hogy egy ideig gyalog meneküljek, miközben már három csillagom volt, így a yard igencsak rám ragadt. Végre találtam egy járgányt, amit elköthettem, kirángattam a vezetőt és a volán mögé pattantam, hogy elmeneküljek. Erre az egyik rendőr pontosan ugyanezt csinálta:

csak azért, hogy elkapjon, ő is kihúzott egy fickót a volán mögül, beült és elkezdett üldözni. Egy másik alkalommal pedig Nikóhoz hasonlóan kitörte egy autó tüvegét és utánam eredt! Liberty Cityben a rendőrség tényleg mindenre elszánt, hogy törvényt védje: ilyenkor gyakran még meg is szegi, méghozzá nem is akármilyen módon.



## HA NINCS HÍD, SZEREZZ EGY SPORTKOCSIT...

A játékban rengeteg „ugratós” rész van, ahol járgányainkkal felszáguldva, hatalmas röppályát leírva kaszkadőrmutatványokat hajthatunk végre. Ezeket egyébként számon is tartja a játék, ötven ilyen kell megtalálnunk, és cserébe achievement pontokat is kaphatunk. Az egyik ilyen a folyó partján található, nem

messze az utoljára megszerzett lakásunktól, és ha elég gyorsak vagyunk (a legjobb sportautók egyike kell hozzá) az EGÉSZ folyót átugorhatjuk szélteében! Hihetetlen a látvány: a lassított felvételnek köszönhetően hosszú másodperceken keresztül gyönyörködhetünk benne, ahogy a víz felett, a levegőben repül a kocsin.

## JÖSSZ EGY KÖRRE, BÉBI?

Egyik alkalommal egy olyan autót loptam el, amelybe nemrég szállt be egy prosti, hogy a vezetőt elszórakoztassa egy kicsit. Mivel éppen kocsira volt szükségem, gyorsan autótolvajlással vettem véget a fizetett szolgáltatásnak: kirángattam az ipsét a volán mögül, ám a csajt ott maradt velem az autóban, mert

nem tudott idejében kiszállni. Egész végig ott óbégatott és sikoltozott mellettem, amíg végül már kezdett megfájdulni a fejem tőle, ezért lassítottam valahol. A prosti eszébe vesztve kiugrott a kocsiból, ám szegény nem járt jobban, mert éppen jött egy taxi és elgázolta, levegőbe repítve a testét. Hiába, a prostitúció veszélyes munka...



6.

## HA EGYSZER ELINDUL A KOCSIM, A KAROM MAJDNEM LEEEEEESZAKAAAAD!

**Az egyik alkalommal egy orosz fickótól raboltam el a szakadt, ócska kocsját, ahogy azt kell: belevertem a fejét a volánba, kirángattam mögüle, majd beültem a helyére.** Gyorsan el akartam hajtani, ám a férfi nem akarta veszni hagy- ni nehezen összekuporgatott pénzéből megvásárolt verdáját: megpróbálta kinyitni

az ajtót, de én már elindultam. Miközben az autóúton száguldoztam, szegény csóka jó darabig ott lógott ordibálva a kocsjá- nak ajtaján. Végül lefékeztem, erre a férfi a levegőben megpördülve leszállt az ajtóról, és nekiütődött egy méltatlankodó hamburgerárusnak. Mondanom sem kell, hogy szakadtam a röhögéstől.



4.

## „COLLETERAL DAMAGE”

**Miközben éppen menekültem a zsaruk elől, véletlenül elütöttem egy hot dogot zabáló kövér fekrét, aki földre ejtve a kaját, felcsúszott a motorház- tetőre, és egy jó ideig ott sikoltozott a szerencsétlen, miközben továbbhaj- tottam.** Több utcán keresztül száguldoz- tam így vele, az ürge pedig folyamatosan rémülten ordibált. Végül egy rendőrautó

oldalról érkezett, hogy Niko ámokfutásá- nak véget vessen. Azonnal lefékeztem, nehogy oldalba kapjanak, erre szegény sötétbőrű állampolgár leröpült a ko- csimról, és egy rendőrautó oldalának csapódott. A sok hatására a zsaru is elveszítette egy pillanatra a járműve felett az uralmat, ennek köszönhetően pedig sikerült meglépnem.



2.

## AZ ÉLETED VÉGÉN AZ ALAGÚT...

**Az utolsó előtti pillanatnál egy kicsit morbidabb esetről mesélnék...** Egy olyan küldetésnél, ahol a metrónál üldöz- ni kellett valakit, a sínek közé kerültem. Az enyémmel párhuzamos sín páron, messzebb tőlem egy nő állt, várva, hogy jöjjön a metró, és hagyta magát elütni. Világos volt, hogy önkézzel akart véget

vetni az életének, mert nem mozdult a sí- nekről, amikor jött metrókocsi. Amikor odamentem, hogy elvegyem a földön he- verő pénzt, szegény tántorogva felállt (már haldoklott), ezért fejbelttem, hogy megkönyörüljek rajta. Azért azt nem gondoltam, hogy öngyilkosságot is látok a játékban...



5.

## DR. HOUSE SEM KEZELNÉ LAZÁBBAN...

**Hatalmas poén a játékban, hogy ren- dőröket, tűzoltókat, mentőket hívhatunk.** Ha például egy nem létező tüzesethez hívjuk ki a tűzoltókat, akkor megjelennek, majd dühösen elhagyják a helyszínt. Egyik alkalommal azon- ban egy társamat (Packie-t) akartam megmenteni, ezért kihívtam a mentőket,

akik meg is érkeztek. Már azt hittem, megmentettem Packie-t, azonban nem őt, hanem engem kezdtek el ápolni, pedig nem voltam túlzottan rosszul. Miután ez megtörtént, dolguk végeztével elhaj- tottak a helyszínről, útközben véletlenül elgázolva szegény Packie-t... Frankó kis egészségügyi szolgáltatás, mondhatom...



3.

## SZOLGÁLAT KÖZBEN HUNYTAK EL...

**Egy lövöldözés alkalmával felrob- bantottam az egyik járművet, erre a rám célzó rosszfiú égve, ordibálva repült a levegőben, és valahol mö- göttem csapódott be.** A katasztrófá- ra reagálva megérkezett a rendőrség és egy mentőautó. A mentős kiszállt, hogy a roncsokhoz szaladjon túlélőket keresni, a rendőr pedig mögötte állt

meg, és ő is kipattant a kocsi- ból: megadásra szólította fel Nikót, de persze az azonnal tüzet nyitott rá. Igen ám, de a tűz elérte a mentőautó is, amely hamarosan felrobbant és berobbantotta a zsaru kocsját is, aki égve, ordítva repült el a levegőben. Ennek köszönhetően sikeresen el tudtam iszkolni!




1.

## FELPÖRÖGVE

A LEGJOBB  
GTA IV  
PILLANAT

**Végül egy olyan jelenetről regélnék, amelyben Niko Jason Statham Felpörögve című filmjéhez méltó halálnemet szenved el.** Egy alkalommal az olasz maffia emberei üldöztek egy másik járgányok volánjánál, rendesen leamorti- zálva kocsimat. Végül bekövetkezett az elkerülhetetlen: az autó kigyulladt, ezért lefékeztem, hogy kiszálljak belőle, azonban a mögöttem száguldozó ellenséges autó tel-

jes sebességgel karambolozott az enyémmel, amelyek lángolva a levegőbe repült. Kinyitottam a levegőben a kocsiajtót, hogy talán még megúszom, azonban berobbant a járgány, meggyújtotta szegény Nikót is, akit a robbanástól égve, ordítva repült tovább valahol az autóútra, ahova végül lezuhant, és egy arra haladó kocsi még el is gázolta. Még szerencse, hogy másnap kórházban ébredt, kisebb fejfájással. 



# THE INCREDIBLE HULK

Hulk lenni dühös! Kis ember miért bántani Hulk? Hulk eltapos kis ember! //Zarathos

## RÖVIDEN

A Marvel közelgő mozifilmjét kísérő játékadaptáció, amelyben Hulk bőrébe bújva szinte korlátlanul rombolhatjuk egész Manhattant.

## MIÉRT SZERETJÜK

A játék kiaknázza a Hulk erejében rejlő lehetőségeket: semmi nem állhat utunkba, és mindent fegyverként használhatunk.

**KIADÓ** Sega  
**FEJLESZTŐ** Edge of Reality  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
PC-re semmi

## MEGJELENÉS

2008. június

## KIHÍVÓK

**Spider-Man: Web of Shadows** 2008. október  
**Mercenaries 2: World in Flames**  
2008. augusztus  
**Red Faction: Guerrilla** 2009. eleje

**A KÉPREGÉNYEK ALAPJÁN készülő filmek minősége finoman szólva is ingadozó, a melléjük kötelezően érkező játékadaptációk minősége pedig sajnos egyáltalán nem az (mindig borzalmas).** A Marvel, megunva ezt a tendenciát, a Vasembertől kezdve saját maga készíti filmjeit, és „ha már lúd, akkor a játékokat is fejlessze valaki más” alapon, az Activision helyett a SEGA-ra bízta a hozzájuk tartozó adaptációk készítését.

Az *Iron Man* tesztet kicsit hátrébb olvashatjátok is, de nekem még nem volt hozzá szerencsém, így nem tudom, hogy mennyire jártunk jól a cserével. Mindenesetre az előzetesek alapján Tony Stark digitális kalandja is ígéretesnek tűnt, és nincs ez másképp az *Incredible Hulk*kal sem. Lássuk tehát, hogy miért is érdekes várunk a játékot.

## HULK TÖR, HULK ZÚZ

Mi teszi Hulkot Hulkká? Egyrészt nagy, zöld és (megkockáztatom) büdös. Másrészt erős. Ha jól emlékszem a bohó ifjúságom során ronggyá olvasott Marvel képregények oldalain felbukkanó adatokra, akkor hősünk legjobb kedvében is felemel 100 tonnát (és az agyamban ilyenek foglalják el a helyet az értékes információk előtt... szomorú). Szóval, ha Hulk valaminek nekimegy, abból valószínűleg semmi nem marad. Ezt a megközelítést alkalmazta anno a Radical Entertainment is az *Incredible Hulk: Ultimate Destruction* készítésekor, és ebbe az irányba indul el most az Edge of Reality is.

Tehát számítsunk arra, hogy amit látunk, azt elpusztíthatjuk vagy felhasználhatjuk valami más elpusztítására. Még az épületeket is darabokra szedhetjük, egyes esetekben ezzel újabb utakat nyitva meg. Akiknek volt szerencséjük a csak konzolokra megjelent *Ultimate Destruction*-höz, azok már a trailerekben is kiszírhatták, hogy Hulk számos mozdulata egy az egyben visszaköszön onnan, még az animációk is (ez utóbbit pedig nem magyarázza, hogy a képregényben is használt jellegzetes trükkökről van szó). Persze ez nem gond, hiszen a Radical Entertainment alkotásának is ezek a mozdulatok alkották a gerincét, és tették kifejezetten élvezetessé (főleg egy képre-

## AMIT LÁTUNK, AZT ELPUSTÍTHATJUK, VAGY FELHASZNÁLHATJUK VALAMI MÁS ELPUSTÍTÁSÁRA



Gyere csak, szagold ezt meg, barátom!



Nem álltál meg a pirosnál, így most kapsz az arcodba zöldet



Cyere le, és mondd az arcomba!

**I** A júniusban esedékes Hulk filmben Edward Norton alakítja Bruce Bannert, de a többi színész is kiváló: Tim Roth, William Hurt, Liv Tyler. (Pontosítsunk, vagy kiváló színész, vagy jó nő?) Az új film nem igazi folytatás, és mivel a Hulk-jogok ismét a Marvelnél vannak, az ígéretek szerint ez most közelebb áll majd a képregények, illetve a tévés sorozat világához.



Cyere csak, szőget ütök a fejedbe!



A plakát már oda sem mer nézni



**Hulk zúzhasson, a zúzás szórakoztató legyen, és ha azt hiszed, hogy valamit szétzúzhatsz, akkor szétzúzhasd! Mark Nau, Edge of Reality, kreatív igazgató**

gényfilm-adaptációhoz képest), ami pedig bevált, azt felesleges piszkálni. Hulk tehát felkaphat autókat, hozzávághatja azokat bármihez, de akár bokszkesztyűként a kezére is csavarhatja őket, ezzel erősítve az ütéseit. Kitéphet oszlopokat a földből, hogy azokkal suhintsa le támadóit, és persze megragadhatja a sok „kis embert”, hogy ezután nagyon csúnya és hatékony módon bánjon el velük. Hasonló változatos módon használhatjuk ki Hulk erejét a közlekedésre is: százméteres ugrásokkal percek alatt átszelhetjük a várost, vagy az épületek oldalába kapaszkodva mászhatunk fel rájuk... persze ezután nem sok marad az ablakokból.

### EGY KIS FILM, EGY KIS KÉPREGÉNY

A játék története alapvetően a film köré épül (nyilván), ugyanakkor a készítőik úgy érezték, hogy a mozi eseményei nem töltötenek ki a játékidőt, így kölcsönöztek a képregényekből is pár motívumot, ellenfelet, történeteszálat. Az így beillesztett szupergonoszok közül biztosak lehetünk Bi-Beastben, és a meglehetősen ötletellen

nevű U-Foesban (aki még nem hallott rólok, ne keseredjen el: én is most hallottam először a nevüket), de többet nem árultak el a fejlesztők, szóval egyelőre a történetnek inkább a filmből átvett részét ismerjük: Bruce Banner kicsi, sápadt és szomorú, mert a Hulk nagy, zöld és dühös. Sikertelen öngyilkossági kísérlet: Abomination (aki nagyobb és erősebb, de kevésbé zöld, ebből is látszik, hogy gonosz) felbukkan, Hulk szembe száll vele. Hulk zúz. Hulk dühösebb lesz. Hulk zúz, Hulk győz... a jók azok ilyen nyertes típusok. Közben egyéb dolgok is történnek, de azokat most még nem tudjuk, majd a moziban megnézzük, és nagyon izgulunk közben.

### NYITOTTAN A VILÁGRA

Az *Incredible Hulk* is a „sandbox” játékok hosszú-hosszú sorát erősíti: mehetünk, amerre a szívünk húz, mindenhol találunk valami apróságot, ami lefoglal. A fő történeteszállhoz tartozó missziókon kívül részt vehetünk mellékfeladatokban és minijátékokban is. Ez utóbbiak a sima versenyfutástól kezdve (juss el A-ból B-be T idő alatt úgy, hogy nem érinted a talajt)

a taxisok taxiztatásán át (kapd fel az autót, és cipeld el a célba) a célba dobásig terjednek, szóval lesz mivel lekötönnünk a felesleges időnket.

A játék alatt több helyszínen is megfordulunk, de a legtöbb időt valószínűleg Manhattanben fogjuk eltölteni, mivel a készítők a városrész 85%-át hitelesen lemodellezték. Persze a hitelességet nem a valós verzióhoz képest kell érteni, hanem a képregénybeli változathoz: ott díszleg a Baxter épület (a Fantasztikus Négyes otthona), és Hírharsóna reklámok figyelnek a galacsinná gyűrásra felsorakozó buszok oldalán. Hogy ne feledkezzünk bele túlságosan az ártatlan emberek lapossá taposásába, némi felszabadult rongálás után felfigyel ránk a rendőrség is (bár a Hulkra elég nehéz nem felfigyelni), majd rövidesen felváltja őket a hadsereg, ha pedig kezdünk nagyon elkanászodni, Vasember is befut, hogy megpróbáljon rendet csinálni. Azért a Hulk vs. Vasember akció már önmagában elég arra, hogy izgalomba hozza a képregény-rajongókat, szóval hatalmas plusz pont emiatt az Edge of Reality-nek!

### SZTÁRPARÁDÉ

Végezetül mindenképpen meg kell emelnem a kalapot a Marvel és a Sega előtt, akik pénzt nem sajnálva igyekeznek egy minőségi játékkal előállni, és leszerződtek a mozi összes fontos szereplőjéért a projecthez. A szinkronszínészek impozáns listája a következő: Edward Norton (Bruce Banner/Hulk), Tim Roth (Emil Blonsky/Abomination), Liv Tyler (Betty Ross), Tim Blake Nelson (Samuel Sterns) és William Hurt (Thaddeus Ross generális). Ha másért nem, ezért már megérdemli a játék a megelőlegezett bizalmat. Ha még Vasember hangjának beszerveznék Robert Downey Jr.-t, akkor komolyan megfontolnám, hogy írok egy szerelmes levelet a Segának. A Hulk tehát szépen alakul, és ha minden jól megy, következő számunkban már a tesztet olvashatjátok, hiszen a megjelenés júniusban esedékes. Most pedig megyek, és kipróbálom az *Iron Man*-t.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/the-incredible-hulk](http://gamestar.hu/jatek/the-incredible-hulk)





# THIS IS VEGAS

Wannabe-diszkópatkányoknak különösen ajánlott!

//Eskin

## RÖVIDEN

Las Vegasban játszódó, szabadon bejárható világú játék, amelyben be kell mutatnunk, hogy mi jót tudnánk tenni Vegasban.

### MIÉRT SZERETJÜK

Hozza Vegas hangulatát, elmerülhetünk a diszkók világában, csillogó-villogó diszletek közepette szórhatjuk a pénzt és csajozhatunk ezerrel.

**KIADÓ** Midway  
**FEJLESZTŐ** Surreal Software  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

- £ *Drakan: The Order of the Flame* GS1990\_11 - 82%
- £ *The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring* GS2002\_11 - 81%
- £ *The Suffering 2: Ties That Bind* GS2005\_11 - 79%

## MEGJELENÉS

2008 vége

## KIHÍVÓK

**Grand Theft Auto 4** 2008 ősz  
**The Wheelman** 2008 vége

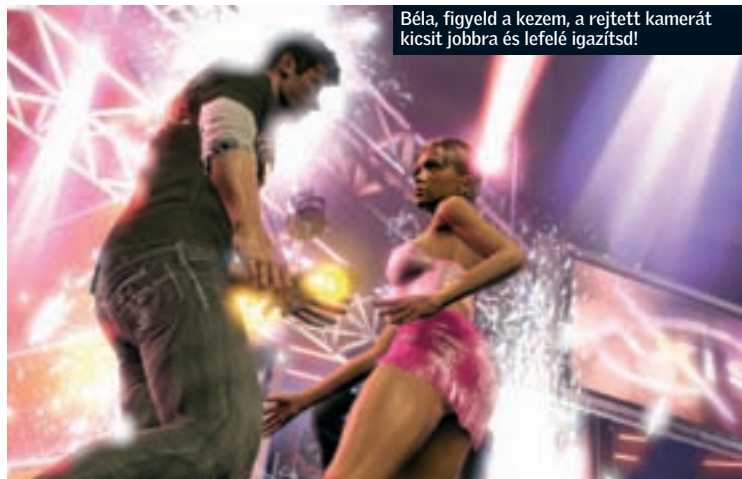
**B**ÁRMIBE LEFOGADOM, HOGY mindnyájatok fejében megfordult már az ötlet, hogy milyen jó lenne egyszer Las Vegasban dekkolni, tengernyi elköltendő pénzzel, csillogó-villogó autókat vezetni, hódítgatni a nőket (jó, ez speciel engem *annyira* azért nem vonz) és a többi, és a többi. Las Vegas... Az álmok városa, a férfiak paradicsoma, diszkó diszkó hátán, trilliónyi kaszinó – itt azért bárki elfeledkezhet a mindennapok nyűgéről. Ezt a közhelyhulámot próbálja meglovagolni a Midway csapata, a 2008 végén megjelenő *This is Vegas* című játékkal, amelyben egy olyan aranyifjút kell alakítanunk, akinek

minden vágya, hogy Vegasban minél ismertebb legyen. Dicséretükre legyen mondván, nem akarnak feleslegesen belepreselni a játékba mindenféle magvas mondanivalót, ergo nem akar több lenni a játék annál, mint ami. Felhőtlen szórakoztatás felsőfokon! Legyünk őszinték, sokszor az gáz, ha egy adott játékba túl sok mindent akarnak tenni. Legyen benne humor, jó karakterek, a sztorija is legyen jó, de akkor már mondanivalója is legyen, természetesen valami nagy bölcsesség, akkora, hogy az ember leguruljon a székről. Ez első pillantásra nem rossz gondolat (sőt!), viszont csak kevés olyan mű létezik, ami valóban elnyeri a „műalkotás”

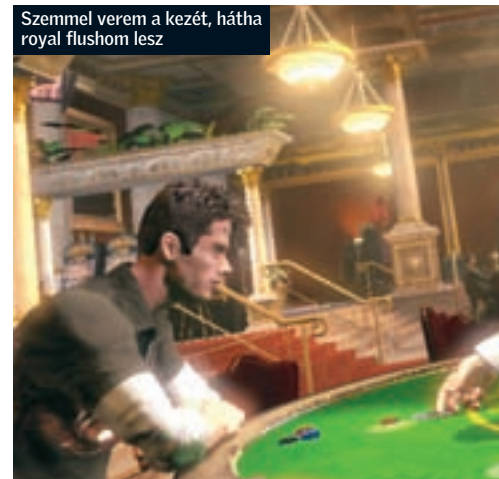
címet, s olyat tud adni a játékosnak, amitől az valóban többnek fogja magát érezni. Ergo ami nem akar több lenni szórakoztató játéknál, ami leköti a játékost, megfogja valamivel (jelen esetben a Las Vegas-i hangulat pompás modellezésével), már az is marha jó dolog. Na, Eskin megmondja a tutit. OFF.

## VÁROSKÉP ÉS HÁTTÉRSZTORI

A fenti eszmefuttatás arra volt jó, hogy gyorsan összefoglaljam, miért lesz kellemes (persze fenntartom a tévedés lehetőségét) a *This is Vegas*: az előzetes videók alapján elég szórakoztató játékot kapunk – tehát amíg várakozunk a



Béla, figyeld a kezem, a rejtett kamerát kicsit jobbra és lefelé igazítsd!



Szemmel verem a kezét, hátha royal flushom lesz



Oké haver, indul a Ki Tud Több Nőt Befűzni Egy Éjszaka Alatt Akció

## VALÓSZÍNŰLEG JAMES BOND IS ÁLLDOGÁLT MÁR DISZKÓBAN, ÖNMAGÁT IGENCSAK HÜLYÉN ÉRZVE, ÉS „TÁNCIKÁLVA”

GTA4-re, tök jól el lehet majd ezzel viganálni. Szerintem. Adott egy alternatív Las Vegas, amelyet a készítőik remekül benépesítettek – a felépítést körülből ugyanúgy oldották meg, mint a GTA3 Liberty City-jét a rockstaros arcok (amely város a valós világbeli New Yorknak felel meg, mint tudjuk), tehát a hangulat ugyanaz, mint a valós világban, egyedül más épületek vannak (pedig el tudtam volna képzelni egy játékot a „valódi” LV-ben, sebjaj). A Las Vegas hatalmas húzónév, úgyhogy vétek lett volna megváltoztatni (mire is lehetett volna, Sin Cityre?!), ráadásul a játékban szerep-

lő LV-t Liberty Cityhez hasonlóan bejáratjuk keresztül-kasul, kötöttségek nélkül, abba a diszkóba megyünk be, amelyikbe akarunk, arra mázskálunk, amerre akarunk. A „hatalmas” történet szerint Las Vegast egy jóember teljesen át akarja formálni – turisztaparadicsomból családparadicsommá, ugyanis megelégette, hogy Las Vegas a bűn városa, tele éjjeli pillangókkal, maffiózókkal, folyik a bor, sör, pálinka, és ez bizony pfúj. Persze ezt nem szabad hagyni, mi lenne ekkor az erkölcsstelenséggel?! Szabad országban élünk, ugye.

Egy, csak egy legény van a gáton: főhősünk, akinek minél nagyobb hírnevet kell szereznie, hogy meghiúsítsa a vázolt terveket, s Las Vegas maradjon az a nyugalmas kis dorbéz-sziget, ami eddig volt.

### IN CASE OF EMERGENCY: BREAK DANCE!

Mit kell ennek érdekében tennünk? Nem szabad persze csak úgy ukmukfukk berongyolni az éjszakába. Hírnevet kell szerezni. (James Bond se úgy hódítgatta a nőket, hogy semmi előképzettsége nem volt, valószínűleg ő is álldogált már diszkóban, önmagát igencsak hülyén érzve, és „táncikálva”. Valahol el kell kezdeni.) Először is el kell mennünk egy diszkóba, ahol a DJ-lány, egy barátónk (mármost barát-barátnőnk, tudj-



A The Witcherhez hasonlóan, ha túl sokat iszunk, marha gyorsan berúgunk (elkezd remegni a képernyő), viszont ha kidobtuk a vomitus carrottust, gyorsan normalizálódik a helyzet.

Hátam mögött épp testet ölt a Póker Démona



tok, hogy megy ez) nyomja ugyan a zenét, de csak megfáradt hajadonok lötyögnek a tánctéren. Nem megy a buli, na. (Abba ne menjünk bele, hogy menynyi szerepe van ebben a talpalávalóként húzott zenének, fogadjuk el, hogy a techno jó. Diszkóba mondjuk pláne.) Mit is tehetnénk? Hát persze! Álljunk ki a táncér közepére, és menjünk át diszkóparkányba!

Valószínűleg minden srác tudja, milyen kínos a táncparkett közepén, egyedül nyomni a bulit, így komoly tánc tudás nélkül hősünknek sincs esélye arra, hogy. Szerencsére megadott gombokat nyomogatva, a megadott ütemre (hogy menjen az épp játszott zenéhez) olyan Travolták leszünk, hogy csak na. Mindenféle kombókat varázsolhatunk elő, mindenféle stílusban, tehát aki mondjuk jobban szereti a breaket, mint a csilli-villi funktyt, akkor az úgy, és fordítva. Ha sikerül egy kombó, pontokat kapunk – minden tevékenységhez adott pont tartozik, ha azt összeszedtük, akkor van igazán nagy buli. Úgyhogy előadhatjuk, amire csak vágytunk, minden szem ránk figyel – soha nem lesz az a kínos helyzet, mikor halálra vált arcunkat palástolgtatva kellett előadnunk a kiszemelt hölgyeménynak, hogy mi mekkora partiarcok vagyunk. Ezenkívül megtáncoltathatjuk a tömeget is, éljen Jacksontól a Thriller!

### ÉS A TÖBBI

Persze egy feltörekvő srác élete nemcsak játék és mese, a tánc tudás csillogtatásán kívül különféle minijátékokban kell majd részt vennünk: vízespólvá verseny megadott időre (érdekes, hogy nem azért vesztünk, mert a lányok nem akarják, hogy lefröcsköljük őket, hanem amiatt, hogy lejár az időnk. Hm.), kaszinókban verhetjük el a pénzünket (itt ráadásul csalhatunk is – csak észre ne vegyenek, mert úgy kipenderítenek, hogy ihaj), autóversenyezhetünk, megverhetjük a diszkókban a bulikat elrontó, beszólogatós huligánokat (akik úgyis csak irigykednek, hogy nekik nincsenek ilyen jó nők), s játszhatunk bartentert is (nemcsak italt adhatunk, hanem tüzet is, s ha bénák vagyunk, felgyújthatjuk a célszemély haját). A grafikára az előzetes képek alapján nem lehet panasz, s érdekes feature-ök várnak minket: például érdemes lesz kipróbálni, milyen lesz, ha a világ legjobb táncosává isszuk magunkat (ilyen minden buliban előfordul) – ekkor ugyanis menekülnek előlünk a táncparketten, mivel elfelejtjük koordinálni az izmainkat. Személy szerint várom, egy kis kikapcsolódás nekem sem árt. Hát nem ez egy játék lényege?

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj! [gamestar.hu/jatek/this-is-vegas](http://gamestar.hu/jatek/this-is-vegas)





# AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Kipróbáltuk a Funcom új MMO-ját: brutális, minden értelemben!

//mazur

## RÖVIDEN

MMO a filmekből, regényekből, képregényekből már ismert Conan univerzumban.

### MIÉRT SZERETJÜK

Fejeket lehet levágni benne. (Pontosabban újszerű harcrendszer, single player élmény 1-20 szintig, gyönyörű grafika, harc lóhátról, guildok által építhető erődök és még sorolhatnánk.)

### KIADÓ Eidos FEJLESZTŐ Funcom KORÁBBI JÁTÉKAIK

- ✦ *Anarchy Online* 90% GS2001\_11
- ✦ *The Longest Journey* 96% GS2000\_09
- ✦ *Dreamfall: The Longest Journey* 91% GS2006\_05

## MEGJELENÉS

2008. május

## KIHÍVÓK

WoW: *Wrath of the Lich King* 2008 6sz  
Warhammer Online 2008 6sz

**AZT MÁR KORÁBBAN IS TUDTUK, hogy az *Age of Conan* első húsz szintje afféle single player RPG, a négy kasztípusnak javarészt eltérő küldetésekkel (azaz négyszeri végigjátszásra is akad benne újdonság), de egyféle befejezéssel, melynek végeztével le is zárul egy fejezet, és megindul a tényleges MMO-rész (bár az első húsz szint során is lesz alkalmunk összeállni másokkal, nem lét-szükséglet). Azt azonban nem tudtuk, hogy ez ilyen klassz – a magam részéről nagyon sajnáltam is, hogy vége. Teljesen más érzés azonban kilépni a nagyvilágba, szabadon kószálni, felfedezgetni a hatalmas és nagyon hangulatos helyszíneket... De ne szaladjunk ennyire előre.**

### TE BAJOD, HA ÚTBAN VAGY...

Az *Age of Conan* legfontosabb újdonsága az ütközésmoделl, amely miatt teljesen újra kell értelmezni a harcot: a harcosok például akár saját testüikkel is fedezhetik a hátuk mögül gyógyító papokat, illetve a játék fizikai motorja minden egyes ütésnél figyel, hogy vajon az elérte-e a célpontot (vagy bárki mást, aki az útjába tévedt). Ha tehát úgy istenigazából megsuhogtatunk egy baltát, akkor minden egyes ütésnél van esélyünk arra, hogy a körülöttünk állók mindannyian megérzik. Ráadásul irányíthatjuk, hogy milyen irányba üssön karakterünk; eleinte csak három választási lehetőségünk van (talán hogy megszokjuk a rendszert), de 40-es

szinten már öt. A bétában 40-es szintig jutottam el, nettó két nap játékidő alatt, egy Herald of Xotli karakterrel, aki afféle keveréke a tűzmágusnak és a kétkezes baltát vagy kardot suhogtató harcosnak, ráadásul démoni alakot tud öltetni (bizarr párosítás, de talán épp emiatt volt nagyon élvezetes játszani vele). A 40-es szint azért is vízváltástó, mert ezen a ponton már vásárolhatunk lovat is (a bétában szerencsére ingyen, mert összekuporgatott ezüstjeimért még egy hintalovat sem kaptam volna) és végre sebesen szelhetjük át a nagy távolságokat, illetve kipróbálhatjuk, hogy milyen is lóhátról harcolni. Sőt: a kezdetben kapott háromféle ütés („balra fel”, „fel”, „jobbra fel”) mellé immár megkapjuk a „balra le” és „jobbra le” kombinációt is, ezzel pedig

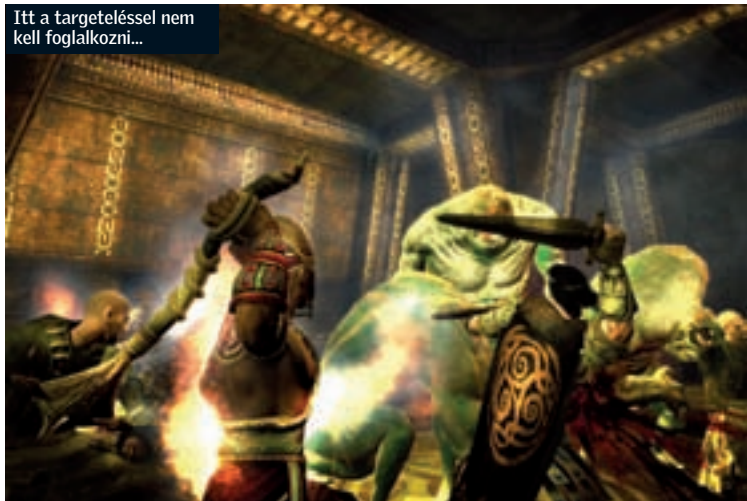
megnyílik az út az igazán összetett kombók felé. Óh, mert kombók is vannak! A közelharcot kedvelők minden egyes képessége az említett irányokhoz tartozó billentyűk kombinációból áll össze – ez talán bonyolultnak vagy idegesítőnek hat, de nem az. Nyilván csak a magam nevében nyilatkozhatok, de mindvégig maximálisan élveztem a harcot, még akkor is, ha jobban megdolgoztatt, mint a *WoW*-ban is megismert hagyományosabb módszer. Igaz, be kell vallanom, hogy amikor PVP-re kerül sor (talán a nagy izgalom miatt), nem használtam a legbonyolultabb, bár ezzel együtt leghatásosabb kombókat. A PVP-ben vált világossá a rendszer másik érdekessége: mivel a közelharcosoknak is idő kell, amíg bepötyögik a kombókat, ha közben sike-



Jumbó, hát nem ismersem meg? Jumbó? Jumbó!

**I** A játékban a három nép (stygian, aquilonian, cimmerian) közül választhatunk, ez dönti el, hogy a játék tizenként kasztja közül melyekhez férhetünk hozzá. A tizenként kaszt négyesével sorolható be az alábbi kategóriákba: warrior, priest, rogue és mage. Egy kategórián belül igen változatos az összkép, a rogue (vagyis közelharci sebző) alá tartozik például az assassin és a barbarian is...

Itt a targeteléssel nem kell foglalkozni...



## HA ÚGY ISTENIGAZÁBÓL MEGSUHOGTUNK EGY BALTÁT, AKKOR AZT A KÖRÜLÖTTÜNK ÁLLÓK MINDANNYIAN MEGÉRZIK

rül ellökni vagy egyéb módon megakasztani őket, a varázslatokat gyűrő mágusokhoz hasonló módon ők is belezavarodnak egy-egy durvább támadásba. Ez új, de hát a PVP kiegyenlítettsége nem is olyan dolog, amit ennyi játék után meg lehet állapítani, kiderül.

### HARC, DE ÚGY IGAZÁN

Ha már szóba került a PVP: MMO-szokás szerint itt is alapvetően kétféle szerveren indíthatnak karaktereket a játékosok. Választható PVE és PVP is (illetve a

komolyabb szerepjátékosoknak lesz RPPVE és RPPVP is). PVE-szerveren a PVP-t a guildok által építhető erődök ostroma jelenti, illetve a különféle PVP minigame-ek; ide tartozik a külön ranglistával rendelkező részeg kocsmái verekedés (nagyon mókásnak tűnik, de a bétában sajnos nem lehetett kipróbálni) és a WoW battlegroundjaihoz hasonló különféle játékmódokhoz ízhető kisebb csapatos mecsek variációi (Capture the Skull, Team Annihilation stb). PVP-szervereken mindez kibővíti egy aprósággal: bárkinek ne-



ki lehet menni. FFA, de tényleg! Sejtendő, hogy gyengébb lelkiületeknek ez nem való, hiszen itt nemcsak az ellenséges frakciótól kell tartani (ami nincs, mivel a három választható népcsoport nem áll háborúban), hanem mindenkitől. A PVP-ért járó jutalom egyébként mindkét szertípuson ugyanaz: játékosársaink lemeszárlásáért külön „PVP XP-t” kapunk, melyekkel PVP-szinteket léphetünk, és új, PVP-orientált tárgyakra, sőt képességekre tehetünk szert. Hogy ez pontosan hogy fest, később kiderül.

### ÁRMÁNY ÉS SPELLSZÖVÉS

Időközben kiderült az is, miképp fog működni a „spellweaving”, ami a távolsági mágjával operáló kasztok (Tempest of Set, Priest of Mitra, Demonologist és

Necromancer) számára visz járulékos izgalmat a harcba. A lényeg, hogy a spellweavinget aktiválva a mágikus sebészek egyre erősebbek lesznek, esetenként akár új tulajdonságokat is nyernek – de szegény „clothie” minél tovább marad a spellweaving állapotában, annál nagyobb lesz az esélye arra, hogy belehal. Egyrészt, ahogy belevágunk a spellweavingbe, staminánk fogyni kezd (ez az életerő alatt látható zöld csík, amely általában a sprintelés és a közelharci kombók miatt csökken), majd ha elfogyott, akkor az életerőnk is – könnyű kitalálni, hogy nem érdemes megvárni, amíg eléri a zérót. A spellweaving menet közben hat fázison megy át, átlagosan tíz másodpercenként, ezek során egyre jobban nő az általunk kiosztott mágikus sebés, de minden egyes váltásnál megvan az esélyünk arra is, hogy hősiünk egy-egy negatív vagy pozitív hatású bónusz (vagy... mínusz) kapjon, melyek kasztonként eltérnek. Egy példa: a Necromancer váratlanul kaphat egy kis lényt, amely sebezni kezdi célpontját, majd amit sebez, azzal a Necromancert gyógyítja (mint a WoW-ban a papok Shadow Fiend-je), de ugyanennyi esélye van arra is, hogy bónusz helyett apró férgek lépik el, amelyek folyamatosan sebzik. A spellweaving tehát bármennyire is csábító, legalább ennyire veszélyes is – de legalább nem csak ugyanazt a spellt kell pufogtatni csata közben, amely során az egyetlen szórakozás az, hogy ne vonjuk magunkra a boss figyelmét a tankról (a Ventrilon elhangzó disznóságokat most hagyjuk).

### BRUTÁLISAN SZÉP

A játék grafika bámulatos, van külön DirectX 9-es és 10-es verzió is, de nem hiszem, hogy a hatalmas gépigény lehetne az Age of Conan veszte. Tény, gépigényesebb, mint például a WoW, de szerencsére jól skálázható, és lebutítva már gyenge közepes gépeken is eldöcög – csak éppen kár érte, mert a varázslatok animációi, a gyönyörűen kidolgozott táj és a hatalmas látótávolság – mind lenyűgözők. Az Age of Conan-ban megvan a potenciál, hogy a World of Warcraft alternatívája lehessen. Tudom, hogy alamuszi módon megkerülöm a választ, és nem mondom ki, hogy melyik a jobb (már csak azért sem, mert értelmetlen az összehasonlítás), de mindkét játékban rengeteg kiváló ötlet van, úgysis az idő és a játékosok száma dönti el, hogy az Age of Conan megállja-e a helyét. A Funcom az Anarchy Online-nal már bizonyított, tudásukhoz nem fér kétség – már csak amiatt izgulunk, hogy a bétában tapasztalt bugokat sikerül-e időben kijavítaniuk. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/age-of-conan](http://gamestar.hu/jatek/age-of-conan)

**KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:**  
Háttérképek



All you need is láva, láva...  
Láva is all you need...

ÉN meg jóindulattal feltételeztem, hogy ez csak textúrahiba rajtatók!



Élethű válaszok videón

**Oszd meg videón a tudásod,  
mi megosztjuk veled a nyereményeket!**

**1 millió  
forint értékű  
összdíjazás!**

Csinálj videotippeket bármilyen témában  
és töltsd fel a **www.videosmart.hu**-ra!

Mutasd meg mindenkinek:

ha a te videódat nézik meg a legtöbben, **nyersz!**

**A videokészítő pályázat**

**2008. május 1. és 2008. június 30. között tart.**

Eredményhirdetés: 2008. július 7-én a VideoSmart.hu-n.



**I.**

**helyezett**

## A nyeremények:

### 1. helyezett:

Adobe CS3 Web Premium grafikai és webes szoftvercsomag, Inno3D GeForce 9600 GT videokártya, 6 db Silverkart gokartjegy

### 2. helyezett:

Adobe Photoshop CS3 Extended képszerkesztő szoftver, Inno3D GeForce 8800 GTS videokártya, 6 db Silverkart gokartjegy

### 3. helyezett:

Logitech Harmony távirányító, Logitech USB headset, Logitech vezeték nélküli egér, 6 db Silverkart gokartjegy

### 4. helyezett:

Logitech USB headset, Logitech vezeték nélküli egér, 6 db Silverkart gokartjegy

### 5. helyezett:

Logitech USB headset, 6 db Silverkart gokartjegy

### 6-8. helyezett:

Logitech vezeték nélküli egér



**II.**

**helyezett**



**III.**

**helyezett**

A díjakat az **Adobe** hazai képviselőjét ellátó **Trans-Europe Kft.** és a **szoftver.hu** infoportál, az **Inno3D**, a **Logitech** és a **Silverkart** gokartpálya ajánlotta fel.  
A képek csak illusztrációk, a tényleges termék kinézete eltérhet. A nyeremények nem értékesíthetők tovább.

# BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztje //



**EZEK AZ MMO-K** tényleg a sátán találmányai. Január óta pihen a *WoW*, de egyszerűen nem bírtam ki, muszáj volt belekukkantanom a *Warhammer Online*-ba és az *Age of Conan*-ba.

Korábban persze ott volt a *Tabula Rasa*, az is lekötött néhány napig, de ez a két játék tényleg meglepett. Mindkettő fantasztikus, mindkettővel hónapokig tudnék játszani anélkül, hogy megünném őket. És persze jön a *Wrath of the Lich King* is... Közben pedig kockázatom a feleség meg a gyereknép haragját, mert apu ugye reggel sosem bír felkelni, köztébe menni, reggelit csinálni, mert tegnap éjjel feltétlenül muszáj volt neki még két szintet lépni. Az a baj, hogy ha valaki már mélyebben belekóstolt egy MMO-ba, akkor hiányzik: erre az *Age of Conan* esetében döbbentem rá, amikor valami random dilynnyóssal összeállva questelgettem hajnali három tájban, és közben egymásra licitálva próbáltunk a másikonál is nagyobb baromságokat mondani „én azt hallottam, hogy Conan egyszer...” témakörben. Nem is a *WoW* hiányzik, hanem az ilyesmi. Mindenesetre most lesz miből válogatni: az *Age of Conan* és a *Warhammer Online* egyaránt hatalmas siker lehet, és persze a *World of Warcraft*ot sem kell féltelni – csak magunkat, meg a reggeli felkelést.

mazur

## KULISSZA

Folyamatosan osztom itt másoknak a hónap dolgozója díjat, hát most befenyittek és ÉN kapom! Miért? Mert magamat nem kímélve gyűjtöttem Nektek az infókat a Sierra játékaikról, dacolva a mallorcai napsütéssel meg a rengeteg kóttállal. Szép munka, hősies helytállás. Gratulálok nekem! Erik, egészségedre!



## 64 MASS EFFECT

Új Shepard jól Sheper

### ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

**Minden játékot azonos elvek** alapján értékelünk, de sosem izoláltan, hanem a saját kategóriájának standardjaihoz mérve; erre szerzőink sokéves tapasztalata a biztosíték.

**A játékokra adott pontszám** nem szubjektív: nem egyetlen ember dönt róluk, hanem a szerkesztőség közösen. Ebből fakadóan részrehajlásnak nálunk nincs helye.

**90-99 %** Instant klasszikusok. Kiemelkednek a tömegből, megérik az árukat, polcodon a helyük.

**80-89 %** Remek játékok, ám hiányzik az a bizonyos „plusz”, ami maradandóvá tenné őket.

**70-79 %** Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságaik felett.

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

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

### TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 64 MASS EFFECT
- 72 EGY KÁVÉ MELLETT
- 74 TUROK
- 78 TRACKMANIA UNITED FOREVER



- 80 EUROPA UNIVERSALIS: ROME
- 84 OVERCLOCKED
- 86 SIMON THE SORCERER
- 88 XIII CENTURY: DEATH OR GLORY
- 90 IRON MAN
- 92 LOST PLANET: EXTREME CONDITION
- 94 ANNO 1701: SUNKEN DRAGON
- 95 THE SIMS 2: KITCHEN & BATH INTERIOR DESIGN STUFF
- 95 DANCING WITH THE STARS
- 96 GTA IV
- 101 XBOX ROVAT
- 102 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

### 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!

# MASS EFFECT



Sokat vártunk rá,  
de most végre mi is  
nekivághatunk az űrnek!  
*//Bad Sector*

## RÖVIDEN

Forradalmian új akció-kaland-RPG keverék egy eredeti sci-fi univerzumban.

**KIADÓ** CD Project  
**FEJLESZTŐ** BioWare/Demiurge  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
‡ *Knights of the Old Republic*  
94% GS2003\_12  
‡ *KotOR II: The Sith Lords* -  
90% GS2005\_02  
‡ *Vampire: The Masquerade  
Redemption* - 91% GS2000\_08

## HARDVERIGÉNY



**P4 2,4 GHz** processzor  
**1 GB** memória (XP), **2 GB** (Vista)  
**GeForce 6** széria vagy **ATI 1300XT**  
grafikus kártya vagy jobb  
A Mass Effect minimális gépigénye  
talán kicsit „szigorú” (legalábbis a  
videokártya tekintetében), viszont  
remekül optimalizált, túl sokat nem  
szagattott.

**VÁRT ÖRÖM, NAGYOBB ÖRÖM** - bosszantó közhely, a felnőttek mégis előszeretettel sütik el gyermekeiknek, amikor türelemre próbálják nevelni őket. Ha a párhuzamot még tovább akarjuk vinni, akkor jelen esetben mi voltunk a rettenetesen türelmetlen csemeték: alig vártuk már, hogy a *Mass Effect* PC-s verziójára tegyük a kezünket, és a BioWare a megértő, ám várakozásunkat újra és újra felcsigázó szülő. De végre-valahára elérkezett az idő, amikor a szerepjátékok mestereinek újabb gyöngyszemét kis képernyőkön is kipróbálhatjuk. Az „örömünk” pedig bizony határtalan...

Jó hát mikor volt az, ki emlékszik már...



## A FÖLD BOLYGÓRÓL JÖTTEM, MESTERSÉGEM CÍMERE... RAKÉTAVENTŐ...

A játék sztorija szerint az emberiség 2148-ban egy furcsa, idegen technológiai eszközt talál, miközben a Mars bolygón végzünk ásatásokat. Ezt a számkra döbbenetes technikai találmányt egy, már 50 ezer éve teljesen kihalt faj, a prothean kreálta. Ennek segítségével megtanultuk használni az űrutazáshoz a fénysebességet, így az emberiség elkezdhetette végre a naprend-

**i** Lance Henriksen egyike azoknak az ismert sztároknak, akik szinkronhangként szerepelnek a játékban, azonban furcsa módon az ő karakterét sohasem látjuk élőben, pusztán a com rendszeren keresztül oszt ki küldetéseket. Talán majd a folytatásban...



Nem oda, Amada!



Oly szép ez, hogy egy vers jut az eszembe, hogyszongya...



Fússon, ki merre lát, támadnak a csőgőrények!

## A KROGANOK NAGYDARAB, DRABÁLIS, RÜCSKÖS BŐRŰ KREATÚRÁK

szer kolonizációját. Hamarosan azonban újabb technológiára bukkantunk, amelyek ezúttal a Plútó bolygó közelében lebegett. A „mass relay” segítségével a világujben pillanatok alatt ide-oda utazhattunk, így hamarosan újabb naprendszerre leltünk. Persze, ahova ember beteszi a lábát, azt rögtön meg is akarja hódítani: elkezdjük ezeket is kolonizálni, míg végül egy idegen fajjal, a turiannal össze nem akasztottuk a bajszot. Véres háború vette kezdetét, amely minden bizonnyal hatalmas veszteségekhez vezethetett volna mindkét oldalon, ám az idegen fajokból álló szövetség, a Citadel Council gyorsan megelégedte a vérengzéssel, és elérte, hogy a két faj kibéküljön egymással. Az emberiséget nagy nehezen befogadták, sőt még nagykövetséget is kaptunk a Citadel bolygón, amely az egész galaxis politikai és gazdasági központja. Úgy tűnt, hogy a konfliktusok végére elsimulnak, és minden faj viszonylagos békében élhet majd egymás mellett, ám egy Saren nevű turiannak más tervei voltak...

### EGY, CSAK EGY SHEPARD VAN MESSZE E VIDÉKEN...

A játékban egy Shepard nevű fia-

tal és tehetséges tisztet alakítunk, aki az SSV Normandy szolgálatában. Ez a szövetség legfejlettebb űrhajója, amelyet valaha is gyártottak. A játék legelején még csak beosztottként röhögünk az űrhajó folyosóit, ám hamarosan különleges kiváltság ér minket: Spectre ügynökké válunk, olyan ágenssé, aki magának a Councilnak tartozik felelőséggel. A Spectre-ek tulajdonképpen intergalaktikus 007-es ügynököknek felelnek meg; engedélyük van bármilyen eszközhöz, hogy a galaxist megóvják, és pusztán a Council parancsait kell betartaniuk, de még nekik sem kell minden akciójukat megindokolniuk. Ha akarjuk, a törvények megőrzésével és tiszteletben tartásával, illetve más lények vagy fajtársaink megóvásával is operálhatunk, de ha úgy gondoljuk, akkor kegyetlenül, céltudatosan és önzően is cselekedhetünk; a lényeg, hogy elkapjuk és felelősségre vonjuk Sarent, a renegát Spectre ügynököt, aki halálos veszélybe sodorja az egész galaxist. Túl sok poént nem akarok lelőni a sztorból, de azt garantálom, hogy ismét az elsőrangú BioWare színvonalat kapjuk, rengeteg izgalommal, fordulattal, kalanddal,







ÉN VEZETTEM? AZT MOND MEG, ÉN VEZETTEM?



**Kérdés:** A főszereplő ilyen „békefenntartó” karakter, ugye?  
**Válasz:** Hát én azt a „béke” szót nem erőltetném... **Casey Hudson, BioWare**

és nem utolsósorban gyakran könnyfakasztó humorral. Shepard színes és rendkívül fantáziadús kalandjai során többek között kékbőrű idegen fajú lényekkel „fajtalankodhatunk”, beképzelt és agresszív újságírókat pofozhatunk fel, bolygókat irányító korrump cégvezetőket leplezhetünk le, sőt akár egy teljesen idegen fajt is kiirthatunk, vagy megkímélhetünk – a döntés minden esetben a mi kezünkben nyugszik.

## AZ ESZKÖZÖK ÉDESÍTIK A CÉLT

A választások bőven túlmutatnak a megszokott jó/rossz sémákon. A játékban ezúttal „renegát” vagy „paragon” irányba mehetünk el, de ezek még a *Jade Empire*-hoz képest jobban eltávolodtak a fekete-fehér világképtől. Shepardnek egyetlen dolgot kell igazán szem előtt tartania: hogy elkapja Sarent, illetve megakadályozza destruktív terveit, tehát a „cél szentesíti az eszközt” –, ahogy Machiavelli mondaná. A játék egyik legnagyobb élvezetét éppen az a mód jelenti, ahogy a különböző kínáló lehetőségeket kipróbálhatjuk. Persze mindig létezik egy diplomatikusabb, „jószerűbb” vagy „oko-

sabb” megoldás, azonban ebben a játékban egyszerűen kötelező kipróbálni a rámenős, agresszív viselkedést is, mert egy-két reakció igazán kacagtató. A párbeszéd során válaszaink ezúttal nem olyan egyértelműek. A BioWare új párbeszédrendszere a rövid válaszmondatok használatával elvileg leegyszerűsítette döntéseinket, azonban épp emiatt kell alaposan végiggondolnunk, hogy milyen replikára tesszük le voksunkat, ugyanis épp ezek befolyásolják a történetet. Be kell vallanom, hogy a *Knights of the Old Republic* részeit én nem bírtam kétszer végigtolni, mert ez a jó-rossz választás annyira nem érdekelt. A *Mass Effect*-ben viszont a döntések kimenetele sokkal érdekesebb, sőt gyakran mulatságosabb, ezért viszem már végig harmadszor is a játékot, mert még mindig van olyan opció, amelyet nem próbáltam, és furdalja az oldalamat a kíváncsiság, hogy mi történik majd, ha másképp döntök egy-egy adott szituáció során.

## „MASSÍVAN” VÁRTUNK..., MIT KAPUNK CSERÉBE

No de itt az ideje, hogy végre rátérjek az új PC-s ficsőrökre, hiszen gondolom,



Lor sim illa consequisci enisis nim quis dolortin

## „Yes, commander!”

Újfajta kezelőfelület



**A MASS EFFECT** új kezelőfelülete maximálisan a PC-s igényeket igyekezett kielégíteni. Csakúgy, mint a korábbi BioWare címeknél, itt is egyetlen gomb megnyomásával merevíthetjük ki a csatát. Az átalakított kezelőfelület sajnos kicsit több helyet foglal el a képernyőből, viszont PC-s szemmel nézve kétségtelenül egyszerre átláthatóbb és összetettebb is, így jobban átérzünk, hogy a harc menete az irányításunk alatt van. Apró negatívum, hogy még most sem tudjuk pontosan megadni: embereinket hova helyezzük el. Külön örülhetünk az új shortcut rendszernek is, amelynek segítségével kihúzhatjuk támadásainkat és biotikus képességeinket a képernyő bal felső sarkába, és innen bármikor elérve leoszthatjuk különböző billentyűkre. Az egérrel való irányítás pedig teljesen intuitív és tökéletesen kézre esik; a konverziót végző Demiurge, illetve az azt felügyelő BioWare szerencsére most sem hagyott minket, jó öreg rágcsálóhasználó PC-s playereket cserben... Összeségében az új kezelőfelület a klasszikus PC-s RPG-eket idézi.

**i** A játék során Anderson kapitány mesél nekünk egy régi küldetésről, amelyet Sarennel közösen végeztek el, és elég csúnya befejezése lett, illetve itt szalasztotta el annak lehetőségét, hogy ő belőle is Spectre ügynök váljék. Ez a Mass Effect előtörténete, illetve egy Drew Karpshyn nevű regénye.

## AKÁR KEGYETLENÜL, CÉLTUDATOSAN ÉS ÖNZŐEN IS CSELEKEDHETÜNK

a legtöbbben erre vagytok kíváncsiak... A legtöbb PC-s konverziónál elvárjuk, hogy hegesszenek valamelyest a grafikán, és ez most is megtörtént – még ha döbbenetes változtatásokról nem is beszélhetünk. A PC-s *Mass Effect*-nél a textúrák egy hangyányit élesebbek, de csúcsgép, és igazi sasszem kell ahhoz, hogy a különbségeket észrevegyünk. Mindenesetre akár láttatok a korábbi, konzolos verziót, akár nem, az biztos, hogy a játék PC-n gyönyörű. A Citadel bolygón sétálgatva például gyönyörködhetünk a fodrozódó víztüskörben, amelyet PC-s igényekhez igazítottak, a különböző egzotikus, elhagyatott bolygókon pedig hóiharok, csillogó kráterek vagy sűrű dzsungelék között hasíthatunk a Makóval. Egyedüli szívfájdalmam, hogy ezeken a kihalt planétákon, a bolygófelszínen és a ránk támadó ellenségeken túl nem nagyon láthatunk más tereptárgyakat, úgyhogy egy idő után azért annyira nem leszünk elhalva a grafikától, amikor itt kalandozunk. Kicsit hasonló érzésünk támad, amikor

a játék civilizált miliőre kerülünk. A Citadellán még tényleg lenyűgöző a környezet, de később nem mindegyik városrésztől, irodabelsőtől vagy romos helyszíntől dobunk majd hátast. A helyszínek kidolgozása tekintetében a *Mass Effect* igen szép, de azért nem kiemelkedő.

### KI A LEGSZEBB RUSNYASÁG A GALAXISBAN?

Hasonló a helyzet a karakterek kidolgozásával is. Az idegen lények egyszerűen fantasztikusan néznek ki: az emberi nőkre hasonlító kékbőrű asarik rendkívül csábítók, az egyszerre nemes és háborzongató turianok, egykori ellenségeink vékonyak és kicsit madárszerűek, a kroganok nagydarab, drabális, rücskös bőrű kreatúrák, de látni fogunk levegőben lebegő kocsonyás, halszerű hittérítőket, illetve monoton hangon beszélő, óriási négy lábú emlősökre emlékeztető vicces lényeket is. A BioWare fantáziája végre teljesen elsa-

## Bring Down the Sky

PC-n ingyen



**JÓ HÍR SZÁMUNKRA,** hogy PC-n egy fillért sem kell majd fizetnünk a *Bring Down the Sky* kiegészítőért, mert teljesen ingyenes lesz. Bár nem lesz beépítve a játékba, a *Mass Effect* megjelenésekor le tudjuk majd tölteni az internetről. Valószínűleg egyébként az Xbox 360-as verzió is azonnal ingyenessé válik majd, hiszen pontosan ez történt a *Gears of War* esetében is.

kadhatott a hagyományos fantasy, vagy *Star Wars*-univerzumból és a *Mass Effect* világát benépesítő egyedek tekintetében szinte szárnyalt.



Egy erős feketét kérek, és TUDJA hogy nem úgy értem

Gyere kis vöri, hadd adok egy puszit!



Daria Von: Az Allomás kiegészítője a lepcsőháztartásból... a 22. 2011. 11. 29. 13:09:13. A technológiai áram...  
Tervező: a technológiai áram... a technológiai áram...



## MONDD, TE MILYEN KARAKTERT VÁLASZTANÁL?

Egyszer voltam, hol nem voltam...

A játék elején adhatjuk meg, hogy milyen típusú karakterrel induljunk. Ez nemcsak a kasztjára, illetve a nemre vonatkozik, hanem a szolgálati ideje előtt múltját is meghatározhatjuk. A velünk történt eseményeket a játék elején feleltessünk, illetve később társaink is felelgetik, azonban ezen kívül azért túlzott jelentősége nem lesz. A továbbiakban a kasztok jellemzőit és a hozzájuk kapcsolódó játékményt jellemezzük.



### SOLDIER

A katona a leginkább tűzharca termett, legalapvetőbb kaszt. A négy fegyver közül bármelyiket tudják használni, nehézpáncélt viselnek és az életerejük is alpból regenerálódik. Ez a legideálisabb osztály kezdőknek: könnyen fejleszhetjük, és nyers tűzerővel normal, illetve hard nehézségi szinten is jól tudunk érvényesülni. Negatívum, hogy igazán speciális biotikus képességeink nem lehetnek.

**Specializációk:** commando (offenzívabb), shock trooper (defenzívabb)

**Ideális társak:** Tali, Liara, Kaiden. Mindenképpen tartsunk magunk mellett biotikus képességekkel bíró társakat és kifejezetten ajánlott a „lift” gyakori használata.

#### Alapképességek:

Pisztoly, Assault rifle, Combat armor, Assault training, Soldier

#### Kilocolható képességek:

Shotgun, Távcsöves puska, First Aid, Fitness

### ENGINEER

Az engineer kaszt technikus képességeit használja leginkább. Bár tűzerőben elég gyengék, viszont technikai tudásukkal alaposan le tudják bénítani gépi alapú „geth” ellenségeiket. Az elektromos záratokat is könnyedén fel tudják törni, és a Makót is gyorsabban meg tudják javítani. Aki szereti a supportjellegű kasztokat, az kedvelni fogja az engineert, bár ebben a játékban szerintem nem ez a legideálisabb játéktípus.

**Specializációk:** operative (tech képességek erősítése), medic (jobb elsősegély)

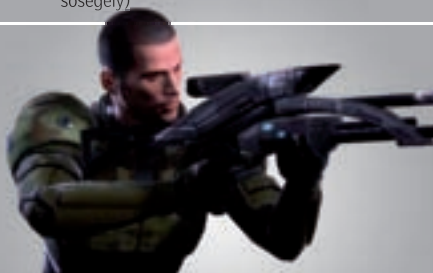
**Ideális társak:** Liara, Ashley, Wrex. Mivel technikusok vagyunk, ezért harcosokból és biotikusokól egyaránt érdemes társakat magunk mellett tartanunk.

#### Alapképességek:

Pistol, First Aid, Electronics, Decryption, Engineer

#### Kilocolható képességek:

Basic Armor, Medicine, Damping, Hacking



### INFILTRATOR

A harci és mérnöki képességekben egyaránt jártas. Elég jó páncélzatot tudnak használni, és jóféle energiapajzsokkal is védik magukat. Mesterlövész fegyverrel nagy ászok, viszont közelharcban elég gyengék. Ha bírod a mesterlövészettel, akkor érdemes vele tenni egy próbát, bár a vanguard szerintem hatékonyabb kaszt.

**Specializációk:** commando (a mesterlövész képességek erősítése), operative (technikusi tudás javítása)

**Ideális társak:** Kaiden, Wrex, Liara. Mindig legyenek mellettünk biotikusok, akik fellökik, megzavarják az ellenség sorait.

#### Alapképességek:

Pisztoly, Tactical Armor, Electronics, Decryption, Infiltrator

#### Kilocolható képességek:

Távcsöves puska, Fitness, Damping, First Aid

### VANGUARD

Ez a kedvenc karakterem: egyszerre jeleskedik a specializált harci képességek, illetve a biotikusok terén. Villámgyorsan és rendkívül hatékonyan képes mesterlövész puskával (ami PC-n használhatóbb) és lifttel ölni, viszont csak gyenge páncélzatot képes viselni, és nincsenek nagyon védekező képességei sem, így őt is hamar el tudják intézni.

**Specializációk:** shock trooper (erősebb harci védelem – ajánlott!), nemezis (még több biotikus képesség)

**Ideális társak:** Wrex, Garrus. Mivel leginkább mesterlövész-puskát használunk, ezért érdemes brutálisabb, közelharc terén is alkalmas társakat használni.

#### Alapképességek:

Pistol, Assault Training, Throw, Warp, Vanguard

#### Kilocolható képességek:

Lift, Stasis, Electronics, Medicine



### ADEPT

Az adept a biotikus képességek igazi mestere. Nemcsak brutális „varrázklatokra” képes, hanem még távol is tudja magát tartani az ellenséget a „lift” (levegőbe emelés), vagy a „throw” (ellökés) bevetésével. Az egyik legszórakoztatóbb kaszt, mindenkinek ajánlom, és amilyen gyenge eleinte, olyannyira brutális lesz később. Gyengéi a fegyverhasználat és a páncélzat.

**Specializációk:** nemezis (a környezetünket is manipulálni tudjuk), Bastion (védekező biotikus képességek)

**Ideális társak:** Ashley, Tali, Garrus. Harcos és techképességekben jártas társakat érdemes magunk mellett tartanunk.

#### Alapképességek:

Basic Armor, Throw, Warp, Barrier, Adept

#### Kilocolható képességek:

Pisztoly, Lift, Singularity, Stasis

### SENTINEL

Ez az abszolút support osztály: biotikus és techképességek terén a legjobb, harcban viszont nagyon gyenge. Mivel annyira nem profi a játék társaink mesterséges intelligenciája terén, ezért sentinellel játszani az igazi... kihívás. Nehéz szinten kicsit mazochista feelingje van ennek az osztálynak, de normalon azért elleszünk vele.

**Specializációk:** medic (gyógyítás javítása), bastion (biotikus képességek erősítése)

**Ideális társak:** Wrex, Garrus, Ashley. Mindenképpen harcos csapattal lépünk ki az űrhajóból, különben hamar megsütik a hátsónkat.

#### Alapképességek:

Throw, Barrier, Decryption, First Aid, Sentinel

#### Kilocolható képességek:

Lift, Stasis, Electronics, Medicine



**i** Az Electronic Arts szokásához híven a maximumot akarja majd kisajtolni a *Mass Effect* brandből is: a három részen túl sok egyéb kiegészítőt is terveznek a játékhoz. Ez persze nem feltétlenül baj, hiszen sok minden belefér még ebbe a szerepjátékba, de azért reméljük, nem esnek túlzásokba, mint a Sims-szeknél...

Mindegy ki vagy, apád úgyis Shepard!



## ISMÉT AZ ELSŐRANGÚ BIOWARE SZÍN-VONALAT KAPJUK, RENGETEG IZGALOMMAL, FORDULATTAL, KALANDDAL

A fejlesztők sokat hegesztettek az emberek kidolgozásán is, és általában véve jó munkát végeztek velük. Maga az alap Shepard, illetve a fontosabb NPC-k összességében jól néznek ki, bár hozzá kell tenni, hogy a BioWare-nek még ezen a téren van hova fejlődnie: egy-két emberi karakter (különösen a nők) azért még mindig picit furcsán és természetellenesen néz ki.

Akár a humanoidokat, akár az idegeneket nézzük, a szem kidolgozása tényleg elsőrangú: sokkal realisztikusabb és élettelibb, mint eddig bármilyen játékban

vagy animációs filmben láttam. Hasonló jókat mondhatunk el az arcmimika, illetve gesztusok tekintetében is. Egyedüli negatívum, hogy PC-n X360-hoz képest a színek kicsit fakóbbak, szürkébbek. Ezért viszont némileg kárpótólnak a magasabb felbontású, élesebb textúrák.

### A KÖRÖKET MÁR LEOSTOTTUK...

A BioWare már a *Jade Empire*-ben is leszámolt a „körökre osztott” játékmennel, és ez a *Mass Effect*-re is igaz. Bár a játékot kimerevithetjük, hogy

Miért nem lettem inkább pék? Vagy legalább infiltrátor?



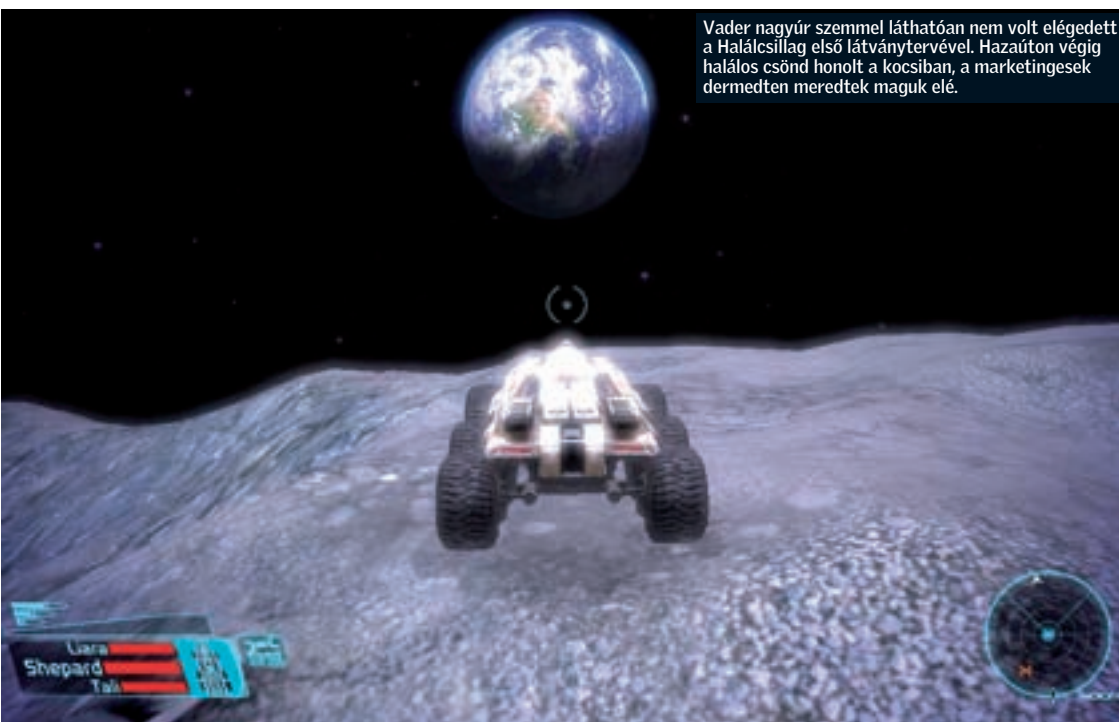
fegyvert váltunk, illetve bevessük a biotikus képességeinket, maga a harc mégis sokkal gyorsabb, pörgősebb, mint eddig bármelyik BioWare címben. Gyorsan hozzá kell azért tennünk, hogy a készítőik igyekeztek a PC-s „taktikusabb” szerepjátékosok ízléséhez igazítani a harcok vezénylését: az konzolos változattal ellentétben egyénenként megadhatjuk, hogy társaink hova helyezkedjenek, és kit vegyenek célba. Sokan kritizálták a konzolos verziót, hogy a harc társaink kicsit dőcögős MI-je miatt gyakran elég kaotikus; ez az új irányítási rendszernek köszönhetően már annyira nem jellemző. A shortcut rendszer pedig tényleg nagyon jól jött: a biotikus varázslatokhoz például nem kell végre a menüben matatnom, hanem egyetlen gombbal elsűthetem őket.

## Új csapat-irányítás

...nem konzolon vagyunk



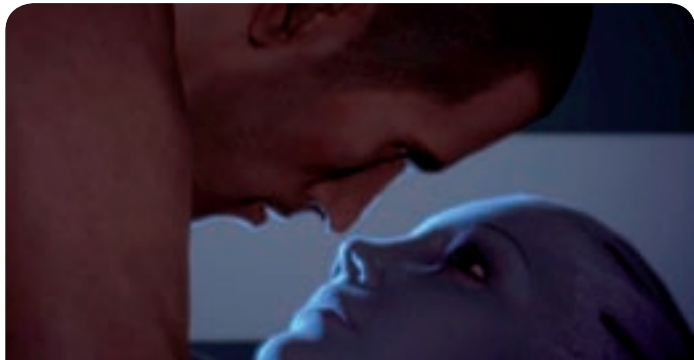
**AMENNYIRE IMÁDTAM** Xbox 360-on is a játékot, el kell ismernem, hogy tényleg kissé kaotikus volt embereink (illetve „alienjeink”) irányítása, ezért örömmel üdvözljük, hogy PC-n ezt alaposan átalakították. A legfontosabb változtatás, hogy végre külön ki tudjuk jelölni társainkat, és a pályán adott pontokra küldeni, nem csak egyetlen nyílal kell ide-oda parancsolnunk az egész teamet. A másik új ficső, hogy egyenként megadhatjuk nekik, ki melyik célpontot löje. Nem is értettem soha, ezek a lehetőségek miért maradtak ki korábban (mert a preview-kban ezt ígérték...), bár valószínűleg az lehetett az oka, hogy novemberre muszáj volt elkészülni a játékkal... Hiába no: nem csak az Electronic Arts sürgéti néha gátlástalanul a fejlesztőket (az Xbox 360-as verzió még a Microsoft égisze alatt jelent meg).



Vader nagyúr szemmel láthatóan nem volt elégedett a Halálsíllag első látványtervével. Hazaúton végig halálos csönd honolt a kocsiban, a marketingesek dermedten meredtek maguk elé.

## Egészséges erotika

PC-n kicsit „forróbb” a szex



**NA JÓ, AZÉRT NEM KELL** *Mass Effect*-es hot coffee-re (vagy „hot alien beverage”-re) gondolnunk, a játék teljes egészében megmarad a decens és visszafogott erotikánál. Egész egyszerűen arról van szó, hogy a konzolon kicsit összecsapott szexjeleneteket itt meghosszabbították újabb részekkel. Tovább nézhetjük hőseink arcát szerelmeskedés közben, illetve öleléseiből is többet láthatunk. Igazából nincs túlzott jelentősége ennek a lépésnek (ettől még nem fog konkurálni a játék a brazil szappanoperákkal...), ez csak egyfajta „gesztus” a BioWare részéről a Fox News felé: legalábbis abból a fajtából, amelyekben a főszerepet a középső ujj kapja...

18

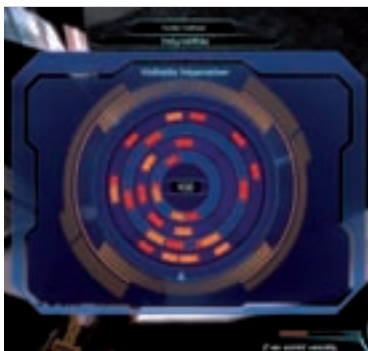
## MASSÍV KIHÍVÁS?

Mivel az új kezelőfelületnek és csapatirányításnak köszönhetően lényegesen könnyebb lett a harc, arra számítottam, hogy a nehézségi szinten is változtattak a készítők. Sajnos ez nem történt meg: ahogy a két *KotOR*-t, úgy a *Mass Effect*-et is picit túl könnyűnek éreztem. Normál szinten komolyan mondom, hogy veterán szerepjátékosoknak bele sem érdekes kezdeni a játékba (legfeljebb a kevésbé harcias osztályokkal), mert vígan elfogadják kenni minden mobnak és bossnak a száját. Hardon tényleg nagyobb kihívást jelent a játék, de igazán az egyszerű, illetve kétszéri végigjátszás után kilockolható hardcore és insane fokozatokon érezhetjük majd, hogy végre igazán komolyan vesznek minket. Szerencsére azért olyan dőreségeket nem raktak a játékba, mint a *KotOR*-okban a Force Lighting, amely magasabb szinten minden ellenséget szénné gyalázott, így ha erre tápoltunk, sétagalopp jellege volt mindkét résznek. Itt egyik biotikus képességünk sem túl erős. Kicsit azért sajnálom, hogy a BioWare nehézségi szint belövésénél ennyire enged a casual játékos rétegnek...

## TÁROLJ BE EGYHETI SZINTETIKUS ÉLELMET...

A *Mass Effect* egyértelműen az utóbbi idők egyik legjobb szerepjátéka. Bár a játékoktellek, illetve a sztori tekintetében a *Witcher* is ott van a színen, a BioWare RPG-je azért sokkal polírozottabb – a többéves tapasztalat és anyagi háttér bizony sokat számítanak. An-

nak, hogy a sorozat az Electronic Arts égisze alá került, szerintem (kicsit félve azért, de...) örülhetünk, mert a *Mass Effect* tipikusan az a játék, amelybe az újabb kisebb kiegészítők bőven beleférnek. A magam részéről a három különböző karakteremmel már türelmetlenül várom a Citadelben sörözgetve a folytatást. Annál is inkább, mert a *Mass Effect 2* majd figyelembe veszi, hogy eddig mit értünk el a játék során! Győrünk hát, BioWare: a *Sonic* szerepjátékot tessék gyorsan befejezni és irány az ME2! **GS**



Az irányítás újdonságaihoz tartozik még a hatkerekű bolygófelszíni járgány, a Mako vezetése is. Valahányszor kis csapatunkat leszállítják valamilyen planétára, akkor már automatikusan ebben a járműben ülünk. A Mako irányítása konzolon elég frusztráló volt, és bár most sem tökéletes, azért az egérrel mozgatható kamera, a billentyűvel kormányozható járgánynak köszönhetően lényegesen jobb, mint konzolon. Piros pont a Demiurge-nek!

Hogy kezdődött? Nehéz rekonstruálni az esetet. Abban azonban egyetértettek a szemtanúk, hogy a „sárga páncélos köcsög” valóban elhangzott.



## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/mass\\_effect](http://gamestar.hu/jatek/mass_effect)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:  
GSTV

## GameStar

### JÁTÉKMELET

- + pörgős TPS-rész és RPG remek keveréke
- az ismeretlen bolygókon játszódó melléküldetések elég gyengék

### GRAFIKA

- + az Xbox 360-on álszibbasztóan szép grafika itt még ütősebb
- a „textúrákírákos” bug bent maradt

### HANG

- + fantasztikusan eltalált soundtrack, kiváló szinkronhangok
- a fegyverek hangja talán picit változatosabb is lehetett volna

### ÉLMÉNYFAKTOR

Harmadszor tolom végig a játékot új karakterrel, „Insane” nehézségi fokozaton, nuff said...

# 94

Masszív folytatásadagokat kérek, BioWare doktor urak!



**CSAK 4 NAPIG!**  
(Az akció  
2008. június 2-5-ig tart!)

**GYORSASÁGODDAL**

**MOST 2655**

**Ft-ot**  
takaríthatsz meg\*, ha előfizetsz

**a GameStar magazinra!**

**3 lapszám csak**

**3330 Ft!**

Az akció az előfizetői rendszerünkben 6 hónapra visszamenőleg nem nyilvántartott vagy új előfizetőkre érvényes, tehát előfizetés meghosszabbításra nem vehető igénybe.

\* Ha újságárusnál vásárolnád meg kiadványunkat 3 hónapon keresztül, akkor 5985 forintot kellene fizetned.

**MEGRENDELHETŐ:**  
telefon: 06-1 577-4301  
e-mail: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)  
fax: 06-1 266-4343

# EGY KÁVÉ MELLETT... KRISTOFFER WAARDAHLLAL

Mindenütt jó, de legjobb... a Cryteknél



//Szonja

## NÉVJEGY

**NÉV** Kristoffer Waardahl  
**FOGLALKOZÁS** studio manager

Kristoffer Waardahl Magyarországon született, Svédországban vált felnőtté, majd újra Magyarországon találta meg a helyét: a Crytek budapesti stúdiójának vezetőjeként. Nevét többek között a *Joint Task Force* kapcsán ismerhetjük, melynek fejlesztésében designerként vett részt.

**Úgy tudom, pár évvel ezelőtt Svédországból érkezted Magyarországra. Mi köt téged ide?**

Itt születtem Magyarországon – a kiváló '76-os évfáradhoz tartozom –, Svédországba csak 1986/87-ben vándoroltunk ki, de a családom német–olasz/magyar. Mindig is kozmopolita szemlélettel nevelkedtem, élttem, így azt mondanám, ott vagyok otthon, ahol a fogkefém van. Magyarország viszont mindig is a szülőhelyem marad!

**Hogyan kezdted el érdeklődni a játékok világa iránt?**

12 évesen találkoztam a Games Workshop játékokkal, ezt követték a P&P (pen & paper, asztali szerepjátékok) RPG-k. A számítógépes játékok iránt csak jóval később kezdtem el érdeklődni; akkoriban még nem nagyon kötöttek le a PC-k, nagyon drágák voltak, a teljesítményük és a grafikájuk sem volt túl lenyűgöző.

**A mi generációnknak, úgy látszik, az asztali szerepjáték szinte kivétel nélkül meghatározó élménye. Részre még az életednek ez az elfoglaltság?**

Sajnos már csak nagyon ritkán adódik rá idő és lehetőség; kerekem két éve lehetett utoljára egy este, azelőtt pedig szintén kb. két év telt el. Az ok egyszerű: egy minőségi sztorit összeállítani, levezetni rengeteg energia és idő, és mivel bátran mondhatom, hogy szinte mindent kipróbáltam, a minőség fontosabb, mint a mennyiség. Természetesen változnak az igényeim, hobbijaim is az idővel. Így úgy érzem, ez nem is baj, rengeteg jó emlékem van. Persze talán ehhez az is hozzájárul, hogy az én régi gárdám kb. 2000 kilométerre tanyázik innen...

**Mi volt az első PC-s/konzolos játék, amely igazán felkeltette az érdeklődésed és a számítógépes játékok felé a sodort?**

Mindig is volt egy Nintendo a háznál, de azt csak pillanatnyi, rövid kikapcsolódásra tartottam... A PC-k pedig tényleg nagyon drágák voltak, de amikor megjelent a *Mechwarrior 2* és a *System Shock 2* beláttam, hogy itt van a jövő, ezzel akarok foglalkozni!

**Gyerekkorodban/fiatalabb korodban mi szerettél volna lenni?**

Gyerekkoromban gyakran váltotta magát az erdősz, a kalóz (nem szoftver!!!) és a vadászpilóta.

**Úgy tudom, tagja voltál a svéd katonaságnak. Hogy kerültél oda, és miért hagytad ott végül?**

A szabadidő és a technika felé való vonzódásom egyértelművé tette számomra a katonai pályát. Mégis viszonylag rövid karrier után hagytam ott – őrmesteri rangig vittem –, mert rájöttem, hogy nem szeretnék 18 éveseknek parancsokat osztani életem végéig. A kreativitás hiánya is visszahúzott a játékokhoz.

**Hogy kerültél ezek után a játékiparba?**

'98-ban vágtam neki a Műegyetemnek Linköpingben, de a tanulmányaimat már Göteborgban fejeztem be. Emellett többféle amatőr projektbe is belekezdtem a társakkal, amíg kerestem a helyemet. Ezek RPG-írás, P&P-játékdesign, amatőr színház, ifjúsági projektek voltak elsősorban. 2001-ben mint CAD designer dolgoztam papíripari környezetvédelmi technológiákon, de a játékok iránti vonzalom mindig erősebb volt, így elkezdtem egy játékdizajneri tanfolyamot az egyetemen, aminek a vége Magyarországra volt: 2004-ben a Mithis Kft.-nél kezdtem gyakornokként, majd a cég megszűnése után Most Wanted, aztán saját minicég egy kis csapattal, amíg 2006 őszén meg

nem találtam a helyemet, és megszületett a Crytek Hungary!

**Hogy érzed, a tudatos tervezésnek vagy inkább a szerencsének köszönhetőed, hogy sikerült oda jutnod, ahol most vagy?**

A játékiparba bekerülésem szerintem egészséges kombináció – ahhoz, hogy szerencséd legyen, olyan helyzetbe kell kerülőd, és ezt nagyon tudatos munkával, céllal lehet csak elérni.

**A katonaságban szerzett tapasztalataid segítettek valamit a későbbi designeri munkádban?**

Abszolút, sőt nemcsak a designeri munkában, hanem munkamódszerekben, vezetésben is nagyon hasznos ez a múlt. Persze a valódi tapasztalatot igazán csak szimulátorkészítésnél lehetne kamatoztatni, de amint fegyverekről, taktikáról van szó, szívesen adok tanácsokat, véleményt.

**Melyik volt a kedvenc játékod, aminek a fejlesztésében részt vettél?**

Még titkos... Ami előlött volt – *Joint Task Force*.

**Mit csinál pontosan egy designer? Mivel telt egy munkanap mondjuk a JTF fejlesztése alatt?**

Ez nagyon a projekt aktuális fázisától függ! A *JTF* fejlesztésében számomra inkább a játékmenet kialakításának a támogatása, pályák tervezése és a sztori alapjának kialakítása volt meghatározó.

**Milyen játékot fejlesztenél szíved szerint, ha korlátlan források állnának a rendelkezésedre, és nem kellené figyelembe vened az eladhatósági szempontokat?**

Valószínűleg egy cyberpunk játékot...



## A SZÍVHEZ A HASON KERESZTÜL VEZET AZ ÚT

A főzés iránti szenvedélyét elsősorban édesapjának köszönheti, ő adta át a tudását, amit Kristoffer tovább finomított. Szerinte a főzés egyike a világ három legkreatívabb tevékenységének. Szent meggyőződése, hogy ha már eszik az ember, akkor csakis irgalmatlanul jól érdemes. Ez nem azt jelenti, hogy csak citrusokkal és mandulával pírított Szent Jakab kagylót főzzünk wasabis borsmártással. A székelykáposzta is lehet finom, a lényeg, hogy a legjobb alkotórészekből készüljön, sok szeretettel – persze kivéve, ha szerelmes a szakács és elborsozza, de egye fene...



## V8-NÁL KEZDŐDIK AZ ÉLET?

Kristoffernek nagy szendélye az autók és az autózás. Kb. négy másodperc kell, hogy teljesen belekiesedjen, ha lát vagy kipróbálhat egy új kocsit (feltéve, hogy minimum 250 lóerő és nem francia). Ezúton is szeretne köszönetet nyilvánítani mindennek „normális” embernek a környezetében, akik nem kevés energiával lebeszéltek arról, hogy minden pénzét '65-'75 közötti izomautókra vagy BMW-kre költse el és nékül. De ha egyszer nyerne a lottón...

## AHhoz, HOGY SZERENCSED LEGYEN, OLYAN HELYZETBE KELL KERÜLNÖD, ÉS EZT NAGYON TUDATOS MUNKÁVAL, CÉLLAL LEHET CSAK ELÉRNI

vagy valamit amerikai V8-as kocsikkal, Quentin Tarantinóval és zombikkal fűszerezve.

**Most stúdióvezetőként nem hiányzik a designeri munka? Melyek a legfontosabb és legizgalmasabb feladataid?**  
Imádom a kommunikációt, a szervezést és a feladatmegoldást, és hogy minden nap más, mint a többi. Őszintén szólva, jelenleg annyi új, friss és izgalmas kihívással találkozom, hogy nem érzem masszívan a design oldaláról jelentkező hiányt – főleg, hogy még mindig van esélyem ezzel fog-

lalkozni, habár manapság inkább csak a késő esti e-mail feedback formájában.

**Mivel, illetve milyen műfajú játékokkal játszol szívesen a szabadidődben?**  
Főleg a nagyon gyors, „casual” játékokkal, mint az autóversenyek, FPS-ek, illetve a nagy szabadságot adó játékokkal (most éppen a *GTA IV* megy azokban a ritka esetekben, amikor jut rá időm).

**Mivel foglalkoznál legszívesebben, ha valamiért ott kéne hagynod a játékpiacot?**

Haha, ezen még nem gondoltam – de ha muszáj, akkor a Top Gear műsorvezetéséhez csatlakoznék szívesen.

**Milyen hobbijaid vannak?**

A szórakozás és főleg a tánc – nem tudom, ezek hobbinak számítanak? Amúgy szeretek vezetni, autóval kirándulni, rengeteget utazni és imádom főzni (és ugyebár az mosogat, aki nem főzött aznap...).

**Mint stúdióvezető, mit javasolsz azoknak, akik szeretnének bekerülni a játékfejlesztésbe, hogyan készüljenek fel?**

Kitartás, szakértelem, lelkesedés... és még több kitartás! Természetesen kell hozzá tehetség és affinitás, de ez vagy van, vagy nincs... A szakma gyönyörű – de tudni kell, hogy sokat kíván és sokat ad egyszerre!

**Van mostanában felvétel a Crytek budapesti stúdiójába? Melyek azok a legfontosabb tulajdonságok és képességek, amelyeket a leginkább elvártok egy jövőbeli alkalmazottól?**

Természetesen! Sőt nemcsak Budapesten, Frankfurtba és Kijevbe is lehet jelentkezni. A követelmények persze pozíciófüggők, de amit mindenkiben keresünk, az a kiemelkedő csapatszellem, a lelkes hozzáállás, a játékpiac iránti szeretet és rajongás.

**A Crytek miért pont Magyarországot választotta?**

Több jó szakmai és személyi kapcsolat volt a Crytek és köztünk mint csapatok között – így amikor a Yerli testvérek elhatározták, hogy bővíteni akarják a céget, logikusnak találták, hogy megnézik a helyet, ahonnan több fontos munkatárs származik. A kint dolgozó magyarok nagyon jól végezték munkájukat, és az első magyarországi találkozások alatt hamar kiderült, hogy közösek a céljaink, a filozófiánk

és mentalitásunk. Persze az sem mellékes, hogy Budapest csodálatos város, nagyon erős HR-bázissal és tehetségekkel!

**Csakúgy mint a GameStar, ti is ott lesztek, sőt támogatójátok is idén a Game Developers Forumot. Miért fontos egy fejlesztőcégnak a részvétel az ehhez hasonló rendezvényeken?**

Több fontos ok van. Elsődlegesen a játékok, a játékpiac iránti érdeklődést szeretnénk fokozni, tévhiteket eloszlatni és küzdeni a játékfejlesztői szakma teljes elismeréséért! A Crytek abszolút nemzetközi cég, így a magyar GDF nagyon fontos számunkra – szeretnénk, ha ez lehetne a meghatározó közép-kelet-európai rendezvény, ahol a szakmabeliek találkozhatnak egymással és elkápráztathatják az érdeklődőket is.

**Mit gondolsz a játékpiac közeli jövőjéről? Merre tart az ipar? Milyen irányba szeretne továbbfejlődni a Crytek?**

Egyre szélesebb a közönség, és az interaktív szórakozás lassan generációs jelentőségre tesz szert, így szép jövő elé nézünk – a játékpiac egyre inkább mainstreamm és online-ná válik, több embert fog összehozni, és szerves rész lesz az életünknek. A Crytek víziója „innováció, nem imitáció”; a jövőre nézve az online és a konzolpiac is érdekes számunkra. Itt szívesen hozzátenném, hogy CEO-nkat, Cevat Yerli-t nemrég tévesen idézték több helyen – a jövőben is lesznek PC-s játékaink, de már nem a hagyományos másolásvédelmi mechanikkákkal!

**Elárulhatsz-e valamit arról az olvasóinknak, hogy mit is csinál pontosan a Crytek Magyarországon?**

Jelenleg csak azt, hogy egy nagyon jó játékot fejlesztünk. De kitartás! 2008 jó év lesz...







# TUROK

Turok visszatér a dzsungelbe és dinók mellett immár néhány terrorista vezért is késélre hány //Duncan

## RÖVIDEN

200 évvel a jövőben játszódó, belső nézetű akciójáték, amelyben egy jó útra tért indián elkeseredett harcába csöppenünk bele.

**KIADÓ** Touchstones  
**FEJLESZTŐ** Propaganda Studios  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
£ N/A

## HARDVERIGÉNY



**P4 2,4 GHz** processzor  
**1 GB** memória  
**128 MB** 6600 vagy újabb VGA  
1280x1024-ben, alacsony anizotropikus szűrővel játszva a játék 2 GB RAM-mal, 2 magos procival, 9600 GT-vel néhol már igencsak döcögött, néhány helyen szinte játszhatatlan volt. A grafikai beállítások között alig találunk opciókat, így jobb híján kénytelenek leszünk a felbontást alacsonyabbra venni, ha normális sebességgel akarjuk élvezni a *Turok*-ot.

**TUROK TÖRTÉNETE** régebbre nyúlik vissza, mint a legtöbben gondolnák. Az angol fül számára rendkívül egzotikusan csengő nevű, bátor indián hős figurájának kalandjai már az 50-es években elkezdődtek amerikai képregényekben. Mintegy negyven esztendőt kellett várni arra, hogy újra felfedezzék alakját, aki ettől kezdve több generáció játékkonzolján és PC-jén tette tiszteletét kisebb-nagyobb sikerrel. 1997-től (véltetően nem függetlenül a népszerű Jurassic Park kiváltotta dino-szaurusz-mániától) 5 évig jöttek az újabb és újabb részek (többnyire a Nintendo konzoljaira), majd a 2002-es – tapintatosan szólva nem kirobbanó sikerű – *Revolution* után nagy szünet következett. Volt idő felkészülni a folytatásra. A legújabb alkotás több tekintetben szakít a sorozat eddigi részeivel. Ezt nemcsak az ifjú sólyom markánsan megváltozott testalkata mutatja (én Naposimra gyanakszom), de már maga a játék címe is. Szimplán *Turok*. Vagyis nem ötödik vagy tizenkettedik epizód, és nem visel a produktum semmiféle alcímet sem, ami arra mutathatna, hogy az előzőek folytatásáról beszélünk. A régi hagyományok megőrzésében tehát szigorúan szorítkoznak az egyértelműen működő és kellően unikális elemekre. Turok így továbbra sem afroamerikai rapper, vagy fehér rendőrnagyozó,



Szkander a számítógép ellen

## NEM DIVAT A BENNSZÜLÖTT

Miből lesz a cserebogár?



Az eredeti epizódokhoz képest igencsak megváltozott Turok fizimiskája. A klasszikus indiánból egy rezervátumban megsavanyodott tesztoszteronhős lett, akinek származására csak egy szolid irokéz frizura emlékeztet.

## ALIGHA TALÁLNAK TÁBORNOKOT, AKI AZ ELLENSÉGES SEREG IRÁNYÍTÁSÁT ELVÁLLALNÁ

hanem még mindig képes dzsungeljáró indián, az ellenségei pedig továbbra is a jurakor méltatlanul gonosznak ábrázolt lényei. Az őserdei helyszín is maradt, de fegyvertárunk olyan cuccokkal bővült, amelyek első ránézésre kissé idegenül hatnak ebben a környezetben.

### SZTORIZGATUNK

Elképzelem a játék történetének felelőseit, amint álmatlan, átverejtékezett éjszakákon át gyötörték magukat a legkiválóbb sztori megalkotásáért, hogy aztán a következő forradalmi ötlettel álljanak elő: egy gonosz terroristára vadászó kommandós csapattal utazunk az űrben, de sajnos lezuhanunk egy lakatlan bolygón, és rövidesen már a túlélésért kell küzdenünk. Az eseményeket persze kicsit árnyalják is, például olyan intermezzókkal, hogy Turokot a társai kinevetik a komikus frizurája miatt, a legapróbb mozdulatára is gyanakvással figyelnek, mindenért őt hibáztatják, és a többi. Mindennek tetejébe a fickó, akít üldözünk (Roland Kane) egykori munkaadója a hős indiánnak, hiszen a Farkas Csorda nevű terrorszervezet táborában személyes mentorálása alatt képezték ki

valamikor régen őt magát is. Így aztán a főszereplő számára nem ismeretlen az ellenség harcmódora, elvégre a terroristák nehéz géppuskái mellett ott a hátukon a tegez, és nem áttallják kilőni, ami benne van. Mint az események során kiderül, küldetésünk kiagyalói némileg elszámolják az arányokat, hiszen a terroristák rejtekhelyéül szolgáló bolygón nem egy maroknyi maszkos vagány lövöldözik pusztán, hanem egész véletlenül egy komplett hadsereg állomásozik ott egy jól kiépített erődítményben. Adott tehát a szituáció, innentől már csak löni kell.

### TUROK JÓZSEF

Turok ezúttal a kelletnél kevesebb időt tölt a dzsungelben, helyette inkább a bolygón kiépült terrorbázis

betonfalain belül, illetve földalatti járatok felderítésében látja megoldhatóknak a problémákat. Ez nem jó. Tudniillik az őserdei részek kifejezetten élvezetesre sikeredtek, néhol rendkívül hangulatos a környezet, egyes grafikai megoldások pedig néhány helyen szinte életre keltik a természetet – indokolt lenne hát, hogy több is legyen belőlük. A sziklákon csordogáló patak, a gigantikus lombok között beszűrődő halvány fények hiteles atmoszférát teremtenek a fűben rohangáló dinoszauruszok mellé. A lényeknek egyébként nem mindegyike ugrik a torkunknak, sokuk a valóságos

## DINOVADÁSZAT

Ha a bicska már nem elég



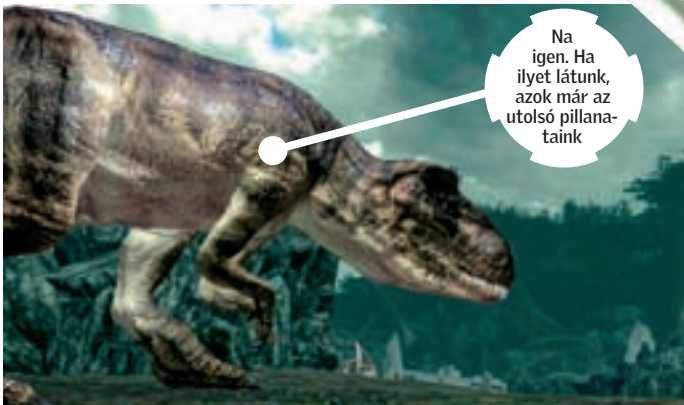
A játékban lévő legkisebb dinoszauruszok nem nagyobbak egy csirkénél, főhősünk így egyetlen vágással elintézi őket



Ezek a foga már félelmetesebbek, de még itt is a kés a leghatékonyabb. 5-6 inyc mozduattal szúrhatunk agyon egy ekkora jószágot



A legnagyobb dinoszauruszok ellen mit sem ér az acél.



Na igen. Ha ilyet látunk, azok már az utolsó pillanataink

ökoszisztéma ábrázolása miatt szerepel a játékban. Impozáns látvány a távoli erdő lombkoronái fölé emelkedő brachiosaurus, és a mezőn békésen falatozó növényevő dinók, amelyek ugyan látszólag lényegtelen szereplők, de jelenlétük nagyban emeli a hangulatot. Ez persze azért is lehetséges, mert a jószágok megmunkálása igen műves, úgy is mondhatnánk: így már van értelme dinoszauruszokat betenni a játékba. Forma, textúrák, grafikai effektusok és animáció tekintetében egyaránt elsőrangú a kivitelezésük, néha szinte már sajnálni fogjuk, ha agyon kell szúrunk őket.

### DÍNOVADÁSZ

Turok az egyetlen bicskás csávó, akit szeretünk. Arzenáljában nemcsak feltűnik az irdatlan pengéjű vadászés, de úgy is használja, ahogy eddig soha. Egy velociraptor méretű jószágot gyakorlatilag egyetlen jól irányzott döféssel képes leteríteni, és ha nem ismernénk az óriásmeteor-elméletet, okunk lenne pusztultak ki, mert Turok megölte őket. A dolog nem vicc: ha nem a játékban szereplő számos nagy teljesítményű lőfegyver egyikével kívánjuk leteríteni a vadakat, akkor a kést elővéve, a gombot a megfelelő pillanatban megnyomva hősünk egy látványos animációban demonstrálja, hogyan kell egy velocirap-

tort koponyán szúrni, szíven döfni, pofán rúgni, vagy éppen meglovagolni és felmetszeni a torkát. Ez a trükk persze csak a közepes nagyságú rémek ellen működik; a nagyobbacska jószágokat ronggyá kell lőnünk ahhoz, hogy elpusztuljanak, míg a Tyrannosaurus esetében csak lőszertartalékaink teljes kiürítése jelenthet megoldást (vagy még az sem).

### TUROK GYEREK MEGVÁGTA

Ami a játékmenetet illeti, a *Turok* a fent említett késes akciózástól eltérően viszonylag kommersz akciójáték. A fegyverválaszték nem túl bőséges, jobbára megmaradunk a géppisztoly-mi-ni-gun-sniper (vagyis íj) vonalon. Szükség szerint kettőt is a kezünkbe kaphatunk – ilyenkor az alternatív tűzgombbal adjuk le a lövéseket a jobb kézben tartott jószággal. A dolog szinte bármilyen kombinációban működik, tehát pisztoly mellé nem csak géppisztolyt, de shotgunt vagy gránátvetőt is simán felmarkolhatunk a bal kezünkbe.

Akció közben sokszor találkozunk a butácskának tűnő „nyomd a gombot, ahogy tudod” furcsasággal, hiszen valahányszor ránk ugrik egy dinoszaurusz vagy szét kell feszítenünk egy beragadt ajtót, mindig villogni kezd egy instrukció arról, hogy most éppen milyen gombot kell eszeveszett sebességgel nyomkodni. Konzolpiacon dívik mostanság ez a kissé



Arcpakolás

Utolsó kívánság?



Csak a szokásos: fák, bokrok, füstölő úrhajó



gyermeteg megoldás, de el kell fogadnunk, hogy azért ez a játék eredetileg nem PC-s platformra íródott. A *Turok* talán legnagyobb hibája a pályák rendkívül egyszerű, lineáris felépítése. Nem azt várnánk (sőt az előző részek alapján nem is azt szoktuk meg), hogy a dzsungelben mindig egy gyanúsán egyértelmű ösvény vezessen a következő célállomás felé, aminek köszönhetően az esőerdő leginkább olyan, mint egy bokrokkal és hatalmas fákkal körbeültetett alagút. A belső tereknél még rosszabb a helyzet, először is azért, mert érthetetlenül sok van belőlük. A játéknak majdnem a fele kidolgozatlan, monoton, szürke bázisokon játszódik, ahol maszkos, fekete ruhás embereket kell agyonlődödni. Nemcsak azért gyengék ezek a szakaszok, mert a környezet kidolgozása rendkívül szegényes (a falköküresek, a földön is csak néhány láda van elszórva), hanem azért is, mert a pályaszerkesztés jól láthatóan nélkülözött minden kreativitást. Az egész egy

egyirányú utca. Folyosó, lépcső, folyosó, lépcső. A végjátás után azt hiszem, kijelenthető, hogy a *Turok* nagy-szerű játék is lehetett volna, ha azt az energiát, amit ezeknek a lélektelen alagutaknak a megalkotásába ölnek, a dzsungel normális kidolgozásába feccölik.

### MI VAN?!

Az ellenséges seregről annyit mindenképpen érdemes elmondani, hogy aligha találunk a világon tábormokot, aki az irányítást elvállalná. 2008-ban azt hiszem, nyugodtan nevezhetjük őket egyszerűen idiotáknak. A katonák néha ugyan keresnek maguknak fedezéket, de többnyire megállnak a mező közepén párbajozni, rosszabb esetben pedig úgy próbálnak megzavarni minket, hogy jobbra-balra szaladgálnak a célgömbben. (A hangjuk ráadásul olyan, mint Chewbaccáé, amikor nagyon-nagyon meg van fázva.) Az őr akkor is gyanútlanul füttyörészik tovább, ha gránáttal robbantjuk szét a háta mögött egy méterre álló társát, ám 150

**I** Turok eredetileg egy Young Hawk nevű képregényhős volt, akit a félreérthető nevű Gaylord Du Bois (nagyjából Erdei Homokos úr) fantáziája szült még az 50-es években. Ma ismert keresztnevét 1954-ben kapta, és a szerzői jogok végül több kiadón keresztül jutottak el az Acclaimhez, akik játékokat is készítettek belőle 1997-ben Nintendo 64-re, valamint PC-re.

méterről simán kiszúrja a fűben kushadó Turokot. Inkább nevetségesek, semmint szórakoztatók az olyan jelenetek is, mint amikor egy bázison a katonák robbanó hordót (!) löknek a lépcsőn a felfelé igyekvő indiánra, majd amikor felér, meglepődnek azon, hogy került oda. A kedvencem viszont a következő sztori (megtörtént eseményeken alapul, és a szereplők sem a képzelet születtei): három fickó áll az őrségen. Bedobok egy kézigránátot, amely éppen közöttük esik le. Ránéznek, 2 másodpercig bámulják olyan bambán, hogy ha nincs rajtuk maszk, a nyáluk is kicsordul, majd annak rendje és módja szerint, hatalmas ívben széjjelröpülnek a robbanás erejétől. A mesterséges intelligencia tehát következtelen, összecsapott, így a katonák néha még az évmilliókkal ezelőtt kihalt dínóknál is hülyébbek. Részben ennek, részben pedig a sablonos történetnek köszönhető, hogy a játék hamar unalmassá, az akciók pedig érdektelenné válnak, és mindezt tetézi a szintén a konzol verzióból örökölt automatikus mentési rendszer, amelynek köszönhetően egy-két nehezebb szakaszt tucatszor újra kell kezdenünk még úgy is, hogy a játék egyébként nem kifejezetten nehéz.

a sokszor irritálóan hosszú töltési idő, vagy az a bosszantó apróság, hogy ha kifogy egy fegyverből a lőszer, a program nem vált át automatikusan egy másikra, és az új esetében még csak jelét sem adja annak, hogy miért nem lehetünk újra. Így mire felfogjuk, hogy fegyvert kéne váltani, addigra valószínűleg kilencszer homlokunk lőtték minket. Negatívumnak tekinthetjük az elnyomhatatlan, közhelyes párbeszéddekkel teli bejárszásokat is, amelyekben az egész játék során nem találtam egyetlen értékelhető dialógust sem. Zsolti leült, és egy éjszaka alatt megírta az egészet. A fegyverek összeállítása is nélkülöz minden kreativitást, a lángszórón és az íjon kívül tulajdonképpen mindent megtalálunk a sarki fegyverboltban. Az igénytelenség apró jeleként említhetném továbbá, hogy a fizikai motor képtelen szilárd tárgyként kezelni a halott emberek testét, átlövünk rajtuk, mintha ott sem lennének. Lényegében tehát a *Turok* sajnos kevesebb lett annál, mint amit a neve alapján érdemelt volna, és még annál is, mint amire az előzmények és a kórités alapján joggal számítani lehetett. A konzol verzió közepes sikere kvázi predesztinálta a PC-s kudarcot. Mert a 71 ennél a névnel már kudarc. **GS**

**Nagy rajongója voltam az eredeti *Turok*-nak, amit végigtoltam még N64-en. Állati izgalmas, hogy mi éleszthetjük újra a legendáját!**  
*Josh Holmes, CEO, Propaganda Studios*



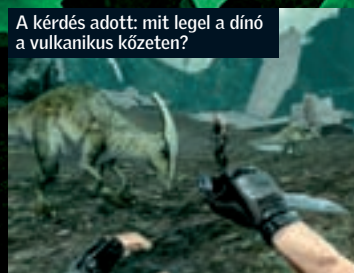
Mondd szépen: ááá



Együtt a csapat



Keresztűz



A kérdés adott: mit legel a dínó a vulkanikus kőzeten?

### AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékel!

[gamestar.hu/jatek/turok](http://gamestar.hu/jatek/turok)

## GameStar

### JÁTÉKMENET

- + néhol élvezetes lövöldözések, király dinoszauruszok
- primitív pályaszerkesztés, gyenge történet

### GRAFIKA

- + egy-két helyen szép környezet, a dinoszauruszok szépek
- gyatra belső terek, néhol kopár külső helyszínek, a robbanás elég primkó

### HANG

- + a szinkronhangok és a fegyverhangok jók
- az ellenséges katonák hangja nevetéses

### ÉLMÉNYFAKTOR

A játékélményt leginkább a sablonos sztori, a gyenge párbeszéddek és persze a kommersz játékmenet zúzza tönkre.

# 71

Turok visszatért az őserdőbe, boldogan, de könnyezve.



# TRACKMANIA UNITED FOREVER

Bármely Trackmania-résszel is játszunk, mindig jóleső nosztalgiaérzésünk támad //ZeroCool

## RÖVIDEN

Épp az a jó benne, hogy nem az átlag autós játékok színvonalát hozza, nem kell karriert építeni, és nem kell a nullán kezdeni, mielőtt eljutnánk egy elfogadható szintig.

**KIADÓ** Focus Home Interactive  
**FEJLESZTŐ** Nadeo  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
 { *Trackmania*  
77% - GS2004\_04  
 { *Trackmania United*  
82% - GS2007\_03

**NEM TUDOM, hogy te ismered-e az egykori, még 1990-ben megjelent Stunts című játékot. Iszonyatosan jó volt, és bár köze nem volt semmiféle realitáshoz, eszméletlen sokat tudtunk vele játszani, szó szerint megállás nélkül.** Most, lassan 20 évvel később ugyanez a helyzet a *Trackmaniával*. Nem egy *Need for Speed*- vagy *Gran Turismo*-konkurenciáról van szó, nem kell ilyesmit feltételezni, de állítom, ha szórakozásról van szó, ezzel is el lehet lenni legalább annyit, mint a két gigantikus cash cow-val, ahogy mondják a tengerentúlon. Ez a játék is, mint sok más a történelem során, egy egyszerű kis garázsprojektből indult. Már az eredeti játék is nagy siker lett – a lehetőségekhez képest –, így várható volt, hogy érkezik folytatása... nem is egy...

## KAVARJUNK EGYET A KAOSZON

A *Trackmania*-sorozat – akárhány tagja is volt – eddig is eléggé össze volt kutyulva. Még 2004 derekán érkezett meg a debütáló epizód, azelőtt csak különféle tervek láthattunk belőle több kiállításon is. Ez volt az alap *Trackmania*, amely már akkoriban is erősen platformjáték volt, minimális

realitásérzékkel, ám annál nagyobb élvezeti faktórral. Ezt követte a valamivel összetettebb *Sunrise*, ami, akármennyire is meglepődtek a fejlesztők, nem jelentett akkora sikert, mint amekkorát elvártak. A kettő keverékéből született meg a *United*, ami szintén nem volt ingyenes. A vonalat folytatva készült el a jelen pillanatban boncasztalon fekvő *United Forever*, amely ismét tartogat néhány érdekességet. Ezt egyébként nem szabad összekeverni a *Nations Forever*-rel, amely egy másik ingyenes kiegészítés a *Nations*-családhoz. A jelenleg

asztalon lévő termék a teljes értékű, új *Trackmania*. Ha a történelmi mozzanatokban kicsit elvesztél, ne aggódj, én sem értem totálisan, a lényeget összefoglalva azt mondhatjuk: itt az új *Trackmania* és kész! Ha jól emlékszem, a GSTV-forgatásnál még azt mondtuk, hogy ez is ingyenes, mi is annyira össze voltunk kavarodva.

## EGYBŐL A MÉLYVÍZBE

Lemértem, és alig néhány másodperccel a játék elindítása után el lehet kezdeni egy versenyt. Ez totálisan távol áll a leg-



**Sosem terveztünk tuningolási lehetőséget a verdákhoz, mert szerintünk az egyszerűség egyértelműen gyönyörködtet!**  
**Florent Castelnerac, Nadeo, Director**



A Hello Kitty ihletésű Lada szerintünk odaver!



Egyes nyakatekert elemek komoly, hányinger közeli érzést is okozhatnak

## HARDVERIGÉNY



**P4 1,6 GHz** processzor  
**1 GB** memória

**128 MB-os** videokártya

Mostanra a játékot már nagyon jól optimalizálták, de minden effekt maximálisra állításához azért kell egy kis kakaó, bár az sem vérszes.



A napszakok nem dinamikusan változnak, de legalább szépek

## KARRIERÉPÍTÉS NÉLKÜL IS AZONNAL JÓ TELJESÍTMÉNYŰ VERDÁKKAL NYOMULHATUNK

több autós játéktól, hiszen azoknál be kell állítani mindenféle mozzanatot, gondolkodnod kell, hogy mit csinálsz, hogyan csinálod, egyebek. Itt azonnal a verseny-pályára kerülsz, és mivel egyetlen célod, hogy rekordidő alatt teljesítsd a pályát, nem kell sokat filóznia az elején.

Az irányítás sem túl bonyolult: gáz, fék, irányváltás és... nos, lényegében ennyi. Na jó, még van egy dudánk is, amit testre szabhatunk a *Forever*-ben. Az egyszerűség, azt kell mondanom, tényleg gyönyörködtet, ám pont itt ütközünk a játék legnehezebb részébe. A versenyeken irrális nagy sebességgel haladunk, vagyis a reflexeinkre kifejezetten szükség van. Mint a korábbi *Trackmania*-játékokban, itt is a saját magad ellensége vagy. A pályán csak különféle szellemautók követnek: ők a tényleges ellenfeleid, vagy adott esetben a te saját, korábbi köridődet példázó áttetsző verda – mind arra ösztönöznek, hogy jobb teljesítményt nyújts. A lényeg az egészben, hogy nem ütközhetesz össze az ellenfelekkel! A sorozatot eddig nem ismerők nyilván felordítanak, hogy „akkor mégis mi az értelme?” Ha belegondolsz, igenis sok: jelen esetben csak és kizárólag saját teljesítményedre támaszkodhatsz. Nincs abból probléma, hogy kicsúszol, mert meglök a másik és hasonlók. Csak a pálya szélét kell elkerülni, a többi már meg magától. Ha mégis elakadtunk, akkor egyetlen gombnyomással kezdetjük újra a versenyt, mindenféle töltési idő nélkül, ettől is sebesebb a csata. Újdonság, hogy egy bizonyos „reset” billentyűvel visszaugor-

hatunk az előző checkpointig, így nem kell teljesen előlről kezdeni, ha nem akarjuk. Nagyon fontos, hogy ez nem szimulátor, és sosem volt az. Több százallt bevehetünk olyan kanyarokat, amelyeket még negyven-nel sem lehetne, de a lényeg nem is ez: szórakoztató, és a kihívás van a középpontban.

### BEJÁRJUK AZ EGÉSZ VILÁGOT

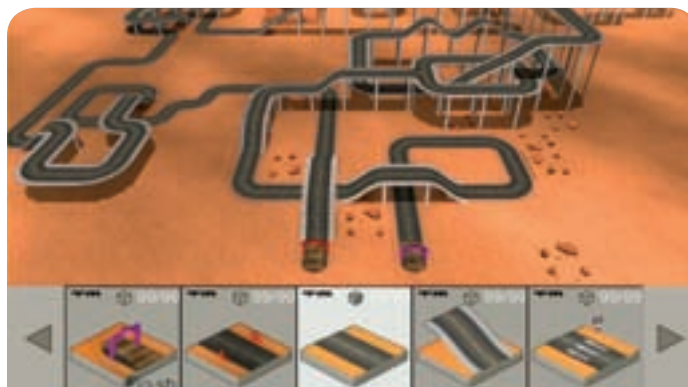
A játék során meglepően változatos terepeken nyomulhatunk. A *United Forever*-ben lényegében az összes olyan pálya megjelenik, amit eddig láthattunk a *Trackmania* játékokban. Ellátogatunk az égető sivatagba, a naps tengerpartra, néhány hűvösebb éghajlatra is, sőt kifejezetten havas tájak is megjelennek majd. Ezek mindegyikéről elmondhatjuk, hogy elég szépen sikerültek, azt viszont gyorsan leszögezném, hogy a valóságához egyiknek sincs semmi köze. Nincsenek felismerhető, a valós életben is megtalálható helyszínek. A színvilág is inkább elegánsan kidolgozott, mint realisztikus – az összehatás mindemellett kifejezetten szép, és elfogadható, még mai szemmel is. Az egyes terepek most is felvannak dobva ezernyi nehézséssel: spirá-

Nem kell aggódnia, egyetlen alkatrészt sem tudunk magunk mögött hagyni



## SOSEM LEHET ELÉG

Végtelen kiegészítés a játékhöz



A játékban iszonyatosan sok pálya és lehetőség van, de egy igazi játékos sosem lehet elégedett azzal, amit a fejlesztők elértak (ok, *GTA4* és a *WoW* kivételek). Nos, a *Trackmania* esetében nem kell arról beszélnünk, hogy valaha végig tudnánk vinni. Többek között a [www.tm-exchange.com](http://www.tm-exchange.com) oldalon (vagy épp a hazai [www.trackmania.hu](http://www.trackmania.hu)-n) kismillió, rajongók által készített kinézetet, verdát vagy akár pályát is letölthetünk. Nyilván mi is bekerülhetünk az alkotók közé, csak készítsük el saját műünket, és osszuk meg a nagyvilággal!

lok, alagutak, kisebb-nagyobb akadályok, vízcsapdák, sár, miegymás.

Ha a játékban található 265 (!) pálya nem lenne elegendő, mellékeltek egy pofás pályaszerkesztőt is. Ez persze már inkább csak a kifejezetten megszállott rajongóknak lesz az új otthona, nekik viszont kész Kánaán! Mindent megtehetünk, amit a fejlesztők egykor, ugyanis ők maguk is ebben készítették a pályákat. Letehetünk mindenféle apró elemet, sőt még a napszakot is testre szabhatjuk, ahogy nekünk tetszik. Ilyen szintű módosítási lehetőséget egyébként iszonyatosan kevés játék ad, így azt mondom, mindenképpen érdemes kipróbálni!

### TRÜKKÖZHETÜNK TOVÁBB IS

Ha a pályakészítés nem hozott volna kellő elfoglaltságot az életünkbe, akár verdáinkat is teljesen szabadon átalakíthatjuk. Ezen jelen esetben mindenféle külső módosítást kell érteni, de azt a legapróbb részletekig. Ha úgy tartja kedvünk, lényegében minden egyes grafikai apróságot egyenként ki-bekapcsolhatunk, hogy teljesen a mi elvárásunknak megfelelően fusson a játék. Kicsit alakítottak a kódon, hiszen mindamellett, hogy most már még szebbek a kocsik, semmivel sem lett lassabb ez a rész, mint az elődök. Egy közepes teljesítményű gépen is jól fut, amíg még a legelső *Trackmania* eléggé tudott szaggatni – ezért is lehetett vele kiválóan csúcsgépeket tesztelni.

A járgányok valóban szebbek, mint eddig, igaz, verseny közben nem erre figyelünk



Egészen tömören azt mondhatjuk, hogy a *Trackmania*-sorozat most sem hazudtolta meg önmagát. Hozza az elvárt minőséget, és változatosságának köszönhetően ismét nagyon szórakoztató lett. Ha szimulátormegszállott vagy, nyilván a pokolba kívánod a játékot, de szerintem néha el lehet engedni, és a teljesen irreális fizikával rendelkező játéknak is nyugodtan teret lehet adni. GS

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/trackmania-united-forever](http://gamestar.hu/jatek/trackmania-united-forever)

## GameStar

### JÁTEKMELET

- + azonnali akció, nem kell vacakolni
- talán túl egyszerű, csak reflex kell hozzá

### GRAFIKA

- + eléggé látványos, részletes grafika
- semmi köze a valósághoz

### HANG

- + a zenék jól illeszkednek a játékhöz
- kicsit monoton hangok

### ÉLMÉNYFAKTOR

Egyértelműen az élményfaktort mutatja, hogy 2004 óta folyamatosan csak növekszik a rajongók száma.

# 86

Amennyire egyszerű, annyira szórakoztató!

# EUROPA UNIVERSALIS: ROME

**Temetni jöttem Cézárt, nem dicsérni!  
De aztán minden összekuszálódott...**

**//-csonti-**

**H**ÁT IGEN, VAN ÚGY, hogy az emberfia előítéletekkel a begyében ül le játékot tesztelni. Nem szép dolog, de még mindig jobb, mint például villamost kisiklatni, ugye? Szóval van itt nekünk az *Europa Universalis* című klasszikus, amelynek már három generációja szolgálta hűségesen a valódi stratégiai játékokért rajongók nem túl népes, de annál fanatikusabb taborát. Azonban lehet valaki bármilyen megrögzött és elszánt híve annak, hogy kétdimenziós térképen apró figurákat tologat-

va töltsön órákat (és ezt még élvezze is!), a játék keretei egy idő után mindenképpen megmutatják szürke, áthatolhatatlan mivoltukat. Ilyenkor nincs mit tenni, tovább kell állni, más figurák, más térképek után kutatva – vaaaagy adni egy esélyt a régi szisztémának, amelyet kitalálói új köntösbe öltöztettek. Az ilyen ráncfelvarrós újracsomagolásokban személy szerint sosem hittem, ezért volt bennem a fent említett előítélet. Aztán eltöltöttem pár órát az *Europa Universalis: Rome* társaságában, és a kezdeti negatív hozzáállásom darabjaira hullott.

Átkaroljuk a drága jó anyacsizmát



## RÖVIDEN

Az *Europa Universalis* három generáció és néhány kiegészítő után visszanyúlt a gyökerekhez, hogy Róma alapításától írassuk újra a történelmet.

**KIADÓ** Paradox Interactive  
**FEJLESZTŐ** Paradox Interactive  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

- { *Crusader Kings*  
89% - GS2004\_05
- { *Hearts of Iron II*  
79% - GS2005\_03
- { *Europa Universalis III*  
88% - GS2007\_02

## HARDVERIGÉNY

**P4 1,9 GHz** processzor  
**512 MB** memória  
**128 MB VRAM**

A program alsó közepes gépen is vígan megy, az egyetlen probléma a töltési idő. Ezen azonban nem segít sokat sem a csúcskategóriás grafikus kártya, sem az, ha kifosztunk egy RAM-gyárat.



A macedónokat vezetve sikerült olyan családi drámát kirobbantani, amilyen a Barátok Köztben is ritkán látható: az uralkodó két fia nagy haverok voltak, de az egyik fellázadt apja ellen, és függetlenséget hirdetett. Erre a papa kénytelen volt a lojális öcsit megkérni, csapja száján a bátyust.

Újabb pár óra múlva viszont már úgy gondoltam, mégis baljós megérzésem volt a helyes. Néhány további hadjáratral a hátam mögött pedig saját magammal vívtam képzeletbeli bokszmeccset, mert kiderült, nem tudok mást tenni, csak szeretve gyűlölni a tesztterméket. Következzen a játékújságíró drámája öt felvonásban!

## ELSŐ FELVONÁS: A TEREPSZEMLE

Nem hiszem, hogy aki akár idáig is eljutott a cikkben, annak különösebben magyarázni kéne az EU rendszerét, de a tisztesség kedvéért szögezzük le, hogy olyan valós idejű stratégiai játékról beszélünk, amelyben bármikor megállíthatjuk az időt, hogy a kétdimenziós, provinciákra osztott térképen utasításokat, parancsokat osztogathassunk, amivel – reményeink szerint – felvirágoztatjuk választott népünket. Szintén a játékszertől sajátságos, hogy a készítőik semmilyen vonatkozásban nem kötik meg a kezünket. Ez magyarról magyarra fordítva azt jelenti, hogy nincsenek kitűzött célok és beteljesítendő tervek (ez nem feltétlenül jön be mindenkinek), illetve a játékban szereplő bármelyik országgal, néppel teljes értékű kampányt tolha-

tunk (ez viszont egyértelmű pozitívum). Tehát a lehetőségek most is adóttak: választhatjuk a kicsiny, feltörekvő Rómát, az ereje teljében lévő Karthágót vagy éppen egy – egyelőre – jelentéktelen birodalmacskát valahol a Közel-Keleten. Hasonlóan válogathatunk időben is, egészen Róma lassú bukásáig.

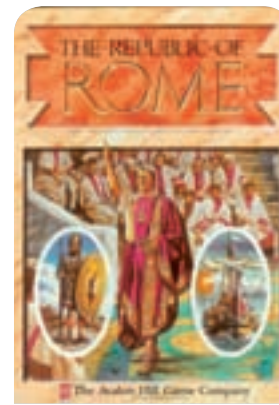
Az oktató rész végignyálazása mindenkinek, még a veterán EU-játékosoknak is melegen ajánlott. Egyfelől azért, mert a tutorial meglehetősen lényegre törő és pontos képet fest a játékmeneről, másfelől pedig azért, mert a *Rome* nem sima kiegészítő, hanem egy teljes értékű program, azaz van mit tanulni.

## MÁSODIK FELVONÁS: EGYSZERŰ BONYODALMAK

Rutinos játékosoknak azonnal fel fog tűnni, hogy sok dologban visszafelődött a rendszer. Ez azonban nem elítélendő tett, hiszen a birodalomépítés minden aspektusát érintő játéknál megváltás az, ha nem kell minden egyes templom építése vagy huszonharmadik légióink élmezése felett személyesen örködnünk. A *Rome* tényleg csak azt követeli meg

## SZÍNTISZTA POLITIKA

Van az az összeg...



**NAGYON JÓ RÁHANGOLÓDÁS az EU: Rome-ra, avagy párhuzamos kiegészítő tevékenység lehet, ha kipróbáljuk a római szenátus életét felidéző társasjátékot, a Republic of Rome-ot.** Ugyan boltban már nehezen beszerezhető az 1990-ben kiadott doboz, de az ismert adok-veszek oldalakon azért elcsíphető. A játék alapvetően a nemesi családok rivalizálására koncentrál, azaz az nyer, aki átveri, megtéveszti, becsapja és kihasználja a többieket. Lehetőleg úgy, hogy mindeközben elhitesse a partnereivel, hogy ő a balsors istenének bohóca, a szerencsétlenség mágnese, Róma legszánalmasabb nyomorultja – hogy aztán kárörvendően beleröhögjön a többiek képébe, amikor a nyereséghöz szükséges utolsó feltételt is teljesíti. Úgy mellékesen a szenátus tagjainak irányítaniuk kell a birodalmat is, hódítani, megfékezni a barbár hordákat, mert nyerni ugyan egyvalaki nyerhet, de veszíteni lehet egyetemlegesen is.

tőlünk, ami egy ókori uralkodótól elvárható: rangok, beosztások odaftélése, fejlesztési célok meghatározása, diplomáciai csapásvonal kijelölése, háborúk megvívása.

A régebbi részeknél gyakran kergetett örületbe minket a számítógép azzal, hogy minden jelentéktelen dologról beszámoló ablakot dobott fel, így miközben gigászi küzdelmet vívtunk egy szomszédos országgal, hirtelen értesültünk arról, hogy (kis túlzással) a sparhelt miatt lángra kapott Sárdülömmellék egyik lakóháza, ezért két fitying kár érte birodalmunkat. Persze néhány órás mikromenedzsment segítségével az ilyen jellegű üzeneteket kiszűrhattuk, de mennyivel

kényelmesebb már, ha alaptól megkímélnék minket ettől a nyűgtől. Perverzek pedig továbbra is megtehetik, hogy járatták a „Sárdülömmellék Daily”-t. Azért az örömben vegyül némi légygypizok is, mivel bizonyos információkat úgy elrejtettek az irányítópult sokadik almenüjébe, hogy néha csak azért nem leszünk elég tájékozottak, mert lusták vagyunk bekattintani magunkat a grafikonok és számsorok legmélyére. Szintén teljesen érthetetlen, hogy az egyébként rendkívül fontos kereskedést miért nem könnyítették meg azzal, hogy a gazdasági térképen nyilakkal jelzik, tartományaink éppen melyik másik régióval állnak cserekapcsolatban.

## MAGAMMAL VÍVTAM KÉPZELETBELI BOKSZMECCSET, MERT A JÁTÉKOT CSAK SZERETVE GYŰLÖLNI LEHET

Conan biztos cserepados volt: a barbárok nagy verést kaptak



A kezelőfelület legcsicsásabb ablaka. De tényleg...



Fejlesztési tempókkal csak egy metrőépítés konkurálhat







Gazdagok és (mérsékelt) szépek



Ez így egész látványos, viszont átláthatatlan

## HARMADIK FELVONÁS: ÉLET A BIRODALOMBAN

Az ókori birodalmak helyzete és ereje nem feltétlenül csak attól függött, mekkora hadsereg állt készenlétben a kaszárnyákban. A játékban ezt jól érzékelhetjük, hiszen a katonai potenciál mellett nagyon fontos a kultúra és a vallás, valamint nemzetközi megítélésünk is. Azonos gyökerekkel bíró népek jobban kijönnek egymással, míg a nagyon rossz hírből élő birodalommal egy idő után senki nem fog kereskedni, szövetkezni. Utóbbi szempontból kellemetlen, hogy a készítőik kicsit eltúlozták a rómaiak iránti ellenszenvet. Azt még el tudom fogadni, hogy az aktuális szuperhatalmat divatos dolog utálni, de azt nem értem, hogy az itáliai csizma közepén éppen csak formálódó, akkor még nem túl jelentős csoportosulást miért rühelli szinte az egész világ. És a legszebb az egészben, hogy az ellenszenv időről időre csak mélyül, még akkor is, ha a másik birodalom több ezer kilométerre van Rómától, és soha egy szalmaszálat nem tettünk keresztbe nekik.

Talán a külső tényezőknél is fontosabb, hogy határainkon belül rend és nyugalom honoljon. Ezt rátermett kormányzókkal, megfelelő javak importálásával (bort ide!) és az egyik legfontosabb mutatónk, a stabilitási érték pozitív tartományban tartásával biztosíthatjuk. A stabilitást viszonylag egyszerű növelni: az istenek megnyerésére alkalomadtán le kell ölni egy halom disznót (ez valami elképesztően sok pénzünkbe lesz), és ekkor a nép látja, hogy minden oké, birodalmunkat

az istenek jóindulata kíséri, mennek is vissza szántani – ahelyett, hogy lázadnának.

## NEGYEDIK FELVONÁS: A HADAK ÚTJÁN

Seregeink felállítása nem különösebben megerőltető feladat. Szárazföldi típusból hatot számlálhatunk (a könnyűgyalogságtól az elefántokig), míg hadihajóiból csak egyfélélt építhet mindenki. Azért ne szontyolodjon el senki a szűk kínálat miatt, hiszen speciális stratégiák és a megszerzett tapasztalat igenis komoly különbségeket teremt például lovasság és lovasság között. Tegyük azt is hozzá, hogy a kor hadviselése nem változott olyan ütemben, mint mondjuk, a huszadik században, ezért különösebben földtől elrugaszkodottnak sem mondható az alkotók elképzelése.

Csapatunk mozgatása azonban már több mint problematikus. A játék egyik legnagyobb és legérthetlenebb hibája, hogy kimaradt az EU-ban már bevezetett és bevált szinkronizálási lehetőség. Ezen azt kell érteni, hogy a különböző régiókból más-más sebességgel, de ugyanoda menetelő seregeinknek automatikusan felajánlotta a gép, hogy időzíti az érkezést, értelemszerűen a legkésőbb megjelenő csapattesthez igazodva. Nos, ezt egyelőre el kell felejteni. Azért egyelőre, mert ez olyasmi, amit viszonylag könnyen lehet orvosolni egy patch kiadásával, ha már egyszer valami torz gondolatmenettel arra jutott valaki, hogy ez nem is olyan fontos dolog. Így marad a kinkeserves manuális időzítés,

számolgatás és a naptár figyelése. Szintén bosszantó, hogy ostromokat indítva nem tudjuk átrendezni a falak körül állomásozó erőinket. Ha mondjuk húszezer katonánk csücsül tétlenül, mert néhány száz várvédő nem hal éhen elég gyorsan, az nagyon fel tudja borítani stratégiai terveinket.

## ÖTÖDJK FELVONÁS: CSALAD ÉS CSALÁS

A *Rome* szerencsére nemcsak névadó elődjétől merít, hanem a *Paradox* más játékaiból, így például a *Crusader Kings*-ből is. Utóbbiban egy nemesi család szemszögéből próbáltunk ellátni a történelem viharos tengerén. Itt természetesen ez csak egy másodlagos, de annál fontosabb vonal. Ugyanis hiába van egy tehetséges nemesi származék, aki a csatamezőn egy Rommel tábornokba öltött Hannibállal, ha lojalitása kétséges, ráadásul nyílt ellenszennel viseltetik az éppen regnáló uralkodóval szemben, nos akkor lehet, hogy jobban járunk egy másodvonalbeli stratégával. Ez persze a csata kimenetelére nézve kínos következményekkel járhat, de még mindig jobb egy szolid vereség valamelyik határ menti csetepatéban, mint az, ha saját katonáink vonulnak fővárosunk ellen egy lázadó parancsnok irányítása alatt.

Az építkezés és a fejlesztés meglehetősen szűk keretek között van tartva, pusztán annyit tehetünk, hogy rátermett embereket jelölünk ki az egyes ágak irányítására, majd várunk néhány

évtizedet, hogy meglépjük a következő szintet. Ha ez megtörténik, akkor lehet barkácsolni néhány új épületet a kolóniánkban, amivel apró előnyökre teszünk szert. Nincs túlbonyolítva, de azért nem rossz ez a vonal.

Összességében azonban csalódásként értékelhető a program, mivel egy ekkorra tapasztalattal, ennyi jó ötlettel rendelkező csapattól elvárta volna az ember, hogy a ziccereket értékesítsék, ahelyett, hogy lőnek maguknak néhány öngólt. Amíg nem hozzáférhető az a javítócsomag, amelyik a cikkben említett zavaró tényezőket kijavítaná, addig csak a kimaradt lehetőségek játéka marad a *Rome*. **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/europa-universalis-rome](http://gamestar.hu/jatek/europa-universalis-rome)

## GameStar

### JÁTÉK MENET

- + egyszerű, ugyanakkor sokrétű és változatos
- apró, de annál bosszantóbb hiányosságok

### GRAFIKA

- + az EU-hoz viszonyítva gyönyörű
- a többéves *Total War* azonban körökkel veri

### HANG

- + az aláfestés kellemes
- de hamar unalmas lesz

### ÉLMÉNYFAKTOR

Minden hibája ellenére játszható a program, ám ez azért kevés a legendáriumba kerüléshez.

# 79

A kocka el lett vetve, de sajnos nem 6-os jött ki.

Villámkérdés: ki kereskedik kívül a képen?



A II. Jásznagykunszólnoki Godzilla Biennálé hatalmas siker volt



## GAMESTAR HÍRLEVÉL JÁTÉKÚJDONSÁGOK PC-RE

MINDEN CSÜTÖRTÖKÖN

REGISZTRÁCIÓ:

[HTTP://WWW.GAMESTAR.HU/HIRLEV](http://www.gamestar.hu/hirlev)

A HÍRLEVÉLRE VALÓ REGISZTRÁCIÓ INGYENES.

GameStar

**Game Over**  
AZ INTERAKTÍV JÁTÉKMAGAZIN,  
NEM CSAK HARDCORE JÁTÉKOSOKNAK!  
PC, PS3, XBOX 360, WII

- Játékteszték
- Játékvideók
- Értékes nyeremények
- Hardverbemutatók

Minden pénteken  
21:15-től a fix.tv-n.  
(ism. szerdán 23:15-től)

CDPROJEKT ASUS enternet SAMSUNG

## MAGAZINUNK aktuális lapszáma

ügyfélszolgálatunkon,  
utcai árushelyeken és az  
ITmediaBoltokban  
vásárolható meg:

# A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN GameStar

## MagiComp ITmediaBOLT

1075 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.  
Nyitvatartás: hétfő–péntek 8.00–20.00,  
szombat 10.00–16.00

1036 Budapest, Lajos utca 41/a.  
Nyitvatartás: hétfő–péntek 9.00–19.00,  
szombat 10.00–16.00

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.  
Nyitvatartás: hétfő–péntek 9.00–19.00,  
szombat 10.00–16.00

### AKCIÓK (gyári garancia!) ezek már a bruttó árak!

Gainward 9800GX2 1GB **119.910** 9800GTX 512MB **69.750**  
9600GT GoldenSample 512M **39.540** 9600GT 512 MB **33.720**  
8800GTS 512MB **53.520** 8800GT GoldenSample 512 **43.980**  
Galaxy 9600GT 512MB **32.880** 8800GT 512MB **34.320**  
Sapphire Radeon HD3870 512M **33.180** HD3850 256M **25.320**  
AMD Phenom 9550 **37.320** X2 6400+ **31.440** X2EE 6000+ **24.900**  
X2EE 5400+ **19.020** X2EE 4800+ **14.760** X2EE 4000+ **11.730**  
Intel Core2 Quad Q9450 **72.600** Q9300 **56.220** Q6600 **45.330**  
Intel Core2 Duo E8500 **58.320** E8400 **42.390** E8200 **37.410**  
E4700 **27.420** E4500 **22.560** E2160 **13.800** Celeron E1200 **9.240**  
Corsair DHX 800 MHz CL4 kinek 2\*1GB **13.800** 2\*2 GB **24.960**  
Dominator 1066 MHz kinek 2\*1GB **18.180** 2\*2 GB **33.420**  
DHX DDR3 1333 MHz kít 2\*1GB **26.400** 2\*2GB **64.200**  
Kingmax DDR2 1 GB/1066 MHz **4.560** 1 GB/800MHz **4.260**  
GEIL DDR400 2\*512 kít **8.460** 1GB **8.160** 2\*1GB kít **15.360**  
Gigabyte AM2 lapok MA78GM-S2H **18.720** M57SLI-S4 **17.580**  
Asus LGA 775 IP35 alaplapok: P5K Pro **24.240** P5K **21.480**  
Seagate 500G 32M **18.240** 250G 16M **11.100** 160G 8M **9.900**  
Samsung 1TB 32M **35.940** 750G 32M **23.940** 500G 16M **16.890**

Nem találta itt, amit keresett? Nézze meg a WEB-oldalunkon!  
**TÖBB, MINT 200 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON!**

### Néhány javaslatunk számítógép- konfigurációra:

**Home Pro** (erős irodai és multimédia, alap játékgép)  
2GB RAM, 320 GB HDD, 8600GT VGA, DVD-író, 7.1 hang  
Intel változat: Abit IP35, Pentium Dual Core 2160 **89.990**  
AMD változat: Gigabyte M57-SLI, A64 X2 4800+ EE **91.650**

**Game** (erős irodai és multimédia, közepes játékgép)  
2GB RAM, 500 GB HDD, Gef 9600 GT, DVD-író, 7.1 hang  
Intel változat: J&W IP35, Core2Duo 4500 **147.810**  
AMD változat: Asus M3A, Athlon64 X2 5000+ EE **149.310**

**Game Pro** (erős irodai és multimédia, felső kategóriájú játékgép)  
2GB RAM, 500G HDD, Gef 8800 GT, DVD-író, SB Audigy  
Intel változat: Abit IP35Pro, Core2Duo 8400 **191.880**  
AMD változat: Asus M3A, Phenom X4 9500 **173.760**

**Game Ultra** (csúcs kategóriájú multimédia és játékgép)  
2db Gef 9800 GTX 512M, 4G RAM, Seagate 7200.11 1TB HD  
BluRay, Alu ház 850W, X-Fi Extreme, Logitech G11+ MX-518  
Intel változat: Gigabyte GA-EX38-DQ6, Quad 9300 **497.730**  
AMD: MSI K9A2 Platinum V2, Phenom X4 9600 BE **460.650**

Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!  
**KIEMELT NOTI AKCIÓ** Asus eeePC-701G 7" VGA 800\*600  
(Intel CPU, 512M, 4GB SSD, WLAN, webkam, XP Home) **79.900**



1077 Budapest, Király u. 69.  
Tel: (06-1) 413-0450  
[aliencomputers.hu](http://aliencomputers.hu)

Hat éve a legjobbak között.  
**NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!**  
PC-alkatrészek, perifériák, kellekék  
Notebookok (laptopok), PDA-k, kiegészítők  
Konfigurációk 3 év garanciával  
Ingyenes összeszereléssel, teszteléssel  
Házhoz szállítás az egész országban



# OVERCLOCKED

Öt rezignált páciens, tonnányi gyógyszer és rengeteg vér mindenütt

//Helikopter

## RÖVIDEN

Mi kell más egy kellemes délutánhoz, mint pár elmebeteg, egy pszichológus és rengeteg-rengeteg nyomasztó emlék, amelyek felfedezésre várnak...?

**KIADÓ** Lighthouse INteractive  
**FEJLESZTŐ** House Of Tales  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
 { The Moment of Silence  
 66% - GS2005\_03

**A Z OVERCLOCKED NEM MÁS, mint egy néhány helyen kissé gyengére sikerült, de ennek ellenére teljesen agyromboló, beszippantó kalandjáték.** Rég történt olyan, hogy egy cég valamirevaló point-'n-click kalanddal örvendeztette volna meg a nagyérdeműt, így álló ováció kísérheti a *House Of Tales*-t, ugyanis ők most így tettek. A cím nem túl jó választás, mert többen lehetnek, akik azért veszik meg majd a játékot – csalódásukra –, mert azt hiszik, valami szingapúri kölkök szimulátora, ahol 3Dmark rekordokat kell döntögetni különböző új hardware-elemek vásárlásával.

## PÖRÖG?

Azoknak, akik még aludni sem mernek úgy, hogy nincs felkapcsolva legalább a világító hasú sütibaba az éjjeliszekrényen, meg ott kell lennie a pohár víznek, hátha éjjel jön a gonosz és szemem lehet spriccelni, egy ujjal se nyúljanak az *Overclocked*-hez. Ugyan a játék bemutató anyagai és az egyéb hírverés mind sokkal durvábbnak próbálta beállítani a játékot, mint amilyen valójában, ettől függetlenül vannak pillanatok, amikor igencsak feszélyezve érzi magát a játékos, miközben próbálja kideríteni, mi a pék is folyik éppen.

## FEHÉR RUHÁS ARCOK MINDENÜTT

A fő karakterrel való azonosulás nem lesz túl egyszerű, először is annyit vedel, mint egy kisebb emésztőgödör. Másodszorban pszichiáter, azaz még az ABC-ben is belengeti a pendulumot a pénztáros kislány szeme elé, hátha lefelejt egy nullát a végeredményből. Az állam rendelte ki Davidet (mert ez a neve) a Staten Island-i szanatóriumba, amelynek csupán 5 betege van, 3 férfi és két nő. Mindannyiukat a napokban szedték össze, ugyanolyan elmeállapotban, ami sejthetitek, hogy nem épp százas. Az

egyik lányka már az intróban úgy gondolja, hogy egy átlagos Helyszínelők részt megszégyenítve lövöldözik New York valamelyik kereszteződésében, fehéreműben, véresen. Egy biztos, a betegeknek valami komoly parája akadt a múltban, ami miatt éppenséggel kisse elgurult a gyógyszerük... képletesen mondva, persze, hiszen a szanatóriumban kapnak már eleget.

David itt csöppen a történetbe, válása és az egyik legnagyobb vihar közepette, ami a várost az utóbbi években érte.

A pónt persze semmi esetre sem szeretném lelőni, de annyit tudnotok kell, hogy



Tangó és Cash flashback

## HARDVERIGÉNY



**1,3 GHz** processzor  
**512 MB** memória

Bármilyen, ma már valóban gyengének számító gépen jól fog futni, akár két generációval korábbi videokártyával felszerelkezve is.





Íme Disneyland álomvára



Simon the Sorcerer 3D\_62% GS2002\_17  
Ankh: Heart of Osiris\_69% GS2007\_05  
Syberia\_96% GS2002\_08

Nyugi, nyanya, nem te kellesz, hanem a dugipénzed!



Ha gondolod, megadom a pszichiáterem telefonszámát...

# SIMON THE SORCERER 4: CHAOS HAPPENS

Sokunk kedvenc balek mágusa a botrányosra sikerült harmadik rész után ismét visszatért. De vajon jól tette?

//Berrr

## RÖVIDEN

Simon mágus kalandjai 3D klasszikus point-'n-click kalandjáték formájában folytatódnak. A folytatásban nagyon sok lehetőség lett volna, amelyeket sajnos nem igazán sikerült kihasználni.

**KIADÓ** RTL Enterprises GmbH  
**FEJLESZTŐ** Silver Style Entertainment  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

{ Gorasul - 70% GS2002\_01  
{ The Fall: Last Days of Gaia  
82% GS2005\_07

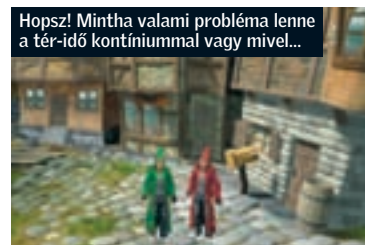
**SZERÉNY VÉLEMÉNYEM SZERINT** az 1993-as *Simon the Sorcerer* minden idők egyik legjobb point-'n-click kalandjátéka volt, amely bűbájosan rafinált történetét gyönyörű grafikával, Monty Python filmekbe illő humorral, zseniálisan nyakatekert fejtörőkkel ötvözte. Bár korának számtalan 2D-s kalandjátékaihoz hasonlóan erősen érződött rajta a LucasArts- és a Sierra-játékok hatása, mégis minden ízében eredeti mű volt. A második rész talán kissé gyengébbre sikeredett, de még így is emlékeztető játék volt. Aztán a harmadik epizódnál valami elromlott... Simon megteremtői, Mike és Simon Woodroffe hosszas szenvedés után úgy döntöttek, hogy a játékot 3D-sítik, aminek végül kubista vászakra illően szögletes képi világ és vég nélküli bolyongásokkal teli frusztráló játékmélet lett az eredménye. Bár az angol fiúk nagyon elszúrták a dolgot, 2007-ben a németek adtak egy új esélyt Simonnak. A játék a „vissza a gyökerekhez” eszme jegyében született, vagyis ismét klasszikus point-'n-click kalandjáték készült, ahol a 3D-s szereplők gyönyörűen megrajzolt világban mozognak. Történetének megalkotásába állítolag

maguk Woodroffe-ék is beszálltak. Mindez nagyon jól hangzana, ha a fejlesztő nem egy német cég lenne. Félreértések elkerülése végett semmi problémám nincs a német nemzettel, azt leszámítva, hogy Heinrich Heine működése óta nem sok vicces dolgot tudtak letenni az asztalra, márpedig a *Simon the Sorcerer*-sorozat köztudomásúlag erősen koncentrált a rekeszizmokra, amelyek megfelelő megtornáztatása nélkül bizony nem sokat érne a játék. Egy szó, mint száz, majd' egy évvel a német megjelenés után végre angol szinkronnal is piacra került az új rész. Bár nagyon szeretném ennek az ellenkezőjét leírni, sajnos azt kell, hogy mondjam, félelmeim nem bizonyultak alaptalannak...

## A KÁOSZ ÉVE

A játék Simon szobájában indul, ahol egy békés családi TV-zgetés odáig fajul, hogy az irritáló stílusú főhősünket saját testója fejbe dobja a tévékészülék távirányítójával. Simon elájul, és egy különös látomása lesz, amelyben régi szerelmével, Alixszal, Calypso mágus unokájával találkozik. Alix elmondja neki, hogy a világ a változatosság kedvéért ismét nagy

bajban van, és Simonnak segítenie kéne. Az ájulásból felelmélt fiú nem sokat vacakol, néhány tárgy felszedése után kedvenc ruhásszekrényébe ugrik, amely teleportálja őt a mágia birodalmába. (A szekrény mint mágikus kapu, gondolom, sokatoknak ismerős a Narnia krónikái-ból...) Itt, a másik dimenzióban kelle-



Hopsz! Mintha valami probléma lenne a tér-idő kontíniummal vagy mivel...



A térkép - egyelőre nincs még hova menni

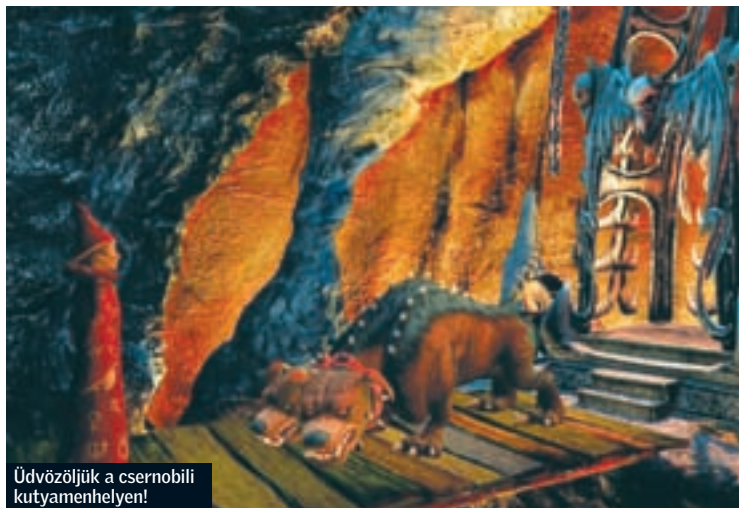
## HARDVERIGÉNY

**P III 733 MHz** processzor  
**256 MB** memória  
**32 MB** VGA





Gyere kislány, kérsz gumicukorkát?



Üdvözljük a csernobili kutyamenhelyen!

## EZ A SIMON SAJNA NEM AZ A SIMON, AKIT VÁRTAM, CSAK EGY HASONMÁS... ÉPPÚGY, MINT A KARAKTER, AKIT FŐHŐSÜNK ÜLDÖZ ÁRKON-BOKRON ÁT

metlen meglepetés éri Simont: egy hasonmás garázdálkodik, és szégyent hoz az ő fejére. Simon első feladatainak egyike kézre keríteni a pimasz double-gangert...

### RÉGI TÁJAKON, ÚJ VARÁZSKÖNTÖSBEN

A játékban számtalan régi helyszín és szereplő is felbukkan, például kedvenc mocsárlakó Swampynk, aki cimboráival időközben már szakszervezetbe tömörült. Simonnak az első két rész hangulatát visszaadó elvarázsolt erdőben, egy városban, kastélyban és a környező vidéken kell kutakodnia, sőt, végül még a kétféjű Cerberus által őrzött pokolra is alá kell szállnia. A navigációt szerencsére jócskán megkönnyíti a térkép, amelyen az új helyszínekre kattinthatunk, megspórolva ezzel az idegesítő vándorlást, amely oly elviselhetetlenné tette az előző részt.

A *Chaos happens*-ben összesen 42 szereplő található (én nem számoltam meg őket, a fejlesztők mondták...), akik közül 7 az előző részekből ismert. Az új karakterek azonban sajnos messze elmaradnak eredetiségükben az előző részek szereplőitől. Olyan irritálóan béna és erőltetetten vicces figurákkal találkozunk, mint például egy alkoholista, depressziós farkas; gördeszán száguldozó idegbeteg Piroska; erdei vityilóban lakó nagymama, aki nem hajlandó elismerni, hogy boszorkány stb. Az ilyen figurák egy gegerorientáltságú 2D-s kalandjátékban esetleg még jól is működnek, itt viszont nem igazán teszik meg a kellő hatást.

### HÚ, DE VICCES ITT VALAKI!

Itt érkezünk el a játék leggyengébb részéhez. A humor tekintetében a *Chaos Happens* sajnos messze elmarad elődeitől. Tudom persze, hogy nem könnyű felvenni a

versenyt a Monty Python, Douglas Adams és Terry Pratchett műveken nevelkedett Woodrooffe-ék remek humorával, és szó, ami szó, a németek meg is próbálták mindent megtenni azért, hogy a játék vicces legyen, de ebbéli igyekezetüket sajnos nem koronázta túl nagy siker. Nemcsak a sablonos karakterekre gondolok itt, de a párbeszédre is, amelyekből nagyon hiányzik a Guybrush Threepwood-féle szarkazmus. Simon infantilis élcélődéseim legfeljebb csak néha mosolyodunk el, az igazi „beszólások”, amelyek annyira viccessé tették az első részt, sajnos igencsak hiányoznak. Néha ugyan fel-felcsillan valami a *Simon 1-2* briliáns poénjaiból, de ez csak múló káprázat. A probléma sajnos érinti magát a történetet is, amely lelkiismeretesen, sőt, jól megírt, de kissé uncsi, és távolról sem tartalmaz annyi meglepetést, fordulatot, mint amennyit tartalmazhatott volna – megint csak az „plusz” hiányzik a sztoriból, ami annyira nagyra tette az első részt.

### DIDAXIS A LELKE MINDENNEK

A Simon-hagyatékek egyik legfontosabb elemét a fejtörők jelentették. Emlékszem az első rész egyik tipikus puzzle-jára, ahol egy fanatikus és kissé szenilis druida papot – aki a holdtöltét várta egy cellába zárva – úgy lehetett megmenteni, hogy a fejére egy vödört húztunk, azon kör alakú lyukat vágtunk, és a fölé fákltyát tartottunk. No, ilyen agyament fejtörők (sajnos? vagy szerencsére?) nincsenek a *Chaos Happens*-ben, viszont a német didaktika és hideg logika ezúttal megtette a hatását, a fejtörők ugyanis ügyesen felépítettek, se nem túl könnyűek, se nem túl nehezek (pontosabban a kalandok a játék előrehaladtával lesznek csak nehezebbek). A játékban nem lehet meghalni, és a hardcore kalandorok-

nak talán öröm, hogy hiányoznak a *Broken Sword 3*-féle, manapság oly divatos akcióelemek is

Hagyományos point-'n-click kalandjátékhoz méltóan főhősünket a mouse gombbal irányíthatjuk. A játék egyik legnagyobb erénye (és itt le a kalappal a fejlesztők előtt), hogy a helyszínek tele vannak hotspottokkal: a régi jó öreg kalandjátékok mintájára rengeteg infót szerezhetünk a környezetről, és ez nagyban hozzájárul ahhoz, hogy a körülöttünk lévő világot interaktívna, élőnek érezzük. Ugyanakkor sajnos Simon kommentjei meglehetősen sablonosak, sokkal több humort lehetett volna belevinni a megjegyzésekbe.

Ugyancsak jó megoldás, hogy a játék egyik pontján szereplőt válthatunk. (Hogy kire cserélhetjük Simont, nem árulom el!) Az is tetszett, hogy a főhős naplót vezet a fontos feladatokról. Ez azért lesz fontos, mert egy ponton túl már sok párhuzamos küldetés vár ránk. Szerencsére a játékban beépített hintrendszer is található, amely három lépésben ad egyre konkrétabb választ, ha elakadtunk egy ponton.

### SZEBB ÉS SZAGOSABB, DE VAJON JOBB-E?

A *Simon 1-2* egyik legnagyobb erénye a búbajosan gyönyörű 2D-s grafika volt. A harmadik rész mélyrepülése gyakorlatilag katasztrófához vezetett, így érthető, hogy a fejlesztők a képi világban a „vissza a gyökerekhez” elvet vallották. A gyönyörűen megrajzolt helyszínekre nem is lehet semmi panasz (az erdei kalyiba a környező virágos mezőkkel, szállódó pillékekkel például remek újrafogalmazása az első rész hasonló viskójának). Ugyanakkor valahogy mégis steril és élettelen egy kicsit a *Chaos Happens* világa. Szerény véleményem szerint egy kis képi stilizáció (à la Monkey Island 4) nagyon jól tett volna a játéknak. Lehet persze, hogy ezt csak az általános poligonundor és a művészebb, merészebb grafikai stílusok, a „lágyabb 3D-s formák” iránti vágy mondhatja velem... Ami a zenét illeti... nos, erre szokás azt mondani, hogy „elme”. Háttér dallamnak tökéletes, de is-

mét kénytelen vagyok visszaidézni az első rész fülbemászó melódiáit – ezek újrahangszerelésével szerintem sokat lehetett volna dobni a *Chaos Happens*-en.

Mindent egybevetve azt kell mondanom, csak részben örülök Simon visszatérésének. A játék közben végig olyan érzésem volt, hogy ez a Simon nem az a Simon, akit oly sokáig vártam vissza, csak egy hasonmás, harmatos utánzat. Éppúgy, mint a karakter, akit főhősünk árkon-bokron át üldöz a mágia birodalmában.

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/simon-the-sorcerer-4](http://gamestar.hu/jatek/simon-the-sorcerer-4)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: képgaléria

## GameStar

### JÁTÉKMELET

- + legalább megpróbálta valaki újjáéleszteni Simon szellemét...
- az újjáélesztés sajnos nem sikerült a legjobbban...

### GRAFIKA

- + gyönyörűen megrajzolt helyszínek...
- ...amelyek kicsit sterilre sikeredtek...

### HANG

- + a szinkronra nem lehet semmi panasz
- viszont a zene elég harmatos lett

### ÉLMÉNYFAKTOR

A *Chaos Happens* elég középszerű kísérlet kedvenc mágusunk feltámasztására. Az előző résznél jobb ugyan, de ez nem sokat mond...

# 73

Visszatérés, de nem a Nagy Visszatérés...



Ennek a lovasnak csíkos a kopja.



Zúzzunk, oszt majd a Jóisten kiválogatja...

Medieval 2: Total War – 2006\_12 – 93%  
Praetorians – 2003\_03 – 87%  
Sparta – 2007\_05 – 72%

# XIII. CENTURY: DEATH OR GLORY

Kár, hogy az alcímből a dicsőség nem jött be...

//ashe

## RÖVIDEN

Egy Medieval: Total War koppintás, ahol a játék lényegét jelentő nagy térképes részt teljesen kihagyták, és csak a csaták maradtak.

**KIADÓ** 1C  
**FEJLESZTŐ** Unicorn Games Studio  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
N/A

**M**IKÖZBEN A TOTAL WAR-széria szinte évről évre megújulva állítja komoly kihívás elé a stratégiázásra fogékony játékosokat, a rivális RTS-ek általában egészen más vizekre eveznek. A valós idejű taktikai programok legtöbbje egy-egy kitalált fantasy, sci-fi vagy mitológiai világban mozog, nagyon kevés közöttük az igazi, történelmileg hű darab. Miután az első Medieval-epizód már megmutatta, hogy igenis hatalmas az érdeklődés a középkori epikus csaták iránt, más fejlesztők is felbátorodtak. A *XIII. Century: Death or Glory* akár hinnénk, akár nem, elég régi próbálkozás. A több mint három éve zajló munkálatok

## NEM CSUPÁN A MORÁLJUKRÓL KAPUNK INFORMÁCIÓT, MÉG A SEBESÜLTEK SZÁMÁRÓL IS ÉRTESÜLHETÜNK

már-már azt a gyanút keltették az emberben, hogy az Unicorn Games Studio nem kifejezetten tudja utolérni minőségben a nagy riválist... A csata végül azért mégiscsak megkezdődött. Lássuk, hogy dicsőséges győzelem vagy csúfos bukás vár a rohamra induló katonákra...

## RABLÓ MONGOL NYILÁT ZUGATTAD FELETTÜNK...

A közvetlen összehasonlítás a *Total War*-játékokkal semmiképpen sem le-

hetséges, hiszen a *XIII. Century* megkíméli a kedves felhasználót a nagy térképes rész fáradalmaitól. Nincs tehát városmenedzsment, építkezés, seregtoborzás és hosszas masírozás a véráztatta Európán keresztül, az egyetlen dolgunk a csaták minél hatékonyabb levezénylése. Hogy ez mekkora probléma, azt mindenki döntse el maga, nekem speciel nagyon hiányzott a globális gondolkodás. Kárpótlásként a kampányokra igyekeztek rágyúrni a srácok, ám őszintén szólva, ez nem nagyon sikerült. A játékban szereplő nemzetek közül összesen öt, Anglia, Franciaország, Németország, Oroszország és a mongol hordák kaptak saját missziócsomagot. Utóbbi kifejezést pedig keretük szó szerint értene, a kampáynak nevezett bohóckodás ugyanis nem több, mint öt-öt egymást követő, történelmileg hiteles csata. Az angolokkal kezdve például először Eveshamnél kell bizonyítanunk, majd a győzelem megnyitja a falkirki csatát és így tovább. Mondjuk ki, senki nem emiatt válik majd a *XIII. Century* rabjává...



A Greenpeace túrt, amíg túrhetett, de végül csak begorombult.

## HARDVERIGÉNY

2,4 GHz processzor  
512 MB memória  
128 MB VGA





i

A XIII Century: Death or Glory-ban is szereplő IV. Béla a valóságban sokkal nehezebb feladat elé nézett, mint a játékban. Az 1241 tavaszán az országra támadó tatárokat a belviszályok és a külső segítség elmaradása miatt nem sikerült visszavernie.

Az optikai tuning határozottan jót tett seregünk kiállításának: a világító csizma nem csupán hasznos a sötétben, félelmetes hatást is kelt.



Egy európai nemzet vezetőjeként a játékos letesztelheti stratégiai tudását a XIII. század véres csatáiban.  
**Andrea Sladkova, marketingmenedzser, IC**



A későnjövők ne sunnyogjanak hátul, itt elől van még hely!

## VÉRES KARDOT HOZTAM...

Túllépve a történetvezérelt kampány hiánya okozta sokkon, a vérszagra éhes hadvezér szeme hamar a saját csaták lehetőségére siklik. Örömteli, hogy a XIII. század szinte összes fontos katonai ereje választható, köztük a dicsőséges magyarokkal (lásd a dobozban). Az egységek nagyjából megegyeznek, persze azért minden oldal kapott egyedi katonai erőket is. A mongolok lovas íjásza például rettenetesen ütőképesek, s a taktikánkat is érdemes rájuk építeni. A megfontolt tervezés és a ravasz manőverek elengedhetetlenek a győzelemhez, a játék ugyanis kifejezetten nehézre sikerült, ráadásul az oktatómód sem nevezhető teljes körűnek. A szabvány kő-papír-olló rendszer (óvd az íjászt a lovasról, a lovasat a pikástól) a szokásosnál kissé bonyolultabban működik (köszönhetően az egységek tucatnyi jellemzőjének), s ehhez hozzáadódik még az irányítás és a terep sajátosságai is. Bár a Total War-játékokban is kapott bónuszt az íjász, ha domb-

tetőre állítottad, a hasonló taktikáknak a XIII. Century esetében sokkal nagyobb jelentőségük van. Egy-egy hídon például szinte bevehetetlen állásokat alakíthatunk ki, így nem árt a harc kezdete előtt alaposabban szemügyre venni az aktuális helyszínt.

## MESTERSÉGES VESZEDELEM

Az első játéknál valószínűleg sokakat megrémít majd a kezelőfelület rengeteg ikonja. A formációk, csapatösszevonások és egyéb manőverek gombjait nem árt keményen betanulni, ha sikereket akarunk elérni. A részletességet jól jellemzi, hogy ha egy alakulat fölé visszük a kurzort, nem csupán a moráljukról kapunk információt, hanem még a sebesültek számáról is értesülhetünk. A kihívást tovább növeli a remek mesterséges intelligencia is. A nagy taktikus jelző ugyan erős túlzás lenne, az AI inkább figyelmes és könyörtelen. A dombtetőről egységeit vígan aprító, ám védtelenül hagyott íjásokat szinte azonnal elsőpri egy lovas-

rohammal – hát igen, ő ugyebár természetesen oda tud figyelni az egész pályára...

## HADI KOSZTŰM

Amivel viszont nagyon nem voltam kibékülve, az a grafikus engine. Egy dolog, hogy a Medieval 2 részletességét nem veri kenterbe, ezt nem is várnánk egy kisebb csapattól, ám hogy a nagy jóindulattal is csak közepesnek nevezhető látványvilág ellenére még a jobb gépeken is előfordulnak akadozások, az bizony felháborító. Azt pedig már nem is említem, hogy közepes beállítások mellett komolyabb szaggatást tapasztaltam, mint mindent maxra tolvá, és még a katonák száma sem tért el jelentősen. A vizualitással egyébként semmi probléma nincs: a terep egészen szépen néz ki, az egységek aprólékosan kidolgozottak, s a készítőik állítása szerint még ruházatuk színe, formája is hiteles. Ezt persze bárki mondhatja, hiszen valószínűleg nem sok gamer találkozott már élőben egy XIII. századi svéd harccsal... A hanghatások sajnos már nincsenek ennyire a topon, még szerencse, hogy ki is lehet kapcsolni azt a fránya hangszórót.

## DEATH OR RETREAT?

A kis fejlesztőcsapatokra oly jellemző hibákat ezúttal sem sikerült levetkőzni, s sajnos a nagy térkép hiánya miatt még a legelvakultabbak is hamar beleunhatnak a kissé önméltóvá váló csatákba. Egy jól összerakott multiplayer mód persze nagyban feldobhatná az egyjátékos hadakozást, ám az Unicorn Games valamiért csak az IP-alapú csatározást tette lehetővé – aki tehát élő ellenfelekre vágyik, az máris kezdheti szervezni a csatákat a hivatalos fórumon. Az XIII. Century ebben a formában egy egyszerű harcra emlékeztet, aki elfelejtett fegyvert vinni a csataterre... GS

## MAGYAROK A XIII. SZÁZADBAN

A magyar nép zivataros századaiból



Ahogy a cikkben is említettem, a játék sajnos nem kényeztet el minket túlságosan változatos egységekkel. Varázsa persze még így is bőven van annak, hogy a magyar seregekkel alázhatjuk szét a korabeli nagyhatalmokat. Különleges unitunk s egyben hadvezérünk IV. Béla király, akit gyalogság és lovasság is kísérhet a csatába. Ha érzel egy kis hazafiasságot magadban, mindenképpen gyalázd le egy Custom Battle csatában a mongol hordákat...

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/xiii-century-death-or-glory](http://gamestar.hu/jatek/xiii-century-death-or-glory)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: képgaléria

## GameStar

### JÁTÉK MENET

- + mély taktikai lehetőségek
- helyenként túlságosan összetett, hiányos oktatás

### GRAFIKA

- + szép tájak és egységek
- optimalizálatlan engine

### HANG

- + vannak hangok...
- ...de minek?

### ÉLMÉNYFAKTOR

A rengeteg lehetőség és taktikai mélység csak a legfanatikusabb stratégiákat köti le hosszabb időre.

# 72

A rohamozó osztag a táborban felejtette a fegyvereit...





# IRON MAN

A moziban aratott siker után döglött bogárként kenődik szét monitorunkon //Chavalier

## RÖVIDEN

Egyszerű felfogásban készült akciójáték, amelynek keretében a népszerű szuperhőssel ismét megmenthetjük a világot.

**KIADÓ** Sega  
**FEJLESZTŐ** A2M  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

‡ The Ant Bully – 71% GS2006\_09  
‡ Happy Feet – 42% GS2007\_01



## HARDVERIGÉNY

**P4 2 GHz** processzor  
**512 MB** memória

**128 MB** videokártya

Ennél gyengébb konfiguráción már kompromisszumokra is szükség lehet a játszható sebességgel való futtatáshoz.

**A Z IDEI NYÁR ISMÉTELTEN** a képregényekből filmvászonra varázsolt szuperhősöktől lesz hangos, közülük is kiemelkedik a **mindeddig méltánytalanul elhanyagolt Vasember**. A filmet már vetítik, a közönség és a kritikusok is kedvelik, így már csak az adaptáció adaptációjának tesztje van hátra. Lássuk, sikerült-e a monitorainkra hasonló élményt csempészni!

## BÁDOGEMBER

Igazság szerint már most rávágthatnám a választ, s ezzel megkímélném a kedves olvasót némi nyúglódástól, ám végtelenül gonosz ember lévén információáradat miatt keletkezett fejfájásnál alább nem adom. Hogy teljes legyen a káosz, az általában a végére tartogatott külsővel kezdeném Tony Stark virtuális kalandjának kritikáját. Az Úr 2008. esztendejét írva okkal feltételezhetjük, hogy a játékosokban kialakultak bizonyos elvárások egy frissen megjelent játék küllemével szemben. Mindezzel nem is volt az égardta világon semmi baj, amíg a hivatalos képeket, videókat és előzeteseket böngészünk. A kor követelményeinek megfelelő grafikus motor ott csillog-villog, ahol kell, Vasembert kellő részletességgel dolgozták ki, s még a fizika törvényeit is sikerült egész jól szimulálni, köszönhetően a Havok alrendszerének. A fenti sorokat olvasva bennem is felmerülne a kérdés, hogy mire akar kilyu-

## AZ M.I. KÉSZSÉGESEN PREZENTÁLJA, MIRE IS KÉPES VALÓJÁBAN. SEMMIRE!

kadni a cikk írója. Netán túl sok gépolajat ivott, vagy vashiány lépett fel a szervezetben, hogy mindez nem elég számára? Jelentem, a vashiányról fogalmam sincs, a gépolajjal Louis de Funès: A csendőr és a földönkívüliek című filmje óta szimpatizálok, s való igaz, hogy a legkisebb mértékben sem érzem úgy, hogy látóidegeim kellemesen simogató kényeztetésnek lennének kitéve. Ha valaki eddig még nem tekintett a mellékelt képek valamelyikére, annak elárulhatom, hogy a PC-s játé-

kosok az egykoron valóban szép dolgozatot produkáló, mára azonban kétségtelenül elavultnak tekinthető PlayStation 2-re készült verzió átiratát kapták meg. Hiába állítunk mindent a maximumra, semmi sem segít a mosott textúrákon, a poligonok alacsony számán, s a rendkívül bémán megvalósított effektéken.

## TÖRTÉ-NYET?

Nem probléma. Érett gondolkodású emberek módjára tegyük túl magunkat az



## 45 ÉVES, MÉGSEM ROZSDÁSODIK!

Vasember születése



Anthony Edward Stark karaktere 1963-ban jelentek meg először a *Tales of Suspense* lapjain. A Stan Leen, Larry Lieber, Don Heck és Jack Kirby által megálmodott figurát a milliárdos aviátor, Howard Hughes ihlette. Vasember páncélja eleinte szürke, később arany színben pompázott. A végső formát és színkombinációt (vörös-arany) Steve Ditko rajzolta meg. A kezdetben tipikusan antikommunista hős személyisége mélyebb ábrázolást kapott, s így vált az alkoholizmussal és súlyos magánéleti, illetve morális problémákkal küszködő Tony Stark a Marvel univerzum egyik legnépszerűbb karakterévé.

életben egyébként is túl nagy jelentőséggel bír a külsőségeken, s nézzük meg, mennyire képes lekötni az egyszeri játékos az *Iron Man* időutazásnak is felfogható adaptációja! Az eredmény egészen elképesztő, hiszen csupán néhány órára elegendő „minőségi” szórakozást kapunk a pénzünkért cserébe. A filmből ismert főbb szereplőket felvonultató (megjegyzem, a hasonlóság tetten érhető ugyan, de élethű virtuális szereplőkről szó sincs), botrányosan gyatra átvezető mozikból és mintegy tucatnyi küldetésből áll össze az excentrikus milliárdosból lett szuperhős története. Nem áruok el nagy titkot azzal, hogy csak nyomokban követi a film által lefektetett sztoriszálát. Rossz pont, hogy az összefélcelt történetből hiányzik a filmre jellemző szellemes humor, s a teljességgel érthetetlen dizájneri döntéseknek köszönhetően pont a játékos érzelmeire hatni hivatott momentumokról feledkeztek meg. Yinzen halála, jobban mondva annak prezentálása mindenre alkalmas, csak érzelmek ébresztésére nem. A filmbéli ellenfelek mellett nálunk alig ismert, szuperképességekkel bíró gazfickókkal (Melter, Whiplash, Titanium Man, Madame Masque) is meggyűlik a játékos baja.

Innen még felállok!



Ahogy Uri Geller mondaná: MUKODJ! MUKODJ!



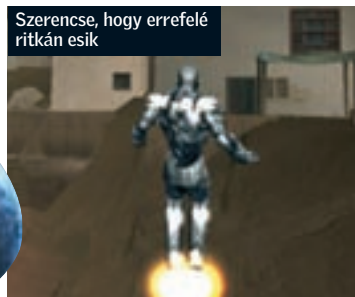
**Vasember a tökéletes példa ember és gép összeolvadására.**  
**Mark Grisley, zeneszerző**

### AZ ÖRÖKKÉ DOBOGÓ SZÍV

Szó szerint, ugyanis az irányítást elképesztően szerencsétlenül sikerült átültetni egérre és billentyűzetre. Megfelelő controller híján minden pillanat kinszenvedés, amit az égen cikázva, rakétákat kerülgetve szeretnénk tölteni. Amint könnyed siklásra és lebegésre, vagy egyszerű gyaloglásra váltunk, érezhetően javul a helyzet. Ha a kulcsin kopottas, a történet unalmas s az irányítás sem tökéletes, akkor már csak a harc megvalósításában s az általa jelentett kihívásban reménykedhet a gyanútlan játékos. Ez a remény nagyjából öt percig marad életben. Ennyi idő alatt az MI készségesen prezentálja, mire is képes valójában. Semmire! A gépkarabéllyal hadonászó katonák még rohangálnak ugyan körülöttünk, mint a megkerült hangyák, de mozgásukban semmi tudatos nincs. Meg sem kísérik elkerülni támadásainkat vagy társaik elését látva menekülőre fogni a dolgot. Csak azért léteznek, hogy nyomogassuk a sugárvetőt vagy az acélos öklöket munkára fogó billentyűket. A páncélok arcok még jobbakk, gyakorlatilag egy helyben várják, hogy megsüssük, szitává lyuggassuk, vagy péppé verjük őket. A járművek megjelenése sem lendít sokat a csaták

élményén. Akár testközelből is megmérkőzhünk velük, de az irányítás körülmenyessége miatt egyszerűbb megszűrni őket. A gigászi tanktól a szupergonosz rosszfiúkon (lányokon) át egészen a repülő erődig terjedő főellenfelek elleni harc minimális sasszézásból és némi lövöldözésből áll csupán. Ellenfeleink alig-alig sebeznek rajtunk, s a folyamatosan visszatöltődő energia megfelelő elosztásával (fegyverek, páncél, utániégető) tehetünk szert nagyobb sebzésre, komolyabb védelemre, gyorsabb repülési sebességre. Ha netán valamilyen csoda folytán mégis leszédnek, egy minijáték keretében újra lehet indítani Stark szívét, s folytatódhat az akció. A páncél (hat különböző páncélruha létezik a játékban) fegyverrendszerei (sugárvető, rakéták, gépágyú, lángszóró) a használat függvényében indulnak fejlődésnek. Az elmaradhatatlan fizika implementálása pedig kimerül néhány (ládák, hordók, deszkákból emelt barikád stb.) tereptárgy szétrombolhatóságában. Ennél azért lényegesen többet érdemelt volna Vasember figurája, s mi, játékosok is. Csak azon rajongóknak ajánlhatom, akik az utolsó vasemberes holmit szeretnének gyűjteményük darabjai közt tudni. **CS**

Szerencse, hogy erre felé ritkán esik



A hátsómat ne fotózzák, kérem!



Reggel van, kisütött a tank



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/iron-man](http://gamestar.hu/jatek/iron-man)

**KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:**  
képgaléria

## GameStar

### JÁTÉKMELET

- + van benne akció
- controller nélkül borzalmas, túllontúl rövid és könnyű

### GRAFIKA

- + régebbi gépeken is elfut
- borzalmasan elavult

### HANG

- + ez sikerült a legjobban
- mégis közepes

### ÉLMÉNYFAKTOR

Öt éve is csak a „futottak még” kategóriában indulhatott volna ez a nem túl igényes konzolport.

# 45

Válaszd inkább a filmet, akkor nem érhet csalódás!



Most is találkozunk majd nem annyira kicsi sráccokkal!



Néha ezredmásodperceken múlik az életünk



Széggyen a futás... de hát ki ne futna aranytojással a kezében?



A tűzerő természetesen ezúttal sem marad el

# LOST PLANET: COLONIES

Úgy tűnik, a Lost Planet alkotói még mindig hisznek játékuk sikerében //ZeroCool

## RÖVIDEN

Meglepően sok újdonság van benne, sajnos inkább csak multiplayer részen. De hát lássuk be, a többjátékos világé a jövő!

**KIADÓ** Capcom  
**FEJLESZTŐ** Capcom  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

- { Devil May Cry 4 – 92% GS2008\_02
- { Resident Evil 4 – 85% GS2007\_02
- { Lost Planet – 78% GS2007\_07

**E**NEK EGYÉRTÉLMŰ JELE, hogy a hónap végén megjelenik a következő rész, ami igazából inkább tekinthető vérfriessítésnek, mint tényleges folytatásnak.

Teljes egészében egyébként a játék címe *Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition* – remélem, belátod, hogy ezt a címet nem is lehetett volna kiírni az oldal tetejére. Tehát az alap *Lost Planet*-hez elkészült korábban az Extreme Condition változat, amit most tovább kavartak a Colonies Edition csomaggal. Ami talán a legfontosabb: mint korábban említettem, ez csak ráncfelvarrás, semmiképpen sem egy *Lost Planet 2* – ennek köszönhetően mondjuk, nem is teljes árú terméként kerül forgalomba.

## MÉRSÉKELT VÁLTOZÁSOK SINGLE FRONTON

Az alapfelvetés semmit sem változott. A bolygó változatos terepein kell gyakunk a rovarszerű képződményeket, az egészen kicsiktől, a már-már gigantikus méretesekig. Lássuk előbb, hogy milyen változásokon esett át az egyjátékos mód! A legnagyobb kihívással kecsegtető mód talán a Trial Battle, amelyben a giga bossokat kell egymás után, szép folyamatosan lealázni. Ezt egészíti ki valamilyen szinten a Score Attack, amelyben minden egyes ellenségnek, illetve elpusztítható tárgynak van egy saját pontszáma. Attól függően, hogy hogyan pusztítod el őket, növekszik a játékban elért pontod; a cél nyilvánvalóan az, hogy minél több pontot szerezz. Az Off Limit egy icipicit a *Quake 3*-as ProMode flingjére emlékeztet: ezúttal nagyobb sebességgel, felspezített arzenállal és végtelen számú tölténnyel gyakorhatjuk az ellent. Ezzel be is zárul az egyjátékos módra helyezett

hangsúly... Igen, úgy fest, hogy a *Colonies*-ban a fejlesztők egyértelműen a többjátékos lehetőségekre kívántak rágyúrni.

## CSAPATOSAN TÖBBET KAPUNK, MINT GONDOLNÁNK

Megpróbálom dióhéjban összefoglalni a multiplayer újdonságait, amelyekből szép számban akadnak érdekességek a *Colonies*-ban. Mindenekelőtt itt van 4 friss multi pálya (Crossfire City, Lost Arena, Area 921, Assault Space – ez utóbbinál például a null gravitáció teszi érdekessé a harcot), illetve néhány játszható karakter: két hölgy, illetve két robot teljes nagyságban várja, hogy velük prezentáljuk kifinomult célzási képességeinket, valamint 5 új karakter külseje is belefért a felhozatalba. Ezek mellé természetesen betettek néhány, egészen pontosan 4-4 fegyvert emberi és VS-oldalon, így ezen a téren is tud újat mutatni a játék. Lássuk a módokat! Az Akrid Hunterben végre kipróbálhatjuk, milyen az Akrid oldalon harcba szállni; eközben az ellenfelek egyként próbálnak minket elpusztítani. A VS Annihilatorban a csapatok igyekeznek elpusztítani egymást, miközben védeni kell saját érdekeltségeiket. A CounterGrabben az a csapat nyer, amelyiknek hosszabb ideig van aktíválva a data post részlege az adott meccs során. Az igen leegyszerűsített Point Snatcherben az nyer, aki a legtöbb thermal energy pontot szedi össze a lelőtt ellenfelek után. Az Egg Banditban az nyer, aki tovább tudja magánál tartani az Akrid egget, míg az Akrid Egg Battle egy klasszikus CTF: el kell lopni az egget, és biztonságban vissza kell juttatni a bázisra. Úgy gondolom, hogy ez egészen szép felhozatal, nemde?

## VÉGŰL IS ELFOGADHATÓ

Annak ellenére, hogy az alapötlet nem változott semmit, úgy gondolom, elég sok újdonságot sikerült összehozni. Hab a tortán, hogy ezúttal már FPS-, illetve OTS-(over-the-shoulder) nézetbe is beválthatunk, hogy még jobban részeseseivé válhassunk a harcoknak. A jéghegy csúcsa pedig talán az, hogy ezúttal már az Xbox 360-as játékosok is szabadon gyilkolhatják a PC-seket, és fordítva! GS

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/jatek/lost-planet-extreme-condition](http://gamestar.hu/jatek/lost-planet-extreme-condition)

**KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-ÉN:**  
képgaléria

## GameStar

### JÁTÉKMELET

- + a játékmenet alig áll le
- nem elég változatos kihívások

### GRAFIKA

- + az új pályák nagyon szépek
- egyes terepek elnagyoltak

### HANG

- + semmi különös
- nagy csatáknál zavarossá válik

### ÉLMÉNYFAKTOR

A multi módok egyértelműen jól sikerültek, kis szerencsével sokan játsszák majd.

# 81

Végre nem annyira bugos, mint az előd!

## HARDVERIGÉNY



**P4 1,6 GHz** processzor  
**1 GB** memória

**SM3.0** kompatibilis videokártya  
Önmagában tech demónak is remekül lehet használni, de az igencsak eseménydús jeleneteknél érdemes alapalkolni egy izmosabb gépet, ellenkező esetben diavetítés lesz belőle.

**Tetszik egy dal? Érdekel a szövege?**  
Keress meg a

zene**szöveg**.hu

oldalon és oszd meg másokkal is a dal szövegét. Küldd el sms-ben a [www.zeneszoveg.hu](http://www.zeneszoveg.hu) oldalról.

## POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK

- ACDC - Highway to Hell GS2CC872
- Akos - Negyven GS2CE498
- Amanda Lear - Enigma - Give a bit of hrm GS2CE464
- Bárányi Antónia ft Virág - White angel GS2CE493
- Black Tide - Hit The Lights GS2CP413
- Black Tide - Let Me GS2CP414
- Danc4ever m. Nagy Ferő - Azok a boldog szép napok GS2CE067
- Desperado - Kerek az élet GS2CE433
- Dj Sotomári ft JCU-Sógi egy titkot GS2CB658
- Falco - Naked GS2CE424
- Flo Rida ft T-Pain - Low GS2CE457
- Fragma - Toca me GS2CE485
- GOOMI - A guidance GS2CVG36
- Groove Coverage - Moonlight shadow GS2CE466
- Hit Project - Sexuality GS2CE496
- Irigy Hónaljmirigy - Így hülyítjük a népet GS2CE470
- Tik vagytok parasztok GS2CE322
- Numerakiraly GS2CC625
- Jonas Brothers - Kids of the future GS2CE488
- Josh ft Jutta - Zakatol a szívem GS2CE209
- Keresztapa GS2CC246
- Leona Lewis - Better in time GS2CE473
- LL Junior - Van nekem egy anyósom GS2CE355
- LL Junior-Stefano - Válassz engem GS2CE876
- Madonna ft Justin Timberlake - 4 minutes GS2CE483
- Majka - Boom chicka wah wah GS2CE330
- Nelly - Party People (Feat. Fergie) GS2CP411
- Ne-Yo - Closer GS2CP448
- Nomad - 35 GS2CE486
- R.E.M. - Supernatural superserious GS2CE487
- R.I.O. - R.I.O. GS2CE335
- Sean Kingston - Beautiful girl GS2CE341
- SugaBabes - Shape GS2CP443
- Tankcsapda - Füst és ládbob GS2CE223
- Mennyország tourist GS2CE332
- The Kooks - Always where I need to be GS2CE495
- Tiesto - Break my fall GS2CE342
- Varadi Roma Cafe - Umbala umba GS2CE059
- Zámbó Jimmy - Egyszer megjelüök én GS2CE269
- Zorall - Csak azért is szerelem GS2CE472

Regisztráld magad a megújult L'Amour Társaságban!

**L'Amour SMS**

Már fényképet is feltölthetsz!

küldd el SMS-ben a

**GSREG 1781**-re!

Regisztrációhoz kérjük, a regisztrációt követően, küldd el a fényképet SMS-ben a 06 30 303 3100. A képeket szűrjük, azaz a telefonos társaságunkban nem jelennek meg a káros tartalmú képek. A társaságunkban nem adjuk ki a társaságunkhoz tartozó SMS-kódjait. Regisztrációhoz szükséges társaságunk névjelzőjének feltöltéséhez. A társaság felhívása nem emelődik fel díjazott.

CSAK VÁLASZD KI, AMIT LE SZERETNÉL TÖLTENI ÉS KÜLDÖ A KÓDJÁT A

**1792**-re!

# SZÓRÓ

## MOBIL JÁTÉKOK



GS3LJ081

**Garfield - a királyi küldetés**

A Garfield - a királyi küldetés játék egy fantasztikus akciójáték, melyben az ügyes macskával kell küzdenie, egyre bonyolultabb feladatokat megoldandó.



GS3LJ084

**Call of Duty 3**

Az egyik legjobb 3D világűrjáték. Harcolj az ellenfelekkel, találj meg a helyes utakat, teljesítsd a küldetéseket.



GS3LJ090

**3D Need for Drift**

A 3D Need for Drift az egyik a legjobb 3D-s szimulátorjáték, melyek között valaha létezett. A kényelmes grafika és a jönnel jövő pályák teszik még izgalmosabbá ezt a játékot. Fejlessz a driftelési képességeidet, és nyerd meg az összes versenyt.



GS3LJ161

**Manager Pro Football 2008**

Találj meg a megfelelő stratégiát mindenkit megcselezni, hogy mind az első helyet a bajnokkáigazsággal nyerhesd az első osztályba, és a leggyőzelemet is el tudod érni.

GS3LJ162

**MAGNUM P.I.**

Kend be az évet, mindig fél magadban. Találkozhatsz a híres Hawaii nyomozóval Magnummal és barátjával Kaptal és a hibás tolvajokat, bűnözők bandáit és csapdát a szert és a gyönyörű Hawaii tájaknak. Több, mint 20 győzelem, talaj áztatás, kalandok és szex Hawaii élményekkel.



GS3LJ290

**Californiai Láncfűrész**

Minden utolsó alkalomra a filmekkel, a manókkal, aki "Blanca" néven vált ismertté, vírállásos kiegészítővel találja szexuál magát. Egy fémövezésből álló csipőt megpróbálja kitéríteni a lábát a csipőben. Megpróbál a városba, és egyenesen a rendőrségi központba mennie, ideje fél lépéssel a láncfűrész, mert valami káosz...



## SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK



**mind3**  
mobilhálózatból!

## A LEGJOBB VALÓDI CSENGÉSEK

50 Cent

- All of Me (F. Mary J. Blige) GS3JR077
- Ayo Technology (Explicit) (Intro) GS3JR078
- Candy shop GS3JR226
- Hustler's Ambition GS3JR083
- Straight To The Bank GS3JR089

- Aerosmith - Crazy GS3JR237
- Akon - Lonely GS3JR244
- Akon - Rush GS3JR768

**Amy Winehouse**

- Love Is A Losing Game (Orig. Demo) GS3JR781
- Black Eyed Peas - Pump It GS3JR252
- Enrique Iglesias - Not In Love GS3JR294
- Enrique Iglesias - Push GS3JR783
- Guns N' Roses - Don't cry GS3JR342
- Guns N' Roses - November Rain GS3JR345
- Guns N' Roses - Paradise City GS3JR346
- Juanes - A Dios Le Pido GS3JR024
- Juanes - La camisa negra GS3JR033
- Nicole Scherzinger - Baby Love GS3JR050
- Nos - Forogó világ! GS3JR446
- Puskás Peti - Ha Valna Kát. Értetem GS3JR478

**Rihanna**

- Don't Stop The Music GS3JR118
- Hate That I Love You (Rihanna Chor.) GS3JR119
- Shut Up and Drive GS3JR121
- Umbrella GS3JR123
- Shaggy - Hey Sexy Lady GS3JR496
- Timbaland - Missy Elliott GS3JR549
- Justin Timberlake - Bounce GS3JR545
- Timbaland - The Way I Are
- Timbaland feat. Nelly Furtado and Justin Timberlake - Give It To Me GS3JR548
- Timbaland feat. One Republic - Apologize GS3JR134
- Tokio Hotel - Don't Jump GS3JR558

## A LEGÚJABBK

- A STAB - Éljünk, ahogy bárki GS4RW118
- A-Ha - Take On Me GS4RW063
- Arash feat. Shaggy - Donya GS4RWM93
- Back 2 black - Sodor a funky 2007 GS4RW143
- Back 2 black - Tervgyazakitelegjobban GS4RW144
- Basshunter - I'm Your Bass Creator GS4RW005
- Basshunter feat. DJ Mental Theos Bassheads - Now You're Gone GS4RW159
- Bee Gees - Night Fever GS4RW174
- Coolio - Gangsta's Paradise GS4RW542
- Craig David - Hot Stuff GS4RW273
- Falco - Wiener Blut GS4RW423
- Goldfinger - Get Up GS4RW181
- Josh and Jutta - Az utam elveszett GS4RWA27
- La Rocca - This Life GS4RW175
- Led Zepplin - Rock And Roll GS4RW181
- Linkin Park - Nobody's Listening GS4RW137
- Madonna - Isaac GS4RW543
- Magna Cum Laude - Vidéki szerzet GS4RW884
- MC Hawer - A börtön ablakában GS4RWC46
- MC Hawer - Kigyűlt egy csillag az égen GS4RW664
- My Chemical Romance - The Ghost Of You GS4RW558
- Red Hot Chili Peppers - Californication GS4RWG23
- Red Hot Chili Peppers - Hump de Bump GS4RW755
- Red Hot Chili Peppers - Snow (Hey Oh) GS4RWG43
- Red Hot Chili Peppers - Under The Bridge GS4RWG25
- The Matches - Wake The Sun GS4RW544

WAP-os tartalmak. Telefonod beállításait, kompatibilitásukat feltűzve, ha kiválasztod a TSTZT szót a 06-30-3000-406-os alapszámot. Az érkező WAP-címek megtekintéséhez, hogy melyek tartalmi típusokat támogat használsz!

Fogadott emelődik elvezetés szolgáltatás, Fannon, T-Mobile és Vodafone ügyfelek számára. Válaszd ki a Neked tartalom tartalmát a kódját a 1792-re! SMS-ben megkapod a kért tartalmat, majd a csomag szerint üzemző a legújabb tartalmak. Póló csengések, színes háttérképek, heti 1 tartalom, bruttó 480 Ft/tartalom. Minél inkább, valódi csengések, heti 1 tartalom, bruttó 900 Ft/tartalom! Az előfizetés kértetve megkapod. A tartalmakat addig kapsd, amíg szeretnél! Lemondáshoz egyszerűen küldd a STOP szót és a választ sms-ben kapsd csomagjaidat a 1792-re! (STOP PÓLÓ). A lemondás alapján, További információkat küldd a 06-3-422-1490-re! Felhasználási feltételek a hatályos adatvédelmi szabályozások megfigyelésénél, www.telcel.hu

A szolgáltatás igénybevételekor hozzájárulást továbbí - akciókért küldd - SMS fogadásához. A Tele-Fix Kft. az elektronikus adatok és problémáit, a hálóját esetleges hibáit, hibákon beküldött kódokat, vagy a telefon konfigurációját emelt hibákkal felhívást nem vállal.



A legtöbbet ezt fogjátok látni



Kikötői csendélet. A kocsmá jobbra lesz

# ANNO 1701 – SUNKEN DRAGON

Matrózok, sör, nagy homokbuckák és királynő mindenfelé

//Helikopter

**P**ont a minap emlegettem az Anno-sorozatot, amikor is a *Settlers VI* kiegészítőjével bibelődtem. Hiába na, a Related Designs és a Blue Byte ugyanazt a játékmotort használja, ez első ránézésre látszani fog, másodikra meg már főleg. Sok epizódot megélt már a játék, azaz pontosabban hatot eddig, kiegészítőkkel együtt. Úgy tűnik, a *Settlers* és *Anno* az egyik legtöbb résszel rendelkező játékká válhat a következő évek során, ha sikerül beérniük a *Final Fantasy*-sorozatot. Elsősorban csak német nyelvterületen sikeres az *Anno* és a *Settlers*, de ezt most ne boncolgassuk, csak picit.

Ennek az az oka, hogy az elmúlt tíz évben a németek valamiért annyi stratégiai játékot fogyasztottak, mint én lángost. Odaát érthetetlen okokból rendkívül szeretnek tycoon, második világháborús (ez mondjuk érthetőbb picit) és városépítgetős stuffokkal nyomulni, mert szerintük az jó, vagy ez növeli az e-péniszüket, ki tudja.

## ENCIKLOPÉDIA

Az alapjátékhoz, amely még nem volt teljesen lekerétkítve, 2007-ben érkezett már egy kiegészítő, amely 11 új misziót tartalmazott, plusz pár új katasztrófát. Ez volt az a játékelem, amit a legtöbbben hiányoltak (biztos sokat *Sim City*-ztek Annó, ANNÓ, éééérted...), bár személy szerint inkább gyűlöltem mindig, amikor a tökéletesen felépített városkámra behány egy óriásit böffentve a közeli vulkán, aztán szépen üvöltve roston sülték a lakosok. A *Sunken Dragon* szintén 11 pályát tartalmaz, amelyekben ezúttal egy főhős gyarmatosító kezét fogva vándorolhatunk át a Karib-térségbe. A legkomolyabb újítás az az egészben, hogy összefüggő sztori módot kapunk (már az 1701-es epizód óta), nem pedig különálló pályácskákat, amelyeken adott cél elérése után vége is van a dolognak. A *Sunken Dragon* tehát hozzácsap még körülbelül 15 óra építgetést és navigálást az eredeti történethez, miközben a titkos óriás kincset keresi buzgón karakterünk.

## KEVÉS FELFEDEZNIVALÓ?

Sajnos nem tudom azt mondani, hogy a két, már megjelent *Anno*-kiegészítő van annyira jó, hogy érdemes legyen fejvesztve eladni a húgotokat azért, hogy megvehessétek, bár kétségtelen, a többjátékos mód kifejezetten szórakoztató, mert nem az AI ellen kell játszani, ami körülbelül annyira értelmes, mint a *Doom*-ban a láncfűrész. Izgalmas és meglepő dolgok történnek online, rendre

agyonnyomott valami német kölök, akármivel próbálkoztam, de ilyen az élet.

## SZÉP, MEG MINDEN

A grafikával továbbra sincs gond, még talán gyorsabb is összességében nézve, mint a *Settlers*-verziók, pedig ránézésre szerintem szebb is annál. A hangok is ugyanolyan korba ringatók, mint az elvárható egy ma megjelenő stratégiai játéknál. Puffan, aminek puffannia kell, a szeles zónákban süvít a cucli, amennyire csak lehet, egyedül a szinkronhangok sikerültek átlagosra.

## JOBBRA SZIGET, BALRA VÍZ, HOL VAN MÁR A SÖRÖM, PLÍZ?

Az interfész rendkívül intuitív. Bár továbbra sem sikerült leegyszerűsíteni a srácoknak a szigetek közti kereskedelem beállításait, nem véletlenül szerepel még mindig egy 36 lépcsős tutorial ez ügyben a játék kezdetekor. Az úthálózatok bekötése egy kicsit macerás néha, de ez mindig is így volt, a végeredmény meg legalább jól néz ki, mint luxuskurva a buszablakon. Ha úgy érzi valaki, hogy a rengeteg gyártható husi, szörme, eszköz és miegyéb kavalokájában hirtelen nem is tudja, hova nyúljon, érdemes mindig egy telepés házára bökni. Itt a felugró menüből és arckifejezésből rögtön látni, hogy mi a teendő. Ha kevés a hit, akkor kell még egy templom, ha nincs iskola, akkor kell az is, ha pedig nincs elég kaja, akkor hozni kell másik szigetről, vagy termelni kell még helyben. A legtöbbször úgysem az építgetéssel, hanem az új területek felfedezésével lesz elfoglalva a játékos, nyomulva és leigázva mindent és mindenkit, aki éppen olyan nyersanyagot termel ki magának másik szigeten, amire a királynőnek éppen szüksége lenne a prosperáló jelenlegi városkánkhoz.

## ÖSSZEZGÉS

Ha csak építgetni szeretsz, akkor nem lesz örömed az *Anno*-sorozatban, mivel sokszor kell a korbácshoz és a puskákhoz nyúlni, ráadásul gyengébb megoldással operálva, mint mondjuk még régebben a *Pirates*-ben, ahol kifejezetten poén volt lődözni egymást a hajókkal, majd partra szállni és kiánsni a legnagyobb mézesbödönt, amit az X jelöl, hogy tele legyen zöldhasúval..., azaz arannyal. **CS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj! [gamestar.hu/jatek/anno-1701](http://gamestar.hu/jatek/anno-1701)

## GameStar

### JÁTÉKMINET

- + egyszerű interfész, kevés takarás
- túl sok hasonló hozd ide-vidd oda miszió

### GRAFIKA

- + minden
- alig valami

### HANG

- + háttérhangok
- szinkronhangok

### ÉLMÉNYFAKTOR

Szerethető, városépítős játékok kedvelőinek kifejezetten ajánlott, akkor főleg, ha a testvérjátékot, a *Settlers*-t is kedvelik.

# 76

Mindig érdekelt volna, hogyan szaporodnak a telepések, hiszen egyre többen jönnek elő a kis házakból.

## RÖVIDEN

Csóró felfedező bekönyörgi magát a királynőhöz, bemarketingeli magát jól, majd kap egy csotrogány hajót, amivel nekivághat, hogy hozzon sok aranyat sárkányoktól hemzsegő nagyvíz túloldaláról...

### KIADÓ Deep Silver FEJLESZTŐ Related Designs KORÁBBI JÁTÉKAIK

- { *Anno 1701* - 96% GS2001\_08
- { *America* - 81% GS2001\_03
- { *Castle Strike* - 80% GS2004\_05
- { *No Man's Land* - 79% GS2003\_11

## HARDVERIGÉNY



**2 GHz** processzor  
**512 MB** memória  
**64 MB** VRAM

Ha minden púdert és sminket rátoltok, akkor lassú lesz a motor, mint Brühilda a fitneszteremben. Amúgy minden rendben van vele.



A mellhúst nem sütöd meg, baby?

FEJLESZTŐ: Maxis KIADÓ: EA

## THE SIMS KITCHEN & BATH INTERIOR DESIGN STUFF

Álmodtam egy fürdőszobát magamnak... //ashe

**H**OGYAN IS KEZDHETNE AZ ember egy *Sims 2* kiegészítőről szóló cikket, ha nem a jó öreg sablonnal? Igen, az Electronic Artsnak most is volt bő a ... vagyis megörvendeztette a rajongókat egy remek kis tárgygyűjteménnyel, ami feldobja az egész játékot, teljesen új lehetőséget teremt stb. Inkább nem folytatom, mert már repedezik a plafon.

### KI NE VÁGYNA EGY ÚJ KLOTYÓRA?

A hangzatos cím egyébként nem teljesen helytálló, hiszen az EA elképesztő módon nemcsak konyhai és fürdőszobai kellekeket gyömöszölt a kiegészítőbe, hanem még néhány hozzátartozó ruhadarabra is futotta. Ha valaki szeretné, mostantól akár

Séfbácsinak is érezheti magát, sőt vadiúj pizsikbe bújtathatja jobb sorsa érdemes simjeit. A 60 új tárgy része természetesen ugyanaz az eszköz hupililla és élénk rózsaszín színváltozatokban, ezt leszámítva viszont két külön kategóriára bonthatók. A díszítőelemek tényleges hasznót nem hajtanak, legfeljebb emberünk jobb kedvvel esik majd hanyatt a vizes fürdőkádban, vagy boldogabban égeti oda a rántót. A használati tárgyak már egy fokkal izgalmasabbak, a gyönyörű sárga kávéfőző mellett (mármint nem a kávé sárga, amit főz...) kerti grillék és fríziderek is kerültek a korongra. Ha egy rosszul sikerült grillparti után szegény simünk gyomorrontást kapna, akkor sem kell aggódni, hiszen a dizájnos új retyók már epekedve várják, hogy felavassa őket... **GS**



Itt még Garfield is szívesen fürödne...

GameStar

44

Igazi konyhai kiegészítő lemez: ideális pohálalátétnek.



Jelentkezzen, aki értelmesebb dolgot is tudna csinálni a hölgygyel!

FEJLESZTŐ: Aurora KIADÓ: ValuSoft

## DANCING WITH THE STARS

Miért táncol, aki két ballábos?

//ashe

**A**JÁTSZOTTUK MÉG ROVAT keretein belül az embernek gyakran támad kedve, hogy elbohóckodjon egy-egy cikkben. A lelkiismeret aztán általában közbeszól, hiszen gondolni kell azokra is, akik a tartalomjegyzék átböngészése után még azzal a lendülettel a *Dancing With the Stars* cikkhez lapoznak. A kedvükért tehát következően egy csúnya bukással végződött keringő története...

### BOTLÁBÚAK TÁRSASÁGA

Adott egy, a nagy Amerikában rendkívül sikeres műsor, a *Dancing With the Stars*. A recept egyszerű: egy táncikálós műsort, amire amúgy a kutya sem kíváncsi, hírességekkel turbóznak meg, kiváló témát nyújtva a pletykalapoknak – ha jól tévedek, itthon is volt már ha-

sonló. A játék az első négy évadot öleli fel, felvonultatva jó néhány sztárt és táncscillagot (Billy Ray Cyrus, Brian Fortuna, Charlotte Jorgensen, Cheryl Burke, Drew Lachey, Edyta Sliwiska – *mia?*!). Minden hét kezdetén első dolgunk összeállítani egy koreográfiát a választott párocskának az elérhető lépések egymásba fűzésével. Hét közben aztán bőszen gyakorolunk, három minijáték segítségével fejlesztve ritmus- és egyensúlyérzékünket, majd a show keretében megtekintjük, mit sikerült pártfogoltjainknak ebből visszaadni. Ha nem estünk ki, jöhet a következő kör, míg nem mindenki meghajol géppuskalábaik előtt. Még leírni is szörnyű volt, nemhogy játszani, az egyetlen jó pont a menüből elérhető élő táncfelvételekért jár. **GS**



Most már biztos, hogy félrelépett

GameStar

14

Ezt a táncost nehogy felkérld!



# GRAND THEFT AUTO IV

Az oroszokat már a spájzba raktuk

//Bad Sector

## RÖVIDEN

A negyedik részben egy teljesen új hőssel, a szerb Niko Bellic-vel ismét Liberty Citybe térhetünk vissza, a motor azonban vadonatúj.

**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

**A MIKOR NIKO BELLIC végre partra száll Liberty Cityben, hogy maga mögött hagyja a szerb hadseregben letöltött véres szolgálati éveit, arra számít, hogy végre neki is része lehet az „amerikai álomban”, amelyről unokatestvére, Roman oly sokat mesélt. Persze hő-sünk hamarosan rájön, hogy naivitás volt nagyot mondó rokonának hinnie, hiszen a városba érkezve szinte azonnal a Liberty legsötétebb alvilágába süllyedve kell gyakran kegyetlenebb küldetéseket teljesítenie, mint a boszniai háborúban. Azonban a beígért „amerikai álmot” egyvalaki mégis megkapta, ez pedig nem más, mint a játékos. A Grand Theft Auto IV egyértelműen a legjobb GTA rész, és nagyon esélyes az év játéka címre...**

## „10/10, NUFF SAID”

Mégis mitől olyan egyedül ez a játék, amelynek köszönhetően 10/10-es értékeléseket kapott világszerte, még az olyan szigorú gamer online magazinoktól is, mint a GameSpot? Ami elsőként a szemünkbe ötlük, amikor a lábunkat kitésszük abból a lepukkant koszfészekből, amelyet Roman „palotaként” harangozott be nekünk, az a döbbenetesen kidolgozott élő, lélegző város, amely a

Grand Theft Auto III-ban megismert Liberty Cityre csak gyökereiben hasonlít. A metropolisz lakosai végre-valahára nemcsak zombiként sétálnak az utcákon, hanem élnek mindennapi életüket, még hozzá olyan fokú realizmussal, amelyet eddig még sohasem láthattunk, beleértve az Assassin's Creedet is. Niko második lakása előtt például ott áll „We are fucked!” pólót viselve egy hittérítő, és a világvégéről óbégat. Az utcasarkon fekácsorognak és beszélgetnek egymással, mellettünk pedig egy csinos fekete hajú lány megy el, csörög a telefonja, felveszi, köszön a beszélgetőpartnerének, és cseverészni kezd – még hozzá úgy, hogy első mondatait tökéletesen értjük! Igen, még mindig csak egy egyszerű, mezei NPC-ről beszélünk...

Pár sarokkal arrébb egy bűnöző futni kezd, mögötte egy zsaru ordibál, miután elővette a fegyverét, elkapja a fickót és hangosan felszólítja, hogy adja meg magát, majd a felemelt kezű bűnözőt bekényszeríti a kocsiába. Hátborzongató emlékeztető arról, mi történik velünk, ha minket is elkapnak...

## GAZDAGOK ÉS SZEGÉNYEK

De az NPC-k viselkedésének realizmusa még nem minden... Csakúgy, ahogy a valós életben, Liberty Cityben is egészen másféle lakosok élnek a különböző negyedekben. A szegényebb városrészekben lepukkant hajléktalanok császkálnak az utcákon, illetve az egyszerű járókelők is olcsó, ócska ruhákat viselnek. Itt sokkal többször fordul elő



Várt utat váratlanra... illetve...



Az én kis városom...





Terepen járó autó, ukrán végrehajtó



És egy és két és hár és balra fordul, lövés!

## ÉLŐ, LÉLEGZŐ VÁROS, AMELY A RÉGI LIBERTY CITYRE CSAK GYÖKEREIBEN HASONLÍT

a bűnözés, mint máshol: a rendőrök szinte mindegyik utcasarkon kergetik a kisstílusú gangsztaát. Ezek között találjuk azokat a kerületeket is, ahol az utcán kelletik kétes értékű bájait az utcán dolgozó lányok. Ha csak elmegyünk mellettük, akkor hallhatjuk, mit beszélgetnek, de persze el is hívhatjuk őket némi fizetett hancúrozásra... (*Lásd a dobozban.*) Ezzel éles kontrasztban áll a gazdag negyed, ahol jól öltözött menedzserek és csinos tizletasszonyok sietnek az utcákon, mobiltelefonnal a kezükben. Ha pedig a gondosan ápoltságba tévedünk, sportolókat láthatunk, amint éppen futkároznak, tornáznak vagy medítálnak. Amennyire életszerű Liberty City lakosságának elrendezése, annyira realisztikus viselkedésük is, amikor Niko kapcsolatba kerül velük. Ha nekimegy a kocsijuknak, akkor a durvább arcok káromkodnak, és legtöbbször kiszállnak, hogy

leamortizálják a pofázmányodat, míg a jobban szituált autóvezetők inkább csak elkeseredetten panaszkodnak. A hot dog árusnál megvárhatjuk, amíg az előtünk álló vevő végez a vásárlással, de ha türelmetlenek vagyunk, akkor félrelökhetjük őt, aki majd felháborodottan tiltakozik. Ráadásul még öltözékünket is figyelik: az egyik lepukkant gangsztanegyedben végrehajtott küldetésnél túlságosan elegáns ruhát viseltem, és a fekáék azonnal kiszúrtak: gyanakodva megjegyezték, hogy mi a francot keres itt egy ilyen elegáns fazon?

### SZÉP VAGY, SZÉP VAGY?

Amikor először betöltjük a játékot, grafikájától nem fogunk rögtön az állunk után tapogatózni a padlón. Bár már az intróban is látszik, hogy a karakterek jól ki vannak dolgozva, a kikötői dokk sötétjében, a lámpafényben csillogó füst is látványos, azonban másnap reggel

a lepukkant, koszlott lakásunkban ébredve közelről nézve kicsit pixeles a megjelenítés, illetve a távoli objektumok elhomályosítása sem tűnik annyira next-gennek. Amikor azonban komolyabban felfedezed Liberty City különböző negyedeit, akkor fogsz rájönni, hogy mennyire döbbenetes, eddig semmilyen más játékban sem tapasztalható részletességgel dolgozták ki a várost. Minden egyes falfelületen a környékre jellemző festményeket, reklámokat láthatunk: a sötétebb gettók, illetve a csillogó-villogó belváros közötti kontrasztra pedig szinte szavakat sem lehet találni. Különösen utóbbi elképesztő: a hatalmas, fénylő neonreklámok szinte szuggerálják a játékost és olyan szintű vizuális ingeret adnak, hogy muszáj lassítani, körbenézni, száját tátani. Az utcákon pedig mindegy egyes négyzetméteren hihetetlen mennyiségben sétatifikálnak fel-alá, beszélgetnek egymással a környezetnek megfelelő polgárok: a szegényebb negyedekben szakadt prostik kelletik magukat (igen, természetesen továbbra is megkettýinthetjük őket egy igencsak szemléletes aktus során...), a legdurvább gangsztaák lövik egymást, és hősünknek

is beszélnek, a gazdag környékeken pedig öltönyös üzletemberek és jól öltözött, csinos szőke hölgyek sietnek valamilyen üzleti megbeszélésre. A *GTA IV* hatalmas Liberty Cityjének minden egyes apró részlete, a legutolsó centiig tökéletesen életszerű és bőségesen kárpótol azért, hogy az anti-aliasing nem a legtökéletesebb, vagy közelről nézve kicsit pixeles, homályos, festményszerű a játék.

### TANULJON MEG VEZETNI A GTA AUTÓSISKOLA SEGÍTSÉGÉVEL!

A *Grand Theft Auto* részekben eddig sem volt könnyű az autók irányítása, most pedig még nehezebb lett. Azonban míg eddig a nehézséget az okozta, hogy túlságosan árkádós volt a vezetés, addig most egészen más okból nagyobb a kihívás: a készítők szeme előtt ezúttal maximálisan a realizmus lebegett kitűzött célként. A vezetési szimuláció minden egyes járműnél figyelembe veszi fizikájukat és képességeiket: az ócska, lepukkant kocsik nemcsak nehezen gyorsulnak, hanem kanyarban sokkal könnyebben kiforolnak és sokkal ne-

## AZ ÉJSZAKA LÁNYAI

Szex mindenkinek



Eddig is hatalmas botrányt kavart, hogy a *GTA*-k hőseivel prostituáltakkal közösülhettünk a kocsink hátsó ülésén, majd amikor az aktus megtörtént (amely visszaállította az életerősökünket), megölhettük szegény dolgozó lányt, és visszaszedhettük tőle a pénzünket. Itt, miután megállunk egy félreeső helyen, először is választhatunk, hogy csak alapszolgáltatást vagy a teljes „menüt” kérjük a lánytól: a tarifa 20-tól 70 dollárig tart. Amikor eldöntöttük, a kamerát elforgatva végignézzük, ahogy a prosti a különböző fázisokat végrehajtja hősünkön, kezdve az előjátéktól egészen a tényleges aktusig. Kicsit ellentmondásos, hogy ugyanakkor meztelenkedést sehol sem láthatunk a játékban: még a kéjhölgyek sem vetkőznek le és sztriptizbárookban is fürdőruhás lányok táncolnak. Az is furcsa, hogy a prostikkal ellentétben, Michellel, az egyik barátnőnkkel folytatott pásztorórákat nem láthatjuk – talán a hot coffee botrány lehet ennek az oka...

Nyár este vóóóóó, pacsirta szóóóó... tafán....





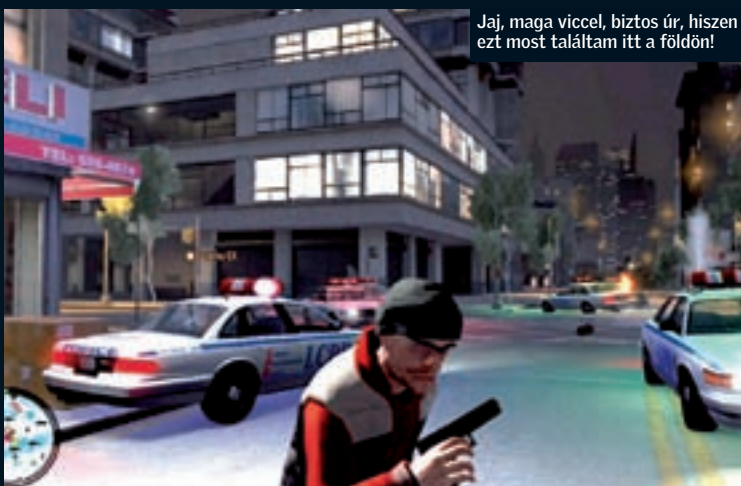
## RÁZD LE A ZSARUKAT!

A kocsíátfestés többé nem dívik...



A GTA-részekben eddig úgy rázhattuk le a minket üldöző zsernyákokat, ha begurultunk egy autófestő műhelybe, így rögtön elvesztették a körözési csillagokat. Ez a lehetőség most is adott, ám ezúttal már meg kell szabadulnunk a közvetlenül mögöttünk lévő rendőrautóktól, tehát már nincs olyan irreális mozzanat, hogy amikor az orruk előtt igyekszünk be a műhelybe, akkor hirtelen elfelejtkeznek rólunk. A rendőrök lerázásának egyébként is sokkal egyszerűbb módszerét alkalmazhatjuk, melyet a Scareface-ből „vettek kölcsön” a rockstarosok: ki kell kerülnünk a kék üldözési zónából, és ha pár másodpercig nem találkozunk másik rendőrrel, akkor meg is úsztuk a témát. Így tulajdonképpen a koci átfestése értelmét veszítette.

Ők az én barátaim... Kicsit fura srácok, de jóindulatúak. Bár még azok sem.



Jaj, maga viccel, biztos úr, hiszen ezt most találtam itt a földön!

hezebb ellenkormányozni őket, mint a drágább, jobb autókat, amelyek sokkal finomabban fekszenek rá az útra és széldítő sebességre is képesek. Egy-egy üldözésnél vagy menekülésnél nagyon nehéz visszatérni az útra, úgyhogy meg kell tanulnunk a kéziféket megfelelőképpen használni: nem szabad rátenyerelni, mint eddig, hanem csak finoman, enyhén kell megnyomunk a kanyarokban, és utána ajánlott gyorsan ellenkormányozni. Nem könnyű a motorvezetés sem: ha rosszul irányítjuk, felborulhatunk a járgánnyal, illetve kisebb karamboloknál is lerepülhetünk róla, viszont a Harley Davidson típusú (vagy legalábbis arra hasonlító, igazi márkák ugyanis most sem szerepelnek a játékban) járműveket

egy fokkal könnyebb kormányozni, mint az előző részekben. A nagyobb darab kamionok és szemeteskocsik pedig épp olyan lassan és nehézkesen közlekednek, mint a valós életben. Összességében mindegyik járműre jellemző, hogyha tökéletesen megtanuljuk az újszerű szimulációs részt, akkor sokkal, sokkal nagyobb élvezet vezetni, mint a korábbi részekben.

### FIZIKÁBÓL JELES

Annál is inkább, mert a GTA IV fizikája egyszerűen döbbenetes. A kocsik az elkerülhetetlen koccanásoktól, ütdésektől, karamboloktól éppúgy karcolódnak, törnek és gyűrődnek, mint a valós életben. Ha csak épp hogy az autód hátsó részével ütközöl, akkor a hátsó lámpád fog eltörni, ha a lökhárítóddal találsz el valamit, akkor elkezd lötyögni, majd később leválik, de még a jól ismert motorháztető-repülés is sokkal realiztikusabb. A durvább karamboloknál az autók felgyűrődik, megpördül vagy felrepül; tényleg frenetikus a látvány. Az autók mellett pedig környezetünk is rombolható: a szemeteskukákat feldőntve kiburol a szemét és papírhalmok szállnak fel a levegőbe, a hot dog árus-

Szegény Petrovics, sosem kötötte be a biztonsági övet, és lám, ez lett a vége...



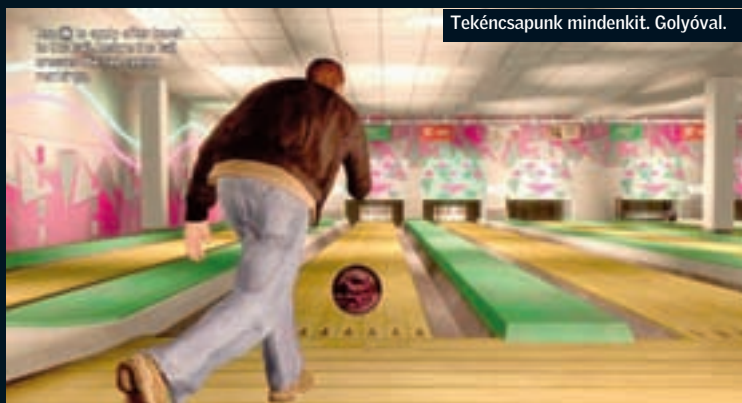
Petrovics is dead.



Bezzeg tőlünk még a körömcsepeszt is elveszik!



Rátérnék tehát látogatásom céljára. Gondolkodott már lexikon vásárláson?



Tekénscapunk mindenkit. Golyóval.



Magadnak kerested a bajt, amígó!



## B\*\*\*\*ák meg ezt az egész casual játékos felhajtást!

**Dan Houser, Rockstar, producer**

nak lesodródik a földre a napi kínálata. A gyalogosok elgázolásánál földre esik kezükből az éppen megvásárolt reggeli kávé, és előfordul, hogy nem a kerekek alá kerülnek, hanem felcsapódnak a motorháztetőre. Fatális gázolásnál véres lesz a kocsi azon része, ahol éppen elkaptuk a szerencsétlent... Mi sem ússzuk meg azonban a baleseteket: az utcákon a kocsik nekünk jönnek, amikor pedig nem tudjuk idejében kirángatni a volán mögül vezetőit, akkor a kocsiajtón lógva rángatja hősünket az autó, a legdurvább pedig, hogy komolyabb karamboloknál Niko a szélvédőt kitérve, szép nagy röppályát leírva kiszáll a kocsiból, mint a győzelmi zászló.

### GOLYÓZÁPORBAN

Ha már a vér szóba került, akkor érdemes kitérni az akciórészre is, amely sokkal kidolgozottabb, mint korábban. A küldetések során rengeteget fogjuk majd használni az új „bujkálós” rendszert, melynek segítségével különböző fedezékekből célozhatjuk be ellensége-

inket a la *Gears of War*, illetve *Kane & Lynch*. Hogy mennyire ügyeltek itt is a részletekre a készítők, azt mi sem jellemzi jobban, mint hogy bizonyos pajzsként használt búvóhelyeket szétlőhetnek ellenségeink, illetve rengeteget számít, hogy milyen szögben helyezkedünk el. Búvóhelyünkhöz akár villámgyorsan oda is csúszhatunk, egyetlen apró negatívum, hogy Niko időnként rossz helyre ugrik, és amíg a kamera végre helyreáll, mi pedig felfogjuk, merre hány méter, hősünk már be is kapott pár találatot. Az első küldetéseknél ez nem nagy gond, később azért már bosszantó lehet, különösen akkor, amikor már alig van életerőnk. Elvileg különböző testrészekre is célozhatunk, a tűzparbajokban azonban én ezt relatíve keveset használtam (inkább csak akkor, amikor egy fontosabb NPC-t kivégeztem), mert sokkal egyszerűbb volt a megszokott automata célzással operálni, mint megpróbálni valakinek messziről eltávolítani a fejét. Összességében a TPS-rész rengeteget javult és nagyon,

## KIKACSINTÁSOK

Utalás híres filmes jelenetekre



Bár a *Grand Theft Auto IV* jóval kevésbé kapcsolható egy konkrét filmhez, mint például a *Vice City*, ugyanakkor vannak benne olyan kikacsintások, amelyek egyértelműen emlékeztetnek egy-egy klasszikus jelenetre. Az egyik jelenetben például váratlanul fejbe lőnek valakit, mint a *Ponyvaregényben*, és nekünk kell megszabadulnunk a hullától. Szerepel egy bankrablás is a játékban, amely szinte egy az egyben a *Szentől szembe* című filmre emlékeztet (csakúgy, mint a *Kane & Lynch*-nél), illetve egy olyan üldözés, ahol egy vonaton ülő fickót kell elkapnunk és megölnünk úgy, hogy közben a feljárón roboló szerelvény alatt száguldozunk, mint a Francia kapcsolatban.



Ezeknek semmi se szent



Kuka utas véd eszedbe...

nagyon élvezetes (különösen az előző részekkel összehasonlítva), de még mindig lehetett volna egy picit precízebb.

## „ICE COLD SLAVIC MOTHERF\*CKER”

A játékmenet mellett végül mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy Niko Bellic egyértelműen az egyik legszimpatikusabb karakter, talán még a GTA-hősök közül is a legjobban vele tudunk azonosulni. A játék mindegyik szereplőjéhez teljesen életszerűen és józanul viszonyul: a hozzá hasonlóan magányos farkas Dwayne-t például kedveli, a nagypofájú, izompacsirta, teljesen idióta playboy Brucie (aki egyébként minden idők egyik legmulatságosabb és legeredetibb mellékszereplője) idegesíti, de azért vele kapcsolatban is megerőlteti magát, azokat a figurákat azonban, akik pusztán eszközként használják a legundorítóbb küldetéseikhez, mélyen megveti. Időnként el is dönthetjük egy-egy küldetés során, hogy végrehajtsuk-e a feladatot: bizonyos célpontok életét például megkí-

mélhetjük, futni hagyva őket. A GTA IV összes karaktere egyszerűen frenetikus, és a sztori messze a legjobb, amit játékban láthattunk: időnként igazi Quentin Tarantino minőséggel van dolgunk. Mindegyik párbeszéd vagy átvezető jelenet teljesen életszerű és gyakran mulatságos. Niko a játék során igazi jellemfejlődésen megy keresztül, amelyet egyébként a mi döntéseink is befolyásolnak. Előfordul, hogy mi magunk is átérezzük undorát, amikor egy-egy agresszív, kegyetlen, velejéig



Most pedig méz és játszol a Turokkal!

## HAVEROKNAK MINDENT!

Mit ér a barátság?



A játék során rengeteg karakterrel haverkodhatunk össze, ahogy küldetéseiket teljesítjük. Amikor már elég sok problémájukat megoldottuk, akkor (a legaljasabb vagy legostobább figurákat leszámítva) a játék jelzi, hogy barátokká váltunk, és ezután elmehetünk velük piálni, tekézni, darts-szozni, comedy klubokba vagy más szórakozóhelyre. Ha pedig már igazán megkedveltek minket, akkor bónusz lehetőségeket kapunk tőlük: Roman taxitársasága például ingyen fuvaroz minket a városban, Brucie helikopteren szállít, Little Jacob fegyvereket árul nekünk. Viszont a barátságot ápolni is kell: ha elhívunk valamilyen buliba, akkor meg fognak sértődni, amikor visszautasítjuk őket, vagyis csökken a barátságszintünk. Ilyenkor egyedül úgy tudjuk ezt megúszni, ha elfogadjuk a meghívást, majd visszahívjuk őket, hogy mégsem érnék rá.

## A LAKOSOK VÉGRE-VALAHÁRA NEMCSAK ZOMBIKÉNT SÉTÁLNAK AZ UTCÁKON, HANEM ÉLIK MINDENNAPI ÉLETÜKET

romlott maffiózó vagy az erőszakszervezetek egy korruprt tagja számára kénytelen küldetéseket végrehajtani.

### DA BEST

A végső százaléknál egyet levettem az online teszt 98-ából, mert a küldetések egy idő után azért picit ismétlődnek és talán nem is annyira változatosak, mint a San Andreas-ban, illetve oly sok TPS-részben lesz részünk, hogy a kevésbé precíz irányítás szembeütőbb, mint eleinte. Jó lett volna valamilyen kicsit barátságosabb mentésrendszer is, mert a nehezebb küldetéseknél csöppet fásasztó, hogy ismét a búvóhelyről kell elindulni – bár igaz, hogy taxival vagy Roman rokonunk autójával azért hamar ott vagyunk. Az egészen apró bakik ellenére a GTA IV igazi kihagyhatatlan klasszikus, úgyhogy ha nem haragszotok, mennék is vissza Nikóval rendetlenkedni Libertyben... **GS**



Forog a kamera. Értik! FOROG!

## GameStar

### JÁTÉK MENET

- + minden, amit imádtunk a korábbi részekben, sokkal jobb TPS- és autós-résszel
- még mindig nem annyira precíz a lövöldözés

### GRAFIKA

- + egy hihetetlenül részletesen kidolgozott, élő-lélegző város, aprólékosan megjelenítve
- kicsit pixeles grafika, anti-aliasing hibák

### HANG

- + a szokásos extra minőségű zenék és rádióadók, elsöranjú szinkron
- a fegyverhangok talán nem elég változatosak

### ÉLMÉNYFAKTOR

Fantasztikus élmény volt Nikóval egész Liberty-n keresztül bűnözni.

# 97

A kelet-európai megmutatta...



Chuck D megmondja a nagy titit



Ha levered a kalapot, öcsi, nagyon megbánod...



Shadow of the Sonic... az új szuperhős?



Úgy látszik, a kék sünök sem vetik meg a fürdőruhás lányokat...

FEJLESZTŐ: Midway KIADÓ: Midway

## NBA BALLERS CHOSEN ONE

Kosarazás köszvényvel

//Bad Sector

**A** HAGYOMÁNYOS KOSÁRLABDA mellett konzolon igen népszerűek az árkád típusúak is, és míg előbbieknél igen erős a konkurencia az Electronic Arts számára, addig el kell ismernünk, hogy utóbbinál könnyedén vezetnek. No nem azért, mintha az EA olyan hihetetlenül nagy energiát fektetne ebbe a műfajba, egyszerűen csak arról van szó, hogy ezen a téren a többiek nem állják meg a helyüket. A Midway árkád kosara is sajnos igen gyérre sikeredett. A játékmenet unalmas, önismétlő; a készítőik képtelenek voltak valamilyen igazán eredeti

elemet belevinni. Jó, persze, itt vannak az „act-a-fool” („ökörködjünk”) kombók, de ezeket annyira macerás összehozni, hogy a legtöbbször lehervad az arcunkról a mosoly, mielőtt még kacagnánk rajtuk. Az irányítás egyébként is fárasztó, agyonbonyolított, idegesítő – pedig ez pont az a játék, amelyet egyszerűsége miatt töltenénk be. A grafika sem egy nagy etvasz: átlagos textúrák, nem túl életszerű kosarasok – ennél sokkal többet is ki lehet hozni az Xbox 360-ból. Egyedül Chuck D, a híres kosársztár videói dobják fel kicsit ezt az átlagosnál egy fokkal gyengébb játékot. **GS**

FEJLESZTŐ: Sumo Digital KIADÓ: Sega

## SEGA SUPERSTARS TENNIS

Amikor már a kék sünök is teniszeznek...//Bad Sector

**A** BARNÁ SZÍNŰ SÜNDISZNŐK a biológiai meghatározás szerint éjszakai életet élnek, rovarokat, kisebb egereket és növényeket esznek, veszély esetén pedig összegömbölyödnek. A Sega azonban 16 évvel ezelőtt „felfedezett” egy új sünfajt, amelyik kék színű és a fénysebességnél is gyorsabban képes rohanni. Egyetlen képviselője, Sonic már 16 éve szaladgál a képernyőnkön és a hagyományos platformjátékok mellett másféle stílusban is képviseltette magát – inkább kevesebb, mint több sikerrel. Legújabb szerepkörében éppen teniszezik – sok más

„ismert” (bár nálunk talán kevésbé közismert) Sega-karakterrel egyetemben. A Sega Superstar Tennis leginkább a minijátékok terén jópofa, amelyek más nagyobb árkád játékokra hasonlítanak. Találkozunk például Virtua Cop stílusú lövöldözős résszel, Super Monkey Ball jellegű ökörködéssel, de még Outrun stílusú autóverseny és egy Puyo Pop Fever klón is szerepel a palettán. Sajnos pont a tenisz – a játék lényege – nem túl jól kidolgozott. Nem azért, mert frusztráló vagy idegesítően nehéz, hanem azért, mert annyira leegyszerűsített, hogy egy idő után rá fogunk unni. **GS**



Ilyen színösszetételű pólót akkor sem vennék, ha pisztolyt tartanának a fejükhöz...

GameStar  
**59**  
Ennél a kosaras játéknál hamar kificcamiítottuk a bokánkat...



Öcsi, te vagy a labda?

GameStar  
**69**  
Suszter maradjon a kaptafánál, Sonic a platformjainál.

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

## GameStar Olvasói TOP5

- 1 GTA IV**  
(2008. ősz)
- 2 MAFIA 2**  
(2009)
- 3 RED ALERT 3**  
(2008. ősz)
- 4 THE SIMS 3**  
(2008. ősz)
- 5 WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING**  
(2008 vége)



## GameStar Szerkesztőségi TOP5

- 1 GTA IV**  
(PS3/XBOX 360)
- 2 MASS EFFECT**  
(GS2008\_05)
- 3 GRAN TURISMO 5**  
(PS3)
- 4 WARHAMMER ONLINE**  
(2008 VÉGE)
- 5 ASSASSIN'S CREED**  
(GS2008\_03)



## GameStar Gyu TOP5

- 1 LORD OF THE RINGS ONLINE**  
(GS2007\_05)
- 2 SUPER MARIO GALAXY**  
(Wii)
- 3 WARHAMMER ONLINE**  
(2008. vége)
- 4 AGE OF CONAN**  
(2008. május)
- 5 WII FIT**  
(Wii)

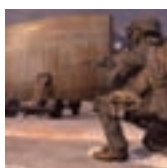


## FPS



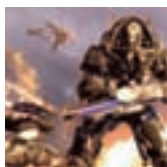
### RAINBOW SIX: VEGAS 2 GS2008\_03-88%

A Szivárvány kommandó új bevetésre készül a bűn városában, amit egy csapat veszedelmes terrorista tart rettegésben.



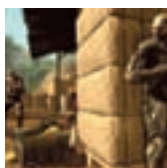
### CALL OF DUTY 4 GS 2007\_11 - 95%

A népszerű multís játék teljesen új, modern kontöbbsben.



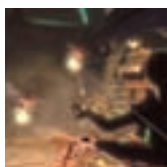
### UNREAL TOURNAMENT III GS2007\_11 - 93%

Az Unreal Engine 3 gyönyörű, a csaták még izgalmasabbak.



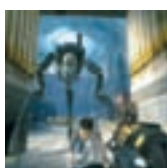
### CRYSIS GS2007\_12 - 90%

A jelenlegi grafikai bajnok, csak ha Pakról származik a konfigod!



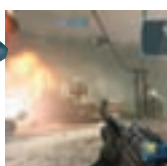
### BIOSHOCK GS2007\_09 - 96%

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



### THE ORANGE BOX GS2007\_10 - 94%

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



### FRONTLINES: FUEL OF WAR GS 2008\_02 - 85%

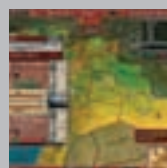
A népszerű Battlefield mod készítőinek multiplayer játéka.

## Stratégia



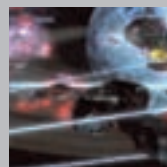
### COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH GS2008\_04-84%

Tovább folytatódik a NOD és a GDI harca a tibiériumért, alfrakciókkal, na és persze Kane-nel.



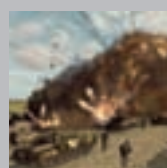
### EUROPA UNIVERSALIS: ROME GS2008\_05 - 79%

A nem éppen egyszerűségéről ismert EU most Rómába kalauzol el.



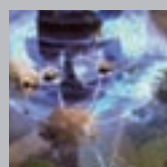
### SINS OF A SOLAR EMPIRE GS2008\_02 - 92%

Keményvonalas ústratégia, rengeteg fejlesztéssel, opcióval és hódítással.



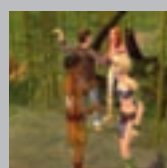
### WORLD IN CONFLICT GS2007\_08 - 90%

A játékmenet gyors, pörgős, és a stratégiai rész sem szenved csorbát.



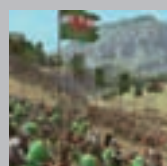
### UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT GS2008\_01 - 82%

A SW: Empire at War nyomdokain három faj küzd planetánkért.



### THE SIMS: HAJÓTÖRÖTT KRÓNIKÁK GS2008\_02-84%

Történetorientált, egyszerűsített Sims egy „lakatlan” szigeten.



### MEDIEVAL TOTAL WAR II: KINGDOMS GS2007\_09 - 86%

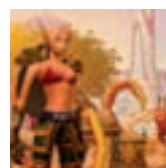
Négy kampány, 13 frakció és több száz új egység a hódításhoz.

## RPG



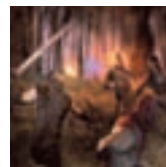
### MASS EFFECT GS2008\_05 - 94%

A Bioware kiváló szerepjátéka végre PC-re is megérkezett, a stílus rajongóinak egyszerűen kihagyhatatlan darab.



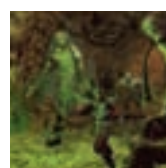
### WOW: THE BURNING CRUSADE GS2007\_01-98%

A kiegészítő újabb hosszú hónapokra csábítja el a játékosokat.



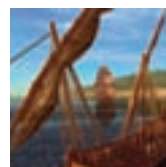
### THE WITCHER GS2007\_11 - 89%

Geralt világában durván ábrázolt erőszak, káromkodás és szex szennyezi be a mindennapokat.



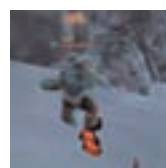
### THE LORD OF THE RINGS ONLINE GS2007\_05 - 95%

Mindenkinek kötelező darab, aki szereti Tolkien meséjét.



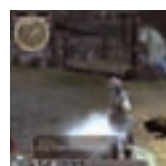
### PIRATES OF THE BURNING SEA GS2008\_02-86%

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.

## Akció



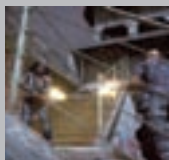
**ASSASSIN'S CREED GS2008\_03 – 89%**  
Egy középkori orgyilkos kalandjai lélegzetelállító környezetben.



**GEARS OF WAR GS2007\_11 – 92%**  
Taktikus lövöldözések, epikus csaták akár több tucat harcossal.



**KANE & LYNCH GS2007\_12 – 78%**  
Két pszichopata őrült menekülése a katonák és rendőrök ezrei előtt.



**THE CLUB GS2008\_02 – 71%**  
Harcosok klubja: a túlélésért meg kell ölnöd azt, aki az utadban áll.



**TUROK GS2008\_05 – 71%**  
Turok az őshüllők mellett ezúttal humanoidokkal is összetűzésbe kerül.

## Verseny



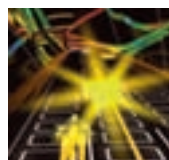
**GUITAR HERO III: LEGEND OF ROCK GS2007\_12 – 90%**  
Virtuális húrpengetés a rock legnagyobbjaival.



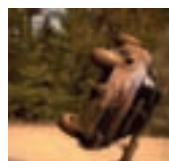
**NEED FOR SPEED: PROSTREET GS2007\_11 – 89%**  
Az új *Need for Speed*-ben közkívánatra végre törnek az autók.



**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 MCRÆ: DIRT GS2007\_06 – 85%**  
A megboldogult Colin McRae emlékére ajánljuk figyelmetekbe legutolsó játékát, a kiváló *DIRT*-öt.

## Sport



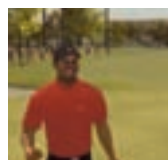
**PRO EVOLUTION SOCCER 2008 GS2006\_11 – 94%**  
A PES legyűrte a FIFA-t, magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.



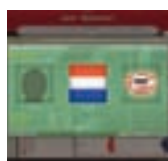
**MADDEN NFL 08 GS2007\_08 – 92%**  
Az amerikai foci rajongói jól jártak ebben az évben, egy remek játékot kapnak a pénzükért.



**NHL 08 GS2007\_20 – 75%**  
A jégkorong rajongói ismét egy profi játékban nyerhetik meg kedvenc csapatukkal a bajnokságot.

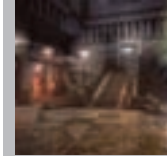


**TIGER WOODS 2008 GS2007\_09 – 80%**  
Kedvenc golfozónk sem tette le az ütőt, hogy virtuális ütőgötyűt a zöld gyepen a labdát.

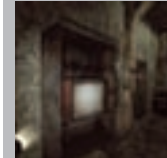


**FOOTBALL MANAGER 2008 GS2007\_11 – 90%**  
Kiváló menedzserprogram, csak ha nem riadsz vissza a kemény kihívásoktól.

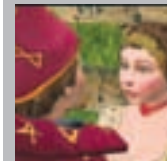
## Kaland



**SINKING ISLAND GS2008\_01 – 90%**  
Benoit Sokal mester újabb különleges hangulatu játékával rukkolt elő.



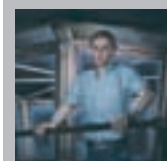
**PENUMBRA: BLACK PLAGUE GS2008\_03 – 81%**  
Valódi horror, minimális akcióval, agyafűrt fejtörőkkel.



**SIMON THE SORCERER 4 GS2008\_05 – 73%**  
Az ifjú varázsló visszatért, kellemes perceket szerezve a rajongóknak.

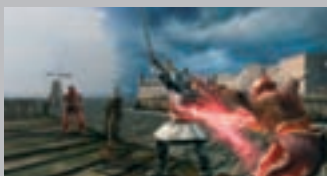


**EXPERIENCE I12 GS2008\_03 – 87%**  
A fűszerepelőt ezúttal nem irányítjuk ténylegesen, csak segítjük a kalandok során.



**OVERCLOCKED GS2008\_05 – 77%**  
Elmebeteg és nyomaszató hangulat egy point-'n'-click kalandban.

## Budget – megjelenések



**KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 1990 Ft**  
Egy igazi középkori akciójáték, ahol csillogó páncélú lovagok és katonák esnek egymásnak. Halál vagy dicsőség!



**AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION 1990 Ft**  
A népszerű *Cossacks* sorozat folytatása Amerikába kalauzol el, ízlés szerint az őslakosok vagy a hódítók oldalán.

A Céh 2	4990 Ft	GTR	1990 Ft
Act of War Gold Edition	2990 Ft	Heroes IV Complete	3850 Ft
Agatha Christie:		IL2 Sturmovik: 1946	1990 Ft
And There Were None	990 Ft	LEGO Star Wars 2	3990 Ft
Age of Empires 3	4490 Ft	Moto GP 2	1990 Ft
AGON: Toledo	4990 Ft	Runaway 2	1990 Ft
Beowulf	4990 Ft	Sherlock Holmes: The Awakened	1990 Ft
Blitzkrieg 2: Liberation	3990 Ft	Spellforce 2	2990 Ft
Boiling Point	1990 Ft	Splinter Cell Trilogy	2990 Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	2990 Ft	Spongyabob 100%	1990 Ft
Civilization 3	1990 Ft	Terrorist Takedown 2	2990 Ft
Chris Sawyer's Locomotion	990 Ft	Test Drive Unlimited	3990 Ft
Dark Messiah of Might and Magic	4990 Ft	UAZ Racing 4x4	2990 Ft
Fahrenheit	1990 Ft	Warhammer: Mark of Chaos	4990 Ft
Fantasy Wars	4990 Ft	World Series of Poker:	
Ford Racing: Off Road Company Line	1995 Ft	Tournament of Champions	3990 Ft

### ELŐKÉSZÜLETBEN

Best of Action	2008. május	World Racing 2	2008 május
Brain Training Deluxe Edition	2008.		

## MEGJELENÉSI LISTA

Age of Conan	2008. május	Mirror's Edge	2009.
Aion	2008.	Operation Flashpoint 2	2008. ősz
Alan Wake	2008.	Postal III	2008 vége
Alone in the Dark 5	2008. május	Prince of Persia: Prodigy	2008 vége
Armed Assault 2	2008 vége	Prototype	2008 vége
Battlefield Heroes	2008. ősz	Rage	2008.
Borderlands	2009.	Sacred 2	2008. szeptember
Brothers in Arms: Hell's Highway	2008.	Section 8	2008.
Crysis 2	2008.	Space Siege	2008 vége
Devil May Cry 4	2008 közepe	Splinter Cell: Conviction	2008.
Demigod	2009 eleje	Spore	2008. szeptember
Empire: Total War	2008 vége	STALKER: Clear Sky	2008. augusztus
Fable 2	2009. tél	Starcraft 2	2008.
Fallout 3	2008. ősz	Street Fighter 4	2009.
Far Cry 2	2008. ősz	The Crossing	2008
Fracture	2008. ősz	The Sims 3	2008. ősz
Ghostbusters	2008. ősz	The Witcherhez Enhanced Edition	2008. augusztus
GTA IV	2008. október	Tom Clancy's Endwar	2008.
HEIST	2008. június	Warhammer: MoC: Battle March	2008. tavasz
Jagged Alliance 3	2008.	Warhammer Online	2008 vége
Just Cause 2	2008.	WoW: Wrath of the Lich King	2008.
Left 4 Dead	2008. ősz		
Mafia 2	2008. október		

**MEGJELENÉSI LISTA** Nagyon komoly késésekről ezúttal szerencsére nem kell beszámolnunk, ám sajnos a *Witcher EE* és *Demigod* is próbbal halasztás áldozata lett.

# MÉLYVÍZ

Tranzisztorik, kondenzátorténetek

// Mady



## HELLÓ!

Mindjárt itt a kánikula, szerencsére én már megtettem a szükséges óvintézkedéseket, nehogy úgy járjak, mint tavaly. Kivettem ugyanis pár napot, hogy szép nyugiban végigtoljam az aktuális csúcsjátékot. Körbetelefontálam az ismerősöket, hogy most ne zavarjanak, mert néhány napig fontos üzleti úton leszek (he-he) és mikor behelyezkedtem a székbe és a szemembe hasított a Windows logó, hát nem megsült a procim? Ebből kifolyólag elhatároztam, hogy csinálok egy hatalmas hűtőtestet, hogy ilyen ne fordulhasson elő még egyszer. Tök jó ötletnek tűnt először, aztán mikor három napig csak szereltem és csomagoltam, rá kellett jönnöm, mégsem volt az. Ráadásul az egyik hűtő lamellájával sikerült nagyon komoly, majdhogynem halálos sebet ejteni az egyik ujjamon. Míg a kórházban lábadoztam, elhatároztam, hogy ezt a sokkélményt egyrészt megírom a bevezetőbe, másrészt veszélyességi pótlékokat fogok kérni Boe-tól és egy saját sofőrt, aki addig furizkázik engem, amíg fel nem épülök lelkiileg, és le nem veszem a sebtapaszt az ujjamról. Ehhez el is kezdtem a napokban petíciót gyűjteni, mazur, ender és Gyu alá is írta, már csak 9992 aláírás hiányzik. Legközelebb persze óvatosabb leszek, de hiába, ez már csak egy ilyen veszélyes szakma!

## AZ ELSŐ TAPASZTALATOK

Természetesen azonnal megjelentek a Vantage-et „támogató” driverek. Az ATI egy Vantage Hotfixszel (737-33840 azonosítóval a tudásbázisban), az NVIDIA pedig 175-ös jelzésű (béta) meghajtóival szállt be a nagy pontvadászatba. Ezek nélkül egyes bugok előfordulási esélye megnő. A pontszámról pedig csak annyit, hogy a 9800GX2-es egy 3.81 GHz-re húzott QX9650 társaságában kb. 6600-at kap High-on, Extreme-en pedig úgy 3400-at. Sajnos egyéb problémák is adódhatnak: a Futuremark honlapjáról (és vagy száz más helyről is) letölthető ingyenes tesztverzió csak egyszer futtatható le, a négy preset és pár extra beállítás pedig elvileg csak 20 dollár fejében válik elérhetővé.



# ELSTARTOLT A 3DMARK VANTAGE

**A SZINETIKUS TESZTEK SZERELMESEI új partnereket köszönthetik a Vantage becenevű szoftverben.** A Windows Vista és a DirectX10 támogatása mellett egyéb változtatásokat is jelent a régi, dátummal operáló elnevezés elvetése, amely egyébként a PC-Mark-ra is kihat. Lehetőség van futtatásra négy, előre definiált beállítással, amelyek lényegében a VGA iránti elvárásokban különböznek. Így valamivel szélesebb körben válhat használhatóvá, mint elődei. Ami az általuk minimumnak nevezett konfigurációban közös: egy E6600 vagy X2 6000+ telje-

sítményét elérő processzor, legalább 2 GB memória, DX10-képes VGA és bizony Vista, lehetőleg SPI-nyel. A négy profil a következőképpen alakul: belépő szint („Entry” – 128MB VRAM, legalább 1280×1024-es kijelző), dupla ekkora VRAM esetén afféle átlagos szint („Performance”). A következő a magas teljesítményű („High” – fél GB VRAM, 1680×1050-es kijelző) és végül 1920×1200-as kijelző esetén „Extreme” jön. A program az általunk kiválasztott módnak megfelelően egyes effekteteket kikapcsol (pl. nincs motion blur az Entryben), változtat a képjavitó eljárásokon, a textúrázáson

stb. De persze lehetőség van ezeknek széles tárházát egyenként is állítani. Felsőbb (High/Extreme) beállításokon jellemzően a processzor sokkal kisebb részét adja a pontszámoknak, mint alacsonyabb fokozaton. Keményen megkínózza a kártyákat; nem ma és nem is két hét múlva lesz 20 ezer pontunk benne. Kisebb fiaskó, hogy nem sikerült tökéletesre a szoftver: túl a szokásos drivermizérián (lásd *keretes írás*) néha a tulajdonunkba került termékulcsot csak sokadszorra fogadja el. Ezt, és pár másik csúnya bogarat készül orvosolni az e sorok írásakor még mindig hegesztés alatt álló patch.

# TELJESSÉ VÁLIK A GEFORCE 9 CSALÁD

**A** HOGY HALAD AZ ÉV, egyre több GeForce 9 kártya kerül a boltok polcaira. Nem árt egy kis áttekintés, melyik mit takar. Fentről lefelé haladva egyszerű dolgunk van: a 9800 GX2-t előző két számunkban eleget emlegettük. S itt van még a 9800 GTX, amelyet egy ráncfelvarrt G92-alapú 8800 GTS-nek is tekinthetünk. A szépségeti kezelés kimerül egy valamivel hosszabb, jobb feszültségellátást biztosító NYÁK-ban. Órajelek tekintetében 650 helyett 675 MHz-es a GPU (shader 2,5x órajelen), és 970 helyett 1100 MHz-en jár a fél GB memória. Ennek megfelelően alig (átlag kb. 5%-kal) gyorsabb kártyáról van szó, ami a név által sugalltnál jóval haloványabb. Ne adjunk tehát a marketingre.

A korábban szintén alaposan kivesézett 9600 GT-t átugorva, és a 9600 GSO-hoz

megérkezve újra egy kicsit hasonló helyzet-tel szembesülünk. Egy 96 stream procesz-szoros, 550 MHz-en ketyegő G92-re alapozott kártyáról van szó, melyhez 192 bit széles buszon 384/768 MB memória kapcsolódhat. Ennek órajele referencia szerint 1375, de számos gyártó készít egyedi modelleket. Nos, aki szereti megjegyezni VGA-k adatait, az már most tudja, amit itt készü-lök elárulni: ezt már láttuk. Csak koráb-ban 8800 GS néven futott – májustól tehát 9600 GSO-ként tessék kérni ezt az egyé-bként jó ár/érték arányú kártyát a boltban. Az NVIDIA további terveiben július környé-kén szerepel még egy 55nm-es G92-280 maggal szerelt 9800 GT. Lesznek azonban ennél nagyobb újdonságok is a nyáron, mint például a GT200 néven futó grafikus mag hajtotta 9900 GTX és GTS, a középkategó-riában a már nevezett 9800 GT, alatta pe-dig a 9500, illetve 9300 változatok.



## EGY GIGÁT KÉT DOLLÁRÉÉÉÉRT!

**N**EM ÖRVENDHETEK túl ma-gas profítanak 2007-ben a DRAM-gyártók. Ráadásul most március végén egy gigabájtnyi 667 MHz-es DDR2 memóriachip 1,94 dol-lárt ért a piacon. Elsősorban a tartósan ilyen alacsony ár miatt már 2007 utolsó negyedéve óta rossz passzban vannak a memóriagyártásban érdekelt vállalatok. A – számukra – problémás helyzetben az sem segít, hogy 2008-ban jelentős túl-kínálat is kiala-kult, így rengeteg chip került raktár-ba. A közel önkölt-ségen való tovább-értékesítés máris egy – igaz nem túl nagy – gyártó bezárását von-

ta maga után. Áprilisban egy évtizednyi működés után lehúzta a rolót a tajvani székhelyű TwinMOS, és esélyes, hogy továbbiak is követik majd. Eközben a Micron és a Nanya, összesen a piac 15-16 százalékát kézből tartó két cég kö-zösen ruház be, hogy a ringben marad-hasson olyan óriásokkal, mint a Sam-sung, amely egyedül kb. 30 százalékot birtokol, vagy a 20 százalékot bekebele-ző Hynix. Mindennek számunkra fontos, gyakorlati következménye a tovább-bra is kellemesen olcsó rendszerme-mória, és a tovább csökkenő flash memória árak (hordozható leját-szók, SSD-k).



### RÖVIDHÍREK

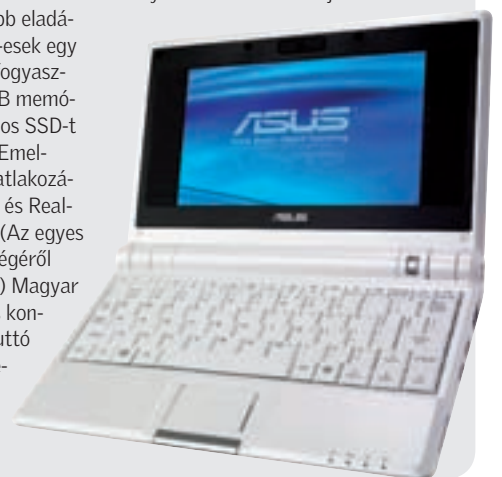
**A vakság azon kevés állapotok közé tartozik, amelynél eddig inkább a megelőzésre helyezték a hangsúlyt.** Egy amerikai-angol projekt keretében

azonban olyan „műszemet” tesztelnek, amely a teljesen vakoknak is gyakorlat-ban használható, pl. közlekedésre alkal-mas látást adhat. Három órás műtéttel olyan – 3,5 millió forint – műretinát kap-nak a betegek, amely egy külső kamerától

## EEE PC MAGYARORSZÁGON

**T**AVALYI BEMUTAKOZÁ-SA UTÁN végre idén május-ban hazánkba is megérkezik az ASUS apró notebookja. Persze az, aki nagyon akart, eddig is tudott szerezni, de a május elejétől korláto-zott mennyiségben elérhető 701-es változat már magyar kiosztású bil-lentyűzettel érkezik. A legjobb eladá-si mutatókat produkáló 701-esek egy 630 MHz-en járó, alacsony fogyasztású Celeront, gyárilag fél GB memóriát, 7" kijelzőt 2 vagy 4 GB-os SSD-t takarnak, nagy vonalakban. Emellett webkamera, hálózati csatlakozá-sok (Ethernet és 802.11b/g) és Realtek hangchip bővíti a képet. (Az egyes modellek konkrét felszereltségéről persze érdemes tájékozódni.) Magyar nyelvű, gyárilag telepített és kon-figurált Windows XP-vel bruttó 80 000 magyar valutáért le-het hazavinni kék, zöld, fe-hér, rózsaszín vagy fekete színben.

Közben az ilyen jellegű gépek hatalmas sikerét meglovagolando más cégek is be-szállni készülnek az ún. netbookok piacá-ra. Júniusban debütál a Gigabyte M912 fedőnévű, Intel Atom hajtotta versenyző-je. Ilyen konkurens lehet még a HP2133, az ECS G10L vagy az egyelőre még ho-mályba burkolózó Acer-fejlesztések.



és feldolgozóegységtől kapja a jeleket. En-nek egy fejlettebb – és olcsóbb – változata 37 millió emberen segíthet világszerte.

**Újabb lemezszabványt vezettek be kísérleti jelleggel több európai or-**

**szágban.** A DVD-D lemezek eldobható („disposable”) tulajdonságuk révén gyorsan tönkremennek, ha már hasz-nálatba vettük őket. Egyébként meg-egyeznek a sima DVD-korongokkal. Kb. ezer forintba kerülnek, és két napig tet-



# ÉLŐ HÁLÓ A MICROSOFTTÓL

**I**TT, OTT, MINDENHOL – hirdeti magát a Microsoft sokadszorra felvillantott, de igazából csak most április vége körül leleplezett szolgáltatása. Célja, hogy a legkülönbébb digitális adathordozókon található adatok nyilvántartását, megosztását, szinkronizálását tegye lehetővé, illetve könnyítse meg. Mindez Ray Ozzie fejéből pattant ki, aki lassan két éve vette át Bill Gates vezető szoftvertervezői helyét. Alapvetően minden, internetre csatlakozni képes eszközt össze szeretne kötni, legyen az PC, mobiltelefon, hordozható lejátszó vagy akár Apple számítógép. Hivatalos közlemények szerint később játékkonzolok, TV-k és sok más is sorra kerülhet – reméljük, hogy a hűtőgépek is! A Live Mesh alapvetően abba a koncepcióba illeszkedik, miszerint ne csak szoft-

vert, hanem szoftvert és szolgáltatást együtt nyújtsanak, továbbá hogy a helyleg tárolt, sokszor nehezen hozzáférhető adatok problémáját orvosolják. Emellett persze egy egész sor más is akar lenni: hírforrás, közösségi háló, harmadik fél által készített szoftverekkel bővíthető, rendszer- és böngészőfüggetlen platform. Mindez megtömvé széles tömegeket vonzó Web 2.0-s jóságokkal, és persze nem utolsósorban komoly része a Microsoft „Live” szóval fémjelzett törekvéseinek. Hogy ebből mégis mi minden valósul meg? Még idén terveznek kiadni egy nyílt bétát. Jelenleg azonban csak zártan tesztelik 10 ezer észak-amerikai felhasználóval, potom 5 GB tárhely biztosításával. Körülbelül ennyi ingyenes helyre számíthatunk a végleges verzióban is.



## VILÁGELSŐ LETT KÍNA



**F**ÖLDÜNK EGYIK LEGRÉGEBBI KULTÚRÁJA már nemcsak népességben, elhallgattatott tibi szerzetesek, diákok, valamint építkezések okán kitelepített lakosok számában vezet mindenki előtt,



hanem internetezésben is. A Kínai Információs Minisztérium adatai szerint 221 millió elérés található az országban – csak 2008-ban valamivel többen kapcsolódtak be, mint hazánk lakossága. Ez év végére, 2009 elejére a felhasználók száma meghaladhatja az USA teljes lakosságát; mondani sem kell, hogy Kína ettől az országtól vette át a dobogó legfelső fokát. A hatalmas számok ellenére az országban továbbra is elképesztő mértékű a szegénység, különösen a kontinens belseje felé haladva. A teljes lakosság arányában az internetezők száma alacsonyabb, mint a világszerte. Eközben a Nagy Kínai Tűzfal az állampárt számára kényes témák cenzúráját szolgálja – bár így is sokkal szabadabb és több lehetőséget ad, mint a hagyományos médiumok, és nem is állandó a nyomás. A közeledő olimpia okán egyes angol nyelvű oldalak tiltását feloldották, de például a múlt év – a fent nevezett okból – a kínai kibertér „megtisztításának” éve volt.

## ÁRAT CSÖKKENT AZ AMD ÉS AZ INTEL IS

**AMD**



**K**ÉTFRONTOS ÁRCSÖKKENTÉS várható a processzorpiacra – reméljük, nyár elejére ez hazánkban is érezhető lesz. Elég gyakran úgymond listaárakat tesznek közzé a cégek; most is erről van szó. Ezek a nagy tételű rendelésre vonatkoznak, adó nélkül. Csökken a Q6700-s listaára 530-ról 266 dollárra, a Pentiumok közül az E2200-as 74 az E2180 pedig 64 USD-re. Celeronok közül a 430 típusjelű 34 a kétmagos E1200 pedig 43 amerikai valutába kerül ezután – tehát hamarosan vehetünk majd jól tuningolható, Allendale magos processzort négyjegyű árcédulával. Új termékek is elstartoltak: a 2 GHz-es, 53 dollárt kóstáló E1400 a Celeronok sorát, a 2,83 GHz-es E8300 (163\$) és a 2,53 GHz-es E7200 (133\$) pedig a Wolfdale-alapú Core2-k sorát erősíti.

Ezzel párhuzamosan az AMD – csökkenő mértékben bár, de – még mindig veszteséget produkál: 2008 első negyedévében például 358 millió dollárról volt szó. Ebből a helyzetből bizonyos piaci szegmensekbe (pl. vállalkozásoknak készülő platform, energiatakarékos processzorok gyártása) való átcsoportosítással próbál megszabadulni, továbbá kínálata átalakításával tartja magát az Intel mellett. Vágnak egyes négymagos Phenomok áraiból: az X4 9600 és Black Edition változata 251 helyett 215 dollárba, a 9550 és 9500 pedig 195-be kerül ezek után. Az X3-as Phenomok bevezetése mellett az X2-es Athlon széria is átalakul: számos típus megszünik (5200+, 90 nm-es 5000+, 4400+ alatti). A legkisebb kétmagos Athlon a 2,4 GHz-es, 66 dolláros árcédulával rendelkező 4600+ lesz. A megmaradt típusok közül mindegyik ára csökken.

## RÖVIDHÍREK

szöveges alkalommal és módon lejátszhatók – aztán a koncepciónak megfelelően használhatatlanná válnak. Az újrahasonosítható adathordozók a köl-

csönzés alternatívájaként többek között Olasz- és Németországban érhetők el.

**Számos ürmisszió állt vagy bukott már az eszközökben teljesítő hardver meghibásodásán, amely szerveze**

pedig millió kilométerekre bizony nehezen oldható meg. Ezért is kíséri a NASA részéről nagy érdeklődés az Arizonai Egyetem egy öngyógyító számítógépekkel foglalkozó kutatását. FPGA nevű programozható logikai eszközökkel dol-

goznak, amelyekkel kész áramköröket szimulálnak – ezzel gyorsan és olcsón alkalmazható módszereket dolgoztak ki. Ezek többek között a hibás egységek újraprogramozását és/vagy feladatainak átvételét foglalja magában..

# TRITON 79 AMAZING

## ÁMULATBA EJTŐ HŰTÉSI KONSTRUKCIÓ



- 120 MM-ES VENTILÁTORMODELL A BÁMULATOS HŰTÉSHEZ
- TÁMOGATJA A NÉGYMAGOS PROCESSZOROK TÚLHAJTÁSÁT
- CSENDES, 18 DB-ES ÜZEMELÉSI KÖRNYEZET
- LIMITÁLT SZÉRIÁS KIADÁS



**TRITON 79**  
AMAZING

# ASUS EN9800 GTX/GX2 TOP

Csúcsteljesítmény felsőfokon /ZeroCool

**M**I A VÉLEMÉNYED? Kellően meg van már kavarva szerinted az NVIDIA GeForce 9-es család? Úgy gondolod, hogy mindent láttál már közép- és felső kategóriában? Az ASUS szerint tévedsz! Úgy van, a világ legnagyobb hardvergyártója továbbfejlesztette az alig néhány hete megjelent csúcskártyáit, és gyárilag tuningolt kiserelésben szállítja. A kérdéses két kártya neve egyszerűen kapott egy TOP jelzést.

## LÁSSUK A RÉSZLETEKET

Jelen tesztünkben ugyebár a 9800 GTX és a 9800 GX2 kártyák húzott változataival foglalkozunk. Kinézetre úgy fest, semmit sem változtak. Ugyanaz a leányzós matrica, mint korábban, bitang nagy tokozás, azonos hűtési megoldás, vagyis látszólag minden ugyanaz. Ha kicsit belelmszunk a technikai részletek-

be, a korábbi megoldással szintén megegyező adatokat találhatunk. A 9800 GX esetén ez 1 gigabájt DDR3-as memóriát, két grafikus processzort, DX10-es támogatást és hasonlókat jelent. A GTX valamivel lassabb órajellel rendelkezik, és „csak” 512 megabájt memóriát pakoltak rá. Az egyetlen tényleges különbség a magok órajelében keresendő. A csomagoláson is látszik, hogy nem kevesebb, mint 11 százalékos procisebesség-emelést alkalmaztak ezeken a termékeken. Mivel tisztában vagyunk azzal, hogy e kártyák önmagukban sem túl lomhák, érdeklődéssel láttunk neki a teszteknek.

## KÖZÉPPONTBAN A SEBESSÉG

A gyári felhúzásnak az a hatalmas előnye van, hogy elméletileg megbízhatóbb alkatrészekből vannak



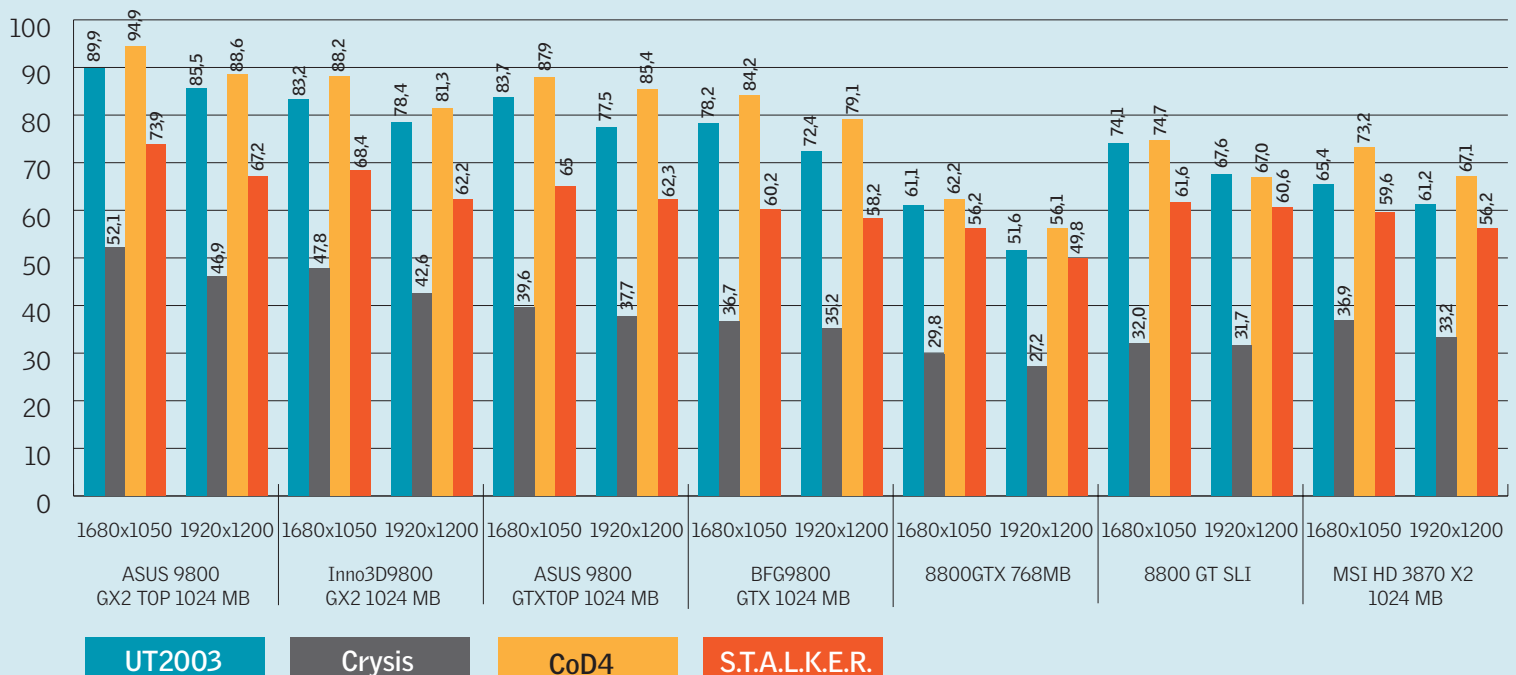
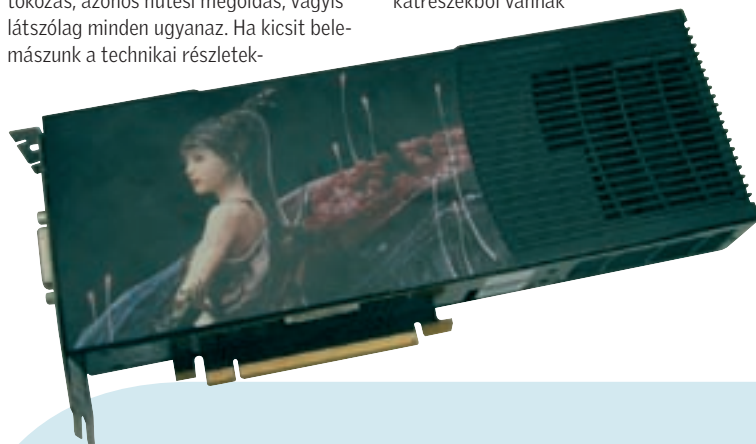
felépítve a gépek, így elméletileg a még teljesen biztonságos szinten árult kártyákat tovább is húzhatjuk. Ez így van most is, néhány százalékos növekedést most is el lehet érni, de a mérési eredmények a dobozos változatot tükrözik.

A jól bevált tesztgépet vettük ismét elő (2,6 gigahertzes Dual Core Intel processzor, EVGA nForce 680i SLI alaplap, 2x1 gigabájt DDR2-es memória), amelyre a már megszokott szoftvereket telepítettük. Ezúttal nem váltottunk grafikus meghajtót, hogy az előző hónapban mért eredményeinktől semennyire ne térjünk el. Ha jól megnézzük az eredményeket, tisztán ki-vehető, hogy ezek a kártyák tényleg gyorsabbak, mint a nem TOP címkével ellátottak. A 11 százalékos sebességnövekedést viszont egy esetben sem tudták elérni.

Kis számítás után kiderül, hogy olyan 7-9 százalékkal szárnyalják túl azonos kategóriában lévő testvéreiket. Azért lássuk be, hogy ez sem túl rossz eredmény.

## MI MIÉRT TÖRTÉNIK?

Kérdezhetnénk, hogy az ASUS miért kavarja tovább a nem éppen álló vizet. Nos, e téren nem újdonság a TOP kategória, létezik ugyebár egyéb GeForce, sőt ATI-oldalon is ilyen termékük. Mindezt azért tesszük, mert az elmúlt években az ASUS-ról maximum az a kép alakult ki, hogy a létező legdrágábbak. Az senkinek meg sem fordult a fejében, hogy ők készítenék a leggyorsabb kártyákat. Az elmúlt időszakban pont azon dolgoznak, hogy a hardcore játékosok is gondolkodjanak néha ASUS-ban. Nos, e termékek kiválóan megállják a helyüket még egy jó darabig.



# SAMSUNG SGH-F310 „SERENATA”

**NEM CSAK JAMES BOND** kiváltsága az olyan kutyú, amit garantáltan mindenki megbámul. A dán Bang & Olufsen és a Samsung közös munkájának gyümölcse ez a furcsa, futurisztikus divatmobil, amely pár hetet eltöltött nálunk is. A kamera ugyan kimaradt belőle, cserébe viszont igen komoly zenei élménnyel ajándékoz meg minket a 4 GB-os Serenata. Mobiltól ilyen tiszta hangzást eddig nem

nagyon hallottunk. A telefon teteje zét-csúsztatható, így előkerül egy nagyon jó minőségű külső sztereó hangszóró is, hogy másokkal is megoszthassuk a zenéinket. Hangszóróval körülbelül 4 órányi, a mellékelt jó minőségű headsettel pedig 10–12 órányi zenehallgatásban lehet részünk. Divatmobilhoz képest feltűnően okos: az UMTS, EDGE és HSDPA adatátvitelt is ismeri. Az egyedi menürendszer elsősorban szokatlan, de kis gyakorlással egész jól el lehet vele bánni, főleg ha már magabiztosan tudjuk kezelni a középső kekek vezérlőpanelt, amely a hagyományos gombokat hivatott kiváltani. Tuti kis telefon sok extrával, valószínűleg ilyen még a 007-esnek sincs. **GS**



## GameStar 76

Ára: kb. 200 000 Ft

Egyedi stílusáért lehet szeretni, nem szeretni, az viszont tény: a Serenata a zenekedvelő hifistáknak minden szempontból jó választás.

# ASUS NOVA P20

**A PARÁNYI – FEKETE, ILLETVE FEHÉR színben is kapható – mini PC egész korrekt konfigot foglal magában. Intel Core 2 Duo E2160 (1,8 GHz/800 MHz/2 MB L2) processzor, 1 GB DDR2 533 MHz memória, 120 GB SATA HDD és egy integrált Intel X3000 videokártya alkotja a gép alapjait.** A dizájnos, lakkhatású háznak beépített hangszórója is van, továbbá 4 USB 2.0-s porttal, DVD-íróval, hálókártyával, valamint a legfontosabb, 5.1 csatornás hang ki- és bemeneti csatlakozókkal. Ezenkívül WiFi- és Bluetooth-adaptert is tartalmaz. A Vista operációs rendszerrel ellátott Nova P20-nál létezik egy erősebb változat is, a P22, amely 40 GB-tal nagyobb vinyót kapott, és erősebb (E6320) procit. A dobozban találhatunk egy remek, háttér-világításos távirányítót is, amellyel könnyedén vezérelhetjük a kanapéból a Media Centert. DVI-kimenetének hála, ráköthetjük HD-tévére, projektorra, sima monitorra is, lényegében bármire használhatjuk, legyen szó mozizásról, zenehallgatásról, netezésről vagy munkáról. A komolyabb játékokat a gyenge videovezérlő miatt el kell felejtenünk, de a Nova nem is játékokra született, hanem minden másra. **GS**

gításos távirányítót is, amellyel könnyedén vezérelhetjük a kanapéból a Media Centert. DVI-kimenetének hála, ráköthetjük HD-tévére, projektorra, sima monitorra is, lényegében bármire használhatjuk, legyen szó mozizásról, zenehallgatásról, netezésről vagy munkáról. A komolyabb játékokat a gyenge videovezérlő miatt el kell felejtenünk, de a Nova nem is játékokra született, hanem minden másra. **GS**

## GameStar 89

Ára: 150 000 Ft

Tökéletesen csendes és parányi PC, ami szolidan meghúzódik a nappaliban, tudása nagyon korrekt, egyetlen gyengéje a videokártyája.



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

**Egyéniség vagyok...** a saját utamat járom... mindig a maximumra törekszem... a maximumot várom el másoktól is...a számítógépetől és a hálózatotól is...

**...D-Link Gaming Routert használlok.**

A **Gamestar** nyári gamer rendezvényeinek résztvevői a **D-Link DGL-4300 Gaming Routert 20%-os** kedvezménnyel, 22.900 Ft helyett **18.990 Ft**-ért vásárolhatják meg az ITCapital-nál ezen hirdetés felmutatásával. Az akció **2008. augusztus 31-ig** VAGY a készlet erejéig érvényes.

Vásárolj meg most 20%-kal olcsóbban az ITCapital üzletében (1093 Budapest, Lónyay u. 17. a/3.) vagy online: [rendeles@itcapital.hu](mailto:rendeles@itcapital.hu) (a megjegyzés rovatban hivatkozz a Gamestar adott rendezvényére).

**GAMERLOUNGE**  
NETWORKING EVOLVED

**GAMEFUEL**  
SYSTEM



**D-Link DGL-4300 Gaming Router**

- 4 Gigabites LAN port
- Wireless G 108Mbps 5dBi antennával
- GameFuel forgalom prioritizálás
- Részlet gazdag konfiguráció

# EGYEDI GAMESTAR-RAZER PC

A ComputerMode egyedi számítógépházat épített egy nyertes olvasóknak

**NEM IS OLYAN RÉGEN** lezajlott előfizetői sorsolásunk, amelyet egyik igen szerencsés budapesti olvasónk (Áfra Gergely) nyert meg. A fődj egy egyedi számítógép-átalakítás volt, amelyet a ComputerMode profi modder csapata hajtott végre, figyelembe véve a nyertes elképzeléseit. Ahogy a képek is mutatják, az egyedi GameStar-Razer ház nagyon ütőre sikerült, de hogy egész pontosan hogyan is zajlik egy ilyen átalakítás és milyen titkos műveletek történnek a műhelyben, erről a projektvezető, Puskás József mesél nekünk.

## AZ ÁTALAKÍTÁS ELSŐ LÉPÉSEI

A meglepetés meggyőző erejű, amikor először megpillanthatjuk a nyertes számítógépet. Fantáziánk csak ettől a pillanattól indulhat be, mivel az élénk táru-ló látvány teljességgel kiszámíthatatlan. A szabályok értelmében a nyertes elképzelései alapján az általa kiválasztott témában készíjük el az átalakítást, ami ebben az esetben a Razer témára lett kihegyezve. A kicsomagolt gépházat ennek szellemében vettük szemügyre, és a látottak alapján eldöntöttük a gépház arculatát. A ház egyszerűsége ellenére több dolog is megkötötte a kezünket a rövid határidőn kívül. Az előlapon található nagyméretű kijelző



nem kívántunk változtatni, ezért a floppy-hely összeforrasztásán és eltüntetésén kívül nem terveztünk más szerkezeti átalakítást. A gépház vázának fényes fekete színt gondoltunk, ugyanúgy, mint a táp és az optikai meghajtók burkolatainak. Ehhez mindent elemeire bontottunk, és szinterézési eljárással elkészítettük az új bevonatot.

Ennek előnye, hogy rendkívül kopásálló, és a festékanyag rágegetésének köszönhetően hosszú ideig fényes felületet biztosít. A tápegység kábeleinek eltüntetésére kábelharisnyát használtunk, mégpedig a tervezett designhoz illő zöld színben. A csatlakozók is cserére szorultak, így azok is zöldek lettek. Egy feliratot tettünk még a táp oldalára,

amit így már beszerelhettünk az üres vázba, elkezdve végre ezzel az összeépítést.

## A BELSŐ IS TELJESEN ÁTALAKULT

A PC rendkívül magas zajszintje miatt áttervezük a teljes hűtést, és első lépésként kivágtuk mind a két ventilátorhely gyári rácsait, hogy azok se keltsenek szélzajt. Kifejezetten halk ventilátort építettünk be, és mivel a gép többi hűtését passzívrá terveztük, komoly javulásra számíthatunk. A CPU egy Scythe Ninját kapott, a VGA és chipset is hasonló módon ventilátor nélkülivé vált és a tökéletes csend érdekében a tápban lévő ventilátort is folyadékcsapágyásra cseréltük. A HDD-t a Scythe új, himuro elnevezésű hűtőjébe rejtettük, persze ezt is a némitás érdekében. Az előlap felszerelése után az összes hőszenzort és ventilátort bekötöttük a vezérlőbe, ami tovább fokozza a zaj minimalizálását. A floppy helyén már jól látható a gyári Razer felirat. Úgy gondoltuk, hogy megfordítjuk a gyártó színvilágát, törekedve az egyediségre, és így a zöld gyöngyházmetál alapra fekete motívumok kerültek. A logó nagy méretben átkarolja szinte az egész gépet, ami alatt a razer cszozat is megfigyelhető. A gépház jobb oldalán egy eredeti egérpád található, illetve alatta egy feltépődött GameStar logó figyelhető meg. A bal oldali ajtón egy kis plexiablakot készítettünk, ahonnan a videokártyára nyílik rálátás. A gondos elrendezés után végre elindíthatjuk a számítógépet, ami tökéletesen, szinte hangtalanul működött. Biztosak voltunk benne, hogy a gép átadásánál kicsalhatunk egy kis örömet, ami úgy tűnt, sikerült is, hisz a nyertes büszkén vette birtokba a régi-új gépét. (x)



# GENIUS PERIFÉRIÁK

Kiprobáltuk a legújabb Genius kütyüket

/ZeroCool

**KICSIT RENDHAGYÓAN, EZÜTTAL egyfajta „mindent bele” módon összeszedtünk néhány új Genius-terméket.** Kíváncsiak voltunk, hogy az utóbbi időben elég sok változáson keresztülment cég milyen újdonságokat és érdekességeket tud prezentálni. Előljáróban annyit, hogy kellemesen csalódtunk!

## VALÓBAN KICSI EGEREK

Kezdjük mindjárt a számítógépes világ mára már talán legfontosabb perifériájával, az egerekkel. Első alanyunk a Traveler 525 volt, amelyről először is annyit érdemes tudni, hogy kialakításának köszönhetően még márciusban elnyerte a Red Dot díját mint innovatív tervezési megoldás. A képen is látszik, hogy minden oldala teljesen lekerekített, semmi felesleges sallang, és végre tényleg egyedien néz ki. Az elején található kis „szem” lényegében a sokat reklámozott 4D-funkció. Ebben persze semmi varázslat nincs: egy érintőgombról van szó, amely érzékeli a vertikális és horizontális ujjmozdulatokat, és ezzel közlekedhetünk a böngészőkben, vagy fegyvert válthatunk a játékokban. Alatta akad még két gomb, amelyekkel Vista alatt taskot lehet váltani, illetve aktiválhatjuk a netes keresést. A lézeres egér 1600 DPI felbontással rendelkezik, ami ma már nem a legjobb, de így is kiválóan lehet



használni játékokhoz és felhasználói szoftverekhez egyaránt. Kialakításának köszönhetően bal- és jobbkezesek egyaránt használhatják, mérete elég kicsi ahhoz, hogy notebookhoz is használjuk.

Ha már a kis egereknél tartunk, érdemes beszélni kicsit a Traveler 915 Laserről is. Ahogy a neve is mutatja, ez is lézeres, akár csak testvére – ezúttal viszont egy zsinór nélküli változatról van szó, amely a szokásos 2,4 gigahertzen kommunikál a géppel. A vévőegységet az egérben belül tárolhatjuk, így nem okoz gondot az sem, ha magunkkal akarjuk vinni – nem újdonság, a Logitechnek például már volt ilyen megoldása. Ez is jobb-, illetve balkezes kialakítású egyszerre, és szintén 1600 DPI felbontásra képes maximum.

Tervezési díj ide vagy oda, valahogy mégis ez az, ami jobban tetszett nekünk – persze ez ízlés kérdése.

## PÖTYÖGJÜNK EGY KICSIT


Minden olyan cikk írása közben, amikor billentyűzetet tesztelek, természetesen a célba vett alannyal gépelek. Ilyenformán a cikk elején még nagyon nem szoktam hozzá, mivel kicsit azért máshol vannak a gombok, mint a jól bevált hardveren. Így, írásom közepe magasságában viszont – számomra egészen meglepően – már jól ráállt a kezem a Genius Slim Keyboardra. Gombjai kényelmesen kezelhetők és mégsem túl zsúfoltak, annak ellenére, hogy nem teljes értékű kla-

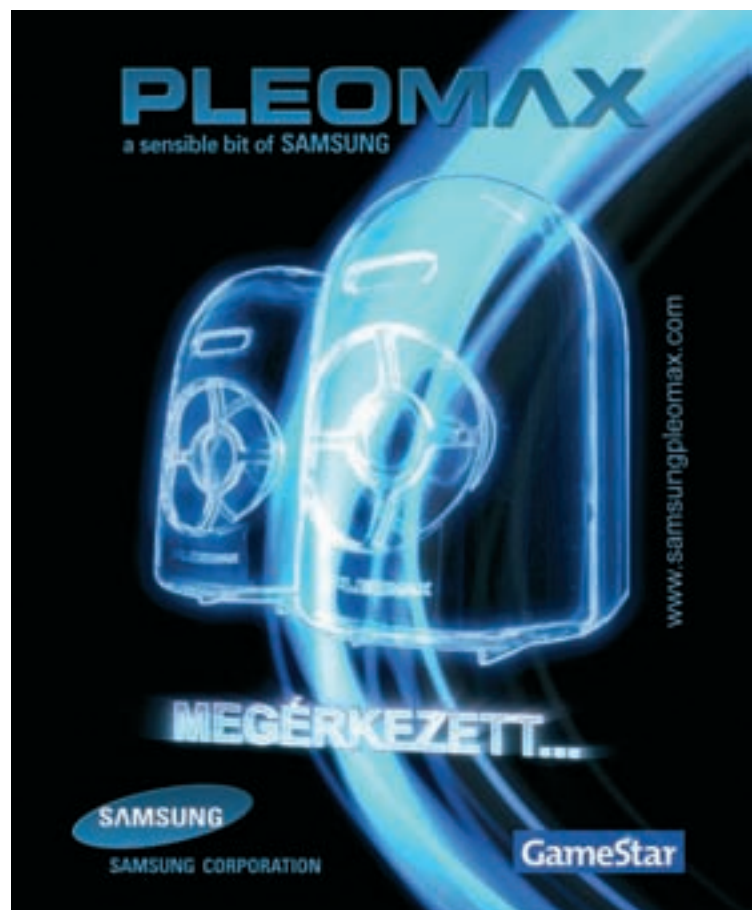
viatúra. A felső funkció „F” billentyűk kicsit picik, de ehhez hozzá lehet szokni. A billentyűzet felső részén található néhány extra érintőgombot, amelyek megnyomásra pirosan felvillannak, majd elalszanak. Egyetlen zavaró ebben, hogy a jobb szélső gomb a gépet is kikapcsolja, amibe sajnos nagy ritkán bele lehet nyúlni. Mindent összevetve, szerintünk a Genius Slim Keyboard nagyon jól sikerült, mindenképpen megéri az árát.



## EGY HÚTÓ MIND „ALATT”

No, azért sietve megjegyezném, hogy itt nem a termék lehordására próbáltam utalni, hanem arra, hogy egy olyan speciális hűtési technikáról van szó, amelyet a célhardver alá kell betenni. De miről is van szó? A Genius NB Stand 100 egy notebookhűtő, amelyre szó szerint rá kell tenni a készüléket. Ezzel a kijelző kicsit közelebb kerül a szemmagasságunkhoz, ami ugyebár nekünk kifejezetten jó. Maga a hűtő egészen egyszerű kis szerkezet. Két ventilátor gondoskodik a légáramlásról,

ezzel hűtve a notebook legjobban melegező részét, az alját. 10-től 17 inches noteszgépekig kiválóan használható, szimpla USB-porton csatlakozik a géphez, tehát üzembe helyezése sem okozhat semmilyen problémát. A legjobb az egészben, hogy teljesen csendes, és ezen nem azt kell érteni, hogy alig zajos: szó szerint nincs semmi hangja! A notebook saját hűtőjét lehet csak hallani, ezt nem. Irodába vagy otthonra mindenképpen ajánljuk a használatát, hordozása már megfontolandó, hiszen annyira nem kicsike. 





# GRAFIKUS KÁRTYÁK NAPJAINKBAN

## Mit, miért, mikor, hogyan?

**K**ELLŐEN MEG VAGY KAVARODVA, ha előkapod a legfrissebb hardverárlistát? Mi is egy kicsit össze voltunk zuhanva, úgyhogy egy huszáros vágással úgy döntöttünk, megpróbálunk rendet tenni. Kicsit hezitáltunk, hogy leadjuk-e ezt a cikket, azon egyszerű oknál fogva, hogy manapság olyan gyorsan változnak a VGA-k... szóval végülis attól féltünk, hogy aktuálitását veszti néhány infó, mire kijön a lap a nyomdából. Azért csak belevágunk, hátha nem késtünk el semmivel.

## NEM MINDIG VAN MEGFELELŐ VÁLASZ

Mostanában újra elszaporodtak a kedves olvasóktól érkező olyan megkeresések, amelyben afelől érdeklődnek legtöbbször, milyen grafikus kártyát érdemes venni manapság. Sajnálatos módon az esetek túlnyomó többségében nem tudunk konkrét választ adni: egyértelműen a legdrágább és a legjobb kártya kéne a legolcsóbb árkategóriában, és amikor azt kell mondjuk, hogy ez a változat nem létezik, sokan hatalmasat csalódnak. Pedig,

ha belegondolsz, elég sokszor elmondtuk már, hogy a minőséget bizony meg kell fizetni. Más kérdés, hogy manapság a minőség, illetve az ár/érték arány kicsit... hogy is mondjam csak – eltolódott a régi, megszokott rendszerhez képest. Korábban tisztában voltunk azzal, hogyha veszünk egy csúcskártyát, akkor legalább két évig ellehetünk vele. Ha ma veszünk egy ilyet, körülbelül fél év múlva érkezik meg az első 3–5 játék, ami már szagrogatni fog. Vagyis az első és legfontosabb szabály talán, hogy mostanában nem érdemes a legdrágább kártyát megvásárolni, mert túl hamar okoz csalódást. Ez persze nem azt jelenti, hogy játszhatatlan lesz bármely játék, csak mondjuk, ha kiadunk 130–150 ezer forintot, elvárjuk, hogy minden flottul menjen – hát nem fog, és igen, a *Far Cry 2*, vagy a *Crysis 2*, a *Doom 4*, vagy a *Call of Duty 5* adott esetben be-be fog rezegni.

## MEGOSZTOTT RÉSZEREDMÉNYEK, ZUHANÓ KÁRTYÁÁRAK

Reményeinknek megfelelően kissé meginultak a grafikus kártya árak. Ez egyrészt azért történt, mert elég kielezített jelenleg a verseny az AMD és az NVIDIA között, másrészt pedig akkora vihart kavartak a piacon, hogy az emberek elkezdtek... szó szerint, semmit se vásárolni. Az elmúlt néhány GS-ben említettem, hogy a külföldi árcsökkenések itthon még nem érezhetők. Ez kicsit változott az elmúlt időszakban, de történnék bizony vicces dolgok. Példának okáért mondjuk, itt van a 8800 GTX, amely sok esetben megegyező áron kapható a 9800 GTX-szel, ami lássuk be, egyszerűen nevenséges. A 9800 GTX sokkal

jobb, a 8800-as viszont nyilván azért kerül ilyen sokba, mert a cégek nyakán maradt a raktárkészlet. Azt kell mondjam, hogy manapság mindenképpen érdemes elkerülni a 8800-as kártyákat, azon egyszerű oknál fogva, hogy 9800-at kell venni, ha már ennyit akarunk költeni. A GX2-es 9800 nyilván a kiváltságosok játékszere, és egyértelműen az a leggyorsabb, itt nincs is vita. Kicsit böngészve a grafikon és a mérési eredményeket, kiderül, hogy 9600 GT és a 8800 GT kb. egy árbán és nagyságrendileg egy teljesítményi szinten vannak. A GTS 8800-as gyorsabb, de drágább is valamivel – nem biztos, hogy ennyi sebességnövekedés megér ennyi ártöbbletet. AMD-oldalon történt egy kis változás. A legutóbbi tesztünket még nem a jelenlegi legfrissebb meghajtókkal futtattuk, mert még nem voltak készen. Mostanra valamivel gyorsabbak lettek a HD-kártyák, így a 3870 X2 például már szépen hozza a 9800 GTX szintjét, néha meg is előzi – viszont drágább is, ami nem jó hír. Az alap 3870 nagyjából az imént említett 8800/9600 szintjén mozog, hasonló árkategóriában is vannak.

Jelen tesztünk különlegessége az ASUS-tól érkezett 3850 X2, amely még egyedülének számít a piacon. Az alapkiszerezést nem is az AMD adja, így egyelőre csak az ASUS égisze alatt található meg a megoldás. Teljesítményét tekintve nem éri el a 3870 X2 szintjét, de ez végülis érthető. Körülbelül annyival lassabb, amennyivel olcsóbb, szóval itt sincs semmi extra meglepetés. Az igazi probléma az ATI/AMD kártyákkal, hogy az árak még mindig nem megfelelőek – legalábbis számomra. Külföldön (például a németeknél) mondjuk egy 3870 X2-t 15–20 ezer forinttal olcsóbban is meg lehet kapni, míg az NVIDIA kártyák értéke körülbelül ugyanannyi, mint itthon. Ezen a szinten pedig már sokkal elfogadhatóbbak, mert ami ma AMD kártyaárként jelen van hazánkban, sokszor csak nevenségesnek mondható.

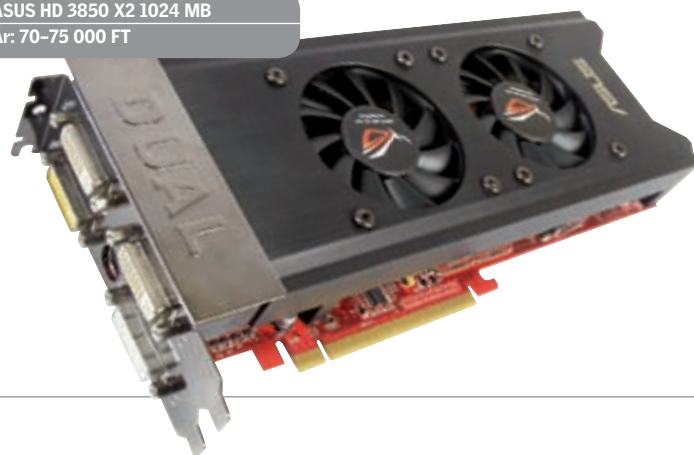
## BOTRÁNY ÉS KIHASZNÁLATLANSÁG

Csak John Carmackot érdemes idézni: „a programozóknak meg kéne tanulni kihasználni a DirectX 9 adta lehetőségeket, mielőtt DX10-re fejlesztenének” –

//ZeroCool

Átlagár (ezer forint)	
Gainward 9800 GTX 1024 MB	70–75
Inno3D 9600 GT 512 MB	38–44
ASUS 8800 GTX 768 MB	75–85
Gainward 8800 GTS 512 MB	57–63
Gigabyte 8800 GT 512 MB	38–45
MSI HD 3870 X2 1024 MB	90–95
Gigabyte HD 3870 512 MB	35–40
ASUS HD 3850 X2 1024 MB	70–75

ASUS HD 3850 X2 1024 MB  
Ár: 70–75 000 FT





**Inno3D 9600 GT 512 MB**  
 Ár: 38-44 000 FT

hatalmas nagy igazság lehet ebben, ha maga a nagy John mondja ezt. Jómagam nem vagyok programozó, így nem tudom megítélni, hogy a nagyvilágban milyen arányban vannak a jó programozók, de az tény, hogy egy csomó neves tége játékhoz is DX10-et használnak már, aminek nem sok gyakorlati haszna van: maximum egyszerűbb leprogramozni, ha nem akarják optimalizálni a kódot.

Az úgynevezett továbbfejlesztésnek pedig megvannak a kegyetlen hátrányai is. Aktuális téma ugyebár, hogy a Ubisoft-féle *Assassin's Creed*-ből kivették a DirectX 10.1 támogatást. Egyes források azt mondják, hogy az NVIDIA „megfenyegette” a francia kiadót (míserint kiveszik a több millió dolláros marketingkeretüket a cégből), ha nem veszik ki a DX10.1 támogatást – emiatt ugyanis az ATI kártyák jobban teljesítenek. Az NVIDIA és a Ubisoft is tagad, szerintük egyszerűen a fejlesztők dön-

töttek úgy, hogy egy patch-el kiveszik a DX10.1-et, mert nem volt elég idejük tesztelni. A harcok tehát folytatódnak DX-fronton, miközben elértünk odáig, hogy boldogboldogtalan is DX10-re optimalizált logóval látja el a játékának borítóját...

## A JÖVŐKÉP SEM TÚNK TULSÁGOSAN LETISZTÁZOTT-NAK

Annak ellenére, hogy még mindig egy csomó játék a közelébe nem ér a jelenlegi csúcs grafikus kártyák teljesítményének, a gyártók nem lassítanak. Alighogy elárastottak minket mindenféle – egyébiránt ígéretesnek tűnő és jól csengő – kétprociis termékekkel, máris jön a vérfrissítés. Mikor e sorokat olvassátok, már biztosan többet lehet tudni a valamikor május végén, június elején megjelenő új AMD VGA-król. Amit én a leadás napján tudtam, vagy tudni véltem a hivatalosan meg nem erősít-

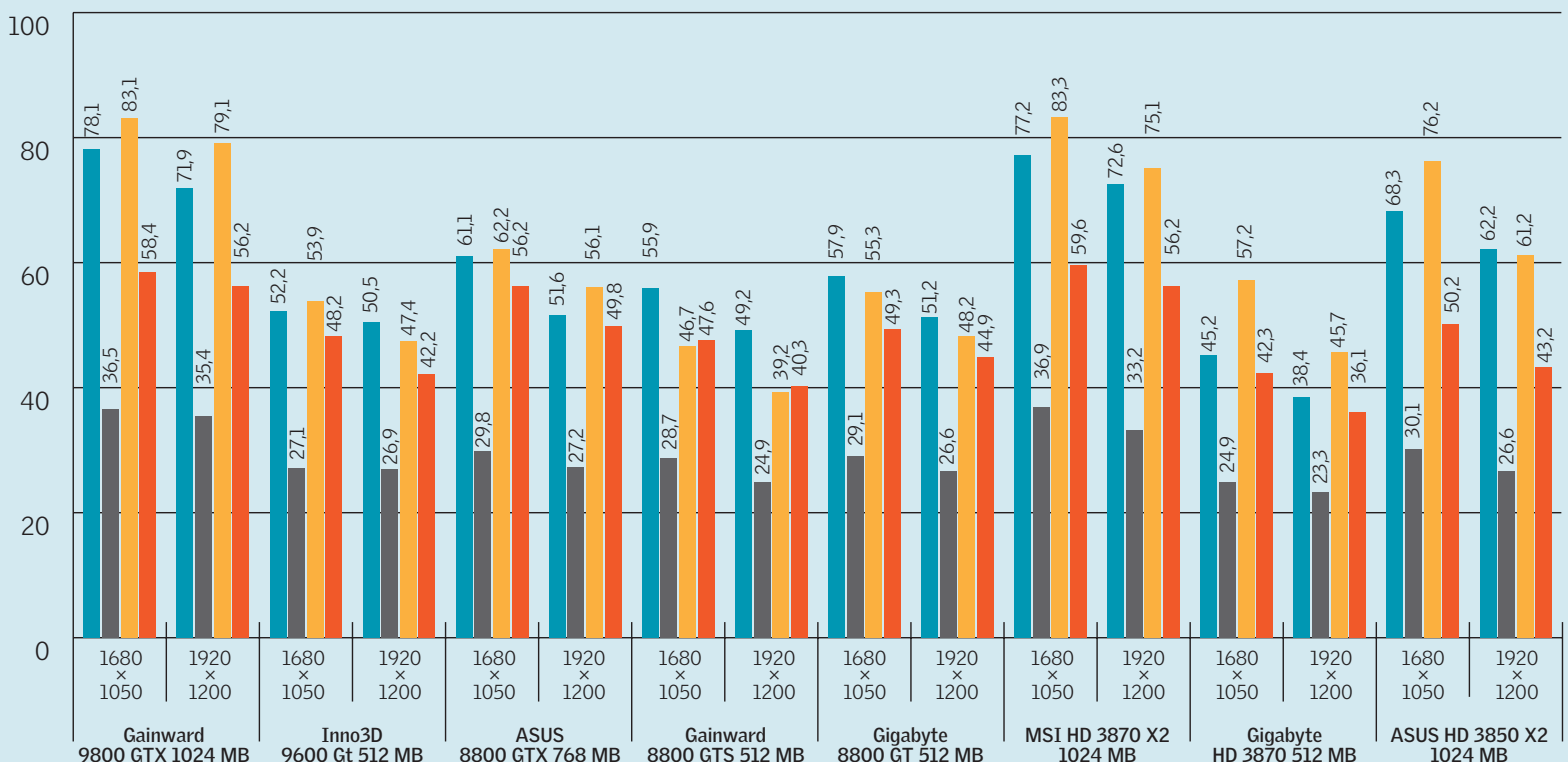
tett pletykák alapján, az az, hogy a két első friss kártyát HD 4850-nek, és HD 4870-nek fogják hívni: vagyis folytatódik a vonal, ám ezeket már a teljesen új, RV770-es chippek táplálják majd. GDDR3, illetve elméletileg kicsit későbbi változatok GDDR5-ös memóriával érkeznek. Az NVIDIA válasza lesz erre a június végén, július elején megjelenő 9900 GTX, illetve a 9900 GT, melyek már a teljesen új, GT200 elnevezésű platformra épülnek. Ennek az az érdekessége, hogy a tervek szerint egy „szimpla”, egymagos 9900 GTX képes lesz leverni a kétprociis 9800 GX2-t. Kifejezetten kíváncsian várom az árát, illetve, hogy tényleg képes-e ekkora sebességre – ha igen, akkor az AMD-nek igen nagyot kell villantania, hogy képben tudjon maradni. Nyilván mindkét oldalon nyitva maradtak

még a dupla prociis megoldások, illetve néhány közép-, és alsó kategóriás kártya – nehogy már véletlenül egyszerű legyen választani. A lényeg tehát, hogy tovább turbózzák a felhozatalt, és hamarosan újra kezdődhet a tortúra, ha grafikus kártyát akarunk vásárolni.

Mint említettem korábban, többen kérdeztétek, hogy én mit vennék manapság. Nos, ha most kéne döntenem, akkor mindegyképpen 9800 GTX-re gyűjtenék, vagy keresnék egy elfogadható áru 3870 X2-t. Ha a megfizethetőbb kategória felé mozdulnék, akkor a 9600 GT/8800 GT/HD 3870 trióból választanék, kétfoldulós, pénzfeladobásos alapon. Esetleg még megnézném, hogy milyen extrákat adnak a kártyákhoz, de ennek igazából számomra már teljesen elveszett az értéke...



**MSI R3870 X2 1024 MB**  
 Ár: 80-90 000 FT



UT2003

Crysis

COD4

STALKER





# FAGYPONT KÖZELÉBEN

Leteszteltük a ma kapható legjobb univerzális processzorhűtőket

//Mady

**UGYAN MÉG CSAK MÁJUS** van, de tanulva a tavalyi kellemetlen gépleállásokból, már most érdemes felkészülni a közelgő nyári kánikulára, amely talán gépünk processzorhűtőjét viseli meg leginkább. Mivel már az idejét sem tudni, mikor csináltunk utoljára nagy univerzális (AMD és Intel procival is kompatibilis) processzor-hűtőtesztet, jó ötletnek tűnt belevágni, és mivel nem akartam elaprózni a dolgot, nem elégedtem meg 3-4 hűtő tesztelésével. Gondoltam, mi az nekem, 13 hűtőt kicsomagolni, összeszerelni, felszerelni, lemérni és összehasonlítani?! Nos, így utólag már tudom, hogy ennél nagyobb tortúrát hardveres újságíró nem élhet át, „hála” a remek csomagolásoknak és az érthetetlen összeszerelési ábráknak. Jőmagam ugyan világbajnok vagyok a kindertojás játékok csukott szemmel való összerakásában, mondhatni, mesteri fokon űzöm ezt a komoly sportot, ennek ellenére néha igazságot ráncoltam a szemöldököm a rengeteg apró, fém alkatrésztől, amelyet ugyan 6 éves kor alatt nem tudnak a gyerekek beszípkézni, viszont legalább jó bonyolult őket összeszerelni. Egy jó tanácsot már az elején adhatok: mindig érdemes megvizsgálni és centivel lemérni az alap-



**SCYTHE SHURIKEN**



lap CPU-foglalata körül lévő szabad helyet, mert sok kellemetlen meglepetéstől kímélhetjük meg magunkat. A most következő hűtők többsége ugyanis nemcsak szép és drága, de szó szerint óriási méretű is! A forró hangulat stimulálásához egy négymagos 2,66 GHz-es QX6600-as procit hívtunk segítségül, amelyet egy ASUS X38 chipsetes alaplapban húztunk 3,2 GHz-ig. Pár perces működés után lejegyeztük a sima szobai üzemi hőmérsékletet (ezt látni kék számmal a hőmérőn), majd beleadtuk apait-anyait, és úgy megizzasztottuk mind a négy magot, hogy akár tojáást is lehetett

volna sütni a CPU tetején. A maximális terhelés melletti hőmérsékletet értelemszerűen piros felirattal találhatjátok meg a hőmérőn. Lásuk tehát a nem éppen hétköznapi versenyzőket, amelyek beválogatásánál két szempontot vettünk figyelembe: legyen a hűtő minél brutálisabb, és lehetőleg minél csendesebb is!

## SCYTHE SHURIKEN

A Scythe Shuriken fantázianevet viselő processzor hűtője a legkisebb a mérőnyben. Magassága mindössze 64 mm. Kifejezetten lapos házakba készült, olyan helyre is befér, ahová még a gyári hűtőt sem tudnánk beszusza- kolni, ideális pl. HTPC-kbe. Kár, hogy ki- alakításának köszönhetően kész horror a felszerelése, főleg olyan alaplapoknál, ahol a CPU körül még méretes pasz- szív hűtőbordák is terpeszkednek. Mi- vel a méretét tekintve lényegesen kisebb a versenytársaknál és csupán 6 rövid réz hőelvezető csövet pakoltak bele, várható volt, hogy nem fog olyan jól muzsikálni egy agyonhajtott négymagos Intel procit föl- lött. A tesztben a legmagasabb értékeket érte el, ami nem túl biztató, ezért inkább csak kis teljesítményű, kétmagos procik-

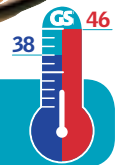
hoz tudjuk ajánlani ezt az egyébként igen kicsi és csendes CPU-hűtőt. ([www.flash.hu](http://www.flash.hu) – 8490 Ft)

## OCZ VANQUISHER

Az Ocz-tól mindig jó hűtési megoldá- sokat szoktunk meg, ékes példája en- nek a nagyon sikeres Vendetta-család is.



**OCZ VANQUISHER**



A Vanquisher legelőször az árával döbentett meg minket, ugyanis ez a mezőny legolcsóbb – 5000 Ft alatti – tagja. A szerelésére nem lehet panaszkodni, viszonylag könnyű dolgunk van vele, nem kell sokat legózní, legyen szó Intel- vagy AMD-foglalatról. A kerámia csapágyas Vanquisher talpa rézből készült, innen nyúlik fel kétszer három darab hőelvezető cső, amelyek a prociról hivatottak elvezetni a forróságot a méretes alumíniumhűtő blokkra. Üzemi zajszintjével teljesen meg voltunk elégedve, és ugyanezt a teljesítményre is elmondhatjuk. A mezőny legtehetősebb helyekedik el, és mivel pofátlanul olcsón beszerezhető a többi modellhez képest, csak ajánlani tudjuk! ([www.ohs.hu](http://www.ohs.hu) – 4998 Ft)

## ASUS SILENT KNIGHT II

Az ASUS csendes megoldása már akkor megijeszti az embert, amikor még csak a dobozból csomagolja ki. A hatalmas rézturbina láttán egyetlen kérdés fogalmaz-



34 **CS** 45

## ASUS TRITON 79

zából már akkor megmondhatjuk, hogy nem lesz „ócsó”, amikor kezünkbe vesszük a flancos aranyozott díszdobozt. A belső puha velúrral van kibélelve, kis külön dobozban még a kiegészítők is aranyozottak, a rögzítőktől kezdve a csavarokig egészen a paszta csomagolásáig, sőt még egyedi „rendszer táblát” is kapunk a limited edition kiserelés miatt. Ezek után az ember már félve néz rá a számlára, amelyről megközelítőleg egy kisebb vagyon olvasható le – kétszáz forint híján majdnem 16 000 Ft-ba kerül! A tudása ennek megfelelően viszont nagyon korrekt, a belső kék háttér-világításos ventilátor nagyon csendben teszi a dolgát, még a legforróbb helyzetekben is jó 10–12 fokkal tud hűvösebb körülményeket biztosítani a CPU számára, mint a gyári megoldás. Csak ne lenne ilyen drága... ([www.cedrus.hu](http://www.cedrus.hu) – 15 800 Ft)



36 **CS** 45

## ASUS SILENT KNIGHT II

zódhat meg a tulajdonosában: vajon ezzel fel is fog szállni a gépünk? A válasz persze: nem. Olyannyira nem, hogy a mezőny egyik legcsendesebb versenyzőjéhez lehet szerencsénk. A marcona fickó persze nem adja olyan könnyen magát, a felszereléssel lehetnek gondok, főleg akkor, ha a házuk kicsi, különösen szélességét tekintve. Felépítésében követi az átlagot, itt is 6 réz heatpipe felelős a hő elszállításáért, amely végül a nagy rézlamellákon távozik. Az ára elég húzós, kerekén 10 000 Ft-ot kérnek érte, cserébe viszont kiváló és csendes hűtőt rakhatunk a gépünkbe. ([www.cedrus.hu](http://www.cedrus.hu) – 10 000 Ft)

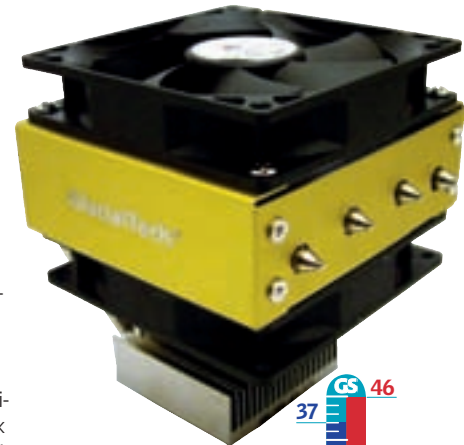
## ASUS TRITON 79

A csapat legdrágább tagját az ASUS háza táján kell keresnünk. A Triton 79-ről iga-

túl nagy. Valószínűleg a kisebb hőleadású Core 2 Duo és Athlon 64 X2-eseknél minden gond nélkül megállja a helyét, de ebben a mezőnyben ez sajnos kevés. ([www.senerit.hu](http://www.senerit.hu) – 7290 Ft)

## GLACIALTECH IGL00 5750

A GlacialTech nem aprózta el a dolgot, közepes méretű hűtőjére rögtön két ventilátort is felaplikált, a szendvics közé pedig betett egy fém hűtőbordát. A processzorral érintkező felület ugyan nem réz, de a négy heatpipe tökéletesen végzi a dolgát. A félkilós szörnyeteg szerelésével akadhatnak gondok, csavarhúzóval is nehéz hozzáférni, ráadásul az alaplapunkon a processzorfogalattal körüli passzív hűtőbordák is nehezítették a dolgunkat. A két ventilátor nagyon csendes, nem produkálnak sokkal több zajt, mint egyenestársaik. Hűtési teljesítményét négyesre értékeltük, nem azért, mert nem volt jó, csupán ebben a mezőnyben nagyon erős ellenfeleket kapott. Valószínűleg, ha a test rézből készült volna, még ütősebb eredményeket ért volna el, így legálább olcsó. ([www.senerit.hu](http://www.senerit.hu) – 7560 Ft)



37 **CS** 46

## GLACIALTECH IGL00 5750

nyújt egy plexi oldalú házban is. A prociról hat darab heatpipe vezet el a hőt, egyetlen nem réz eleme a hűtőborda, amely közvetlenül a lapátok alatt található. A két ventilátornak hála, a zajszintje picivel magasabb, amit főleg terhelés alatt lehet észrevenni, viszont egy megfelelően jól hangszigetelt ház mellett ezzel sem lesz gondunk. Mivel az egyik legjobb eredményt érte el, csak ajánlani tudjuk, még akkor is,

## THERMALTAKE DUOORB

Ezt a hűtőt már az előtt kinéztem magamnak, hogy szó lett volna bármiféle CPU-hűtő tesztéről. Valljuk be, kevés ember tud szó nélkül elismerni egy ekkora, dupla ventilátoros hűtőszörnyeteg mellett. Aki a tesztlaborban járt, az megtapogatta, megnézte, nagy volt a sikere. Szerencsére a magas árérték és az extra kialakításért cserébe valóban ütős megoldást szerelhetünk a gépünkbe. A 80%-ban rézből készült DuoOrbnak két 80 mm-es ventilátora van, az egyik pirosan, a másik kéken világít, ezért tökéletes látványt



29 **CS** 37

## THERMALTAKE DUOORB

ha az ára nem túl alacsony. ([www.cedrus.hu](http://www.cedrus.hu) – 14 100 Ft)

## GIGABYTE G-POWER 2 PRO

A Gigabyte mindig is híres volt különleges hűtési megoldásairól, elég csak a VGA-knál található passzív megoldásokra gondolni. A G-Power család legifjabb tagját már ránézésre sem kell féltetni, az embernek az a jóleső érzése támad, hogy nem számítógépet szerel egy tesztlaborban, hanem a megyei modellszakkörön vesz részt, ahol éppen turbinát épít egy kisrepülőbe. Szerencsére a gigászi méret nem jár együtt fülsiketítő zajjal még akkor sem, ha egy nagyon picit több szélzajt is bocsát ki a 120 mm-es ventí, mint kisebb társai. A prociról négy hőelvezető cső hivatott elszállítani a meleget a méretes hűtőbordára. Az eredményeket nézve ez tökéletesen sikerül is neki, nagyon kiváló munkát végeztek a mérnökei. Egyetlen



46 **CS** 59

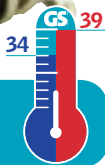
## XIGMATEK S964

## XIGMATEK S964

A Xigmatek kisebb megoldásának hat rézből készült hővezető csöve van, amely értelemszerűen ugye három párat jelent, ezek két-két oldalon három-három elvezető felülettel gondoskodnak a megfelelő hűtésről. Bár a processzorhoz nem rézfelülettel kapcsolódik, érdekessége, hogy a réz heatpipe közvetlenül a CPU felületével is érintkezik, ezáltal növelve a rendszer hőleadási képességét. Szerelésből mindenképpen jeles jár neki, ugyanis a hűtőt simán, mindenféle véráldozatok nélkül felszerelhetjük. Rögzítés után pedig a kis gumikapaszkodóknak hála, a ventilátor felaplikálása sem tart tovább, mint pár másodperc. Sajnos a teljesítményével gondok vannak, legalábbis a megtornáztatott négymagossal nem boldogult. Ez köszönhető annak, hogy egy olcsóbb aluhűtőtől beszélünk, amelynek a mérete sem



**GIGABYTE  
G-POWER 2 PRO**



szépséghibája a dolognak, hogy jó nagy hely kell a felaplikálásához, ezért mindenképpen érdemes lemérni a rendelkezésünkre álló helyet vásárlás előtt. ([www.cedrus.hu](http://www.cedrus.hu) – 11 400 Ft)

### SCYTHE OROCHI

Sajnálatos hibája az újságunknak, hogy nem képes visszaadni a valós méreteket, pedig az Orochi esetében nem mehetünk el szó nélkül emellett. Láttunk már nagy hűtőket, de ennél az 1,2 kilós modellnél a „nagy” szót vétek lenne használni. Igazából leginkább a radiátor lenne a helyes kifejezés. Csak azok tudják a gépükbe építeni, akiknek extra sok hely áll a rendelkezésükre, mert 120×194×155 mm helyet képes elfoglalni a gépünk belsőjéből. Összesen 10 réz hőcsövet építettek bele, ezek az óriási alumíniumbordákra juttatják a forráságot. Passzív hűtőként is megállja a helyét, persze nem egy komoly négytagos procihoz. Ahhoz még a mellékelt nagyon lassú (500 rpm) és ezáltal extra halk ventire is szükségünk lesz. A kisebb teljesítményű procikkal még akár passzív módon is képes elbánni. Legnagyobb problémája, hogy akkora, mint egy ház, ezért csak keveseknek fog elférni a gépükben. ([www.flash.hu](http://www.flash.hu) – 17 520 Ft)



**SCYTHE  
OROCHI**



### THERMALTAKE BIGTYP 120VX

A Thermaltake méretes versenyzője is rézből készült, legalábbis ami a heatpipe részét illeti. A ventilátor alatt található borda költséghatékonyság miatt már itt is sima fémből van. A szerkezet tetején található piros ventilátor legnagyobb érdekessége, hogy egy külső potméterrel szabályozható manuálisan is. Természetesen a méreteket normál ventilátorsebesség mellett végeztük el, ami nem járt sok zajjal. Érdekesképpen felcsavartuk maxra is, akkor azonban már elég zavaróvá vált a zajszint, viszont tovább nőtt az amúgy is első osztályú hűtési teljesítménye. Éppen ezért CPU-túlhajtásra is kiválóan alkalmas, legyen az bármelyik ma kapható típus. Nagyon meg voltunk elégedve vele. ([www.cedrus.hu](http://www.cedrus.hu) – 11 100 Ft)



**THERMALTAKE  
BIGTYP 120VX**



### ASUS SILENT SQUARE EVO

Az ASUS nikkelből készült hűtője olyan, mint egy autó motorja felülnezetből, és ehhez a hűtővédő fedlap is nagyban hozzájárul. Először azt hinné az ember, hogy egy teljesen passzív megoldásról van szó, aztán bekapcsoláskor rájövünk, a borda közepébe van beépítve a kék LED-világítású ventilátor, amely nem hazudtolja meg a nevét, csöndben teszi a dolgát. A 745 grammos hűtőfelszerelés pofonegyszerű, ugyan kell hozzá egy kis logika, de még a kevésbé rutinos emberek is két perc alatt felrakhatják. Párónként öt hőcső nyúlik fel a CPU fölött elhelyezkedő toronyházba, amelyen a beszerelt ventilátor keresztülirántja a levegőt. Ez a megoldás elég jó, bár ha elromlik a ventilátor, a szétszerelése felettébb macerás lehet. Teljesítménye nagyon korrekt, a mezőny elejétől némileg elmarad ugyan, de azoknak, akiknek az extra alacsony zajszint ilyen fontos, mint a jó hűtési potenciál, mindenképpen megéri a befektetést. ([www.cedrus.hu](http://www.cedrus.hu) – 10 300 Ft)



**ASUS  
SILENT SQUARE EVO**



### XIGMATEK RED SCORPION S1283

A Red Scorpion az egyik legdíjazottabb ventilátor címet is elnyerhetné, fő-

leg azért, mert az elegáns átlátszó narancssárga lapátok sötétben nagyon szépen világítanak az átlátszó keretben. A 120 mm-es ventilátor persze nemcsak szép, csendes is. Felszerelése hasonló módon történik, mint az előbb bemutatott kisebbik Xigmatek modellnél. A kis gumitűközők persze nemcsak a könnyed szerelést teszik lehetővé, de a fölösleges rezgést sem engedik tovább. A processzorról három darab nikkelezett hőcső nyúlik fel a méretes hűtőbordára, de a méretes szót az Orochihoz képest már csak idézőjelben használhatjuk. Szerelése pofonegyszerű, megfelelő teljesítménye pedig valahova a középmezőny elejére sorolja. ([www.senerit.hu](http://www.senerit.hu) – 10 200 Ft)



**XIGMATEK  
RED SCORPION**

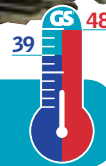
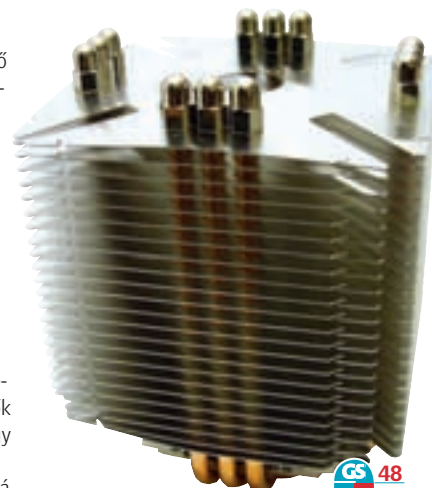


### SCYTHE NINJA PLUS REV. B

A Scythe Ninja családjának legnagyobb tagját már kicsomagolni is élvezet. Az Orochinál mindenképpen kisebb, súlya is a fele, de azért a mérete miatt mindenképpen elő kell kapni valami mérőeszközt, mielőtt a boltba rohannánk érte. Önmagában a csendes 120 mm-es hűtő nélkül is megállja a helyét passzív módban, viszont ehhez egy kisebb teljesítményű processzor is szükségeltetik. A négytagos Intel prociknak kell, hogy a ventilátor is besegítsen, nem elég a hat pár hővezető rézcső. Az összeszerelés nem túl könnyű, a dolog titka egy kellően hosszú csavarhúzó! Ha viszont már a helyén van, akkor nem lesz gond vele, a ventilátor felszerelése két drótfüllel megoldható. Csönnességére nem lehet panaszkodni, teljesítményére sem. Extrém tuningkedvelők tovább fokozhatják a teljesítményét egy komolyabb ventilátorral, de gyári állapotban is tökéletes az átlagos felhasználásra. ([www.flash.hu](http://www.flash.hu) – 13 350 Ft)

### SZOROS VOLT A VERSENY

A teszt végén az összevetés kedvéért feltettünk egy gyári Intel hűtőt is, amely



**SCYTHE  
NINJA PLUS REV. B**

Nagy általánosságban azt mondhatjuk, hogy jó 10–15 fokkal lehet lejjebb tornászni a proci hőmérsékletét a gyári értékekhez képest egy alaposan megoldoztatott négytagos processzornál is. Ez nem rossz eredmény, tekintve, hogy a kisebb teljesítményű kéttagosoknál ez az érték még magasabb lesz! Átlagosan 10–12 ezer Ft költőpénzzel kell betérnünk egy számítástechnikai céghez, ha a tesztben szereplő modellek közül szeretnénk választani. Persze vannak olcsóbb típusok is, igazából minden csak igény és pénztárca kérdése. Aki a legjobbat akarja, annak összességében a ThermalTake DuoOrb és a BigTyp 120VX-et ajánlhatjuk, ez győzött meg minket leginkább, illetve a Gigabyte G-Power Pro is jutalmat érdemel. A legolcsóbb OCZ Vanquisher pedig remek ár/teljesítmény aránya miatt érdemelt díjat. **GS**

LETÖLTHETŐ MOBIL TARTALOM



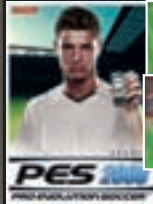
ÜZENETED A

1796

-os

SMS SZÁMRA KÜLDD EL!

### VÁLOGASS A LEGJOBB MOBILOS JÁTÉKOKBÓL



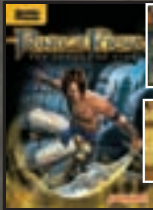
Válaszd ki kedvenc csapatod a több mint 100 hivatalosan licencelt keretből, és vezesd a legnagyobb klubokat a futball világában! Játshatsz akár 15 profi bajnokságokon, mely focisztárokat is felvonultat, mint Cristiano Ronaldo és Michael Owen.

letöltési kód: **GSJ 11814**



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

letöltési kód: **GSJ 11418**



A PC-s körökben jól ismert, mobilra nagyszerűen áttulított játék. Feladatod, hogy Perzsa Herceget átsegítsd a titokzatos akadályokon. Utad során nem csak ügyesen kikerülhető akadályokkal találkozol, hanem a túlvilágból ellened küldött szellemekkel is.

letöltési kód: **GSJ 11721**



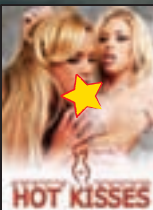
3 dimenziós grafika, rengeteg kameraállásból figyelheted az eseményeket. Több, mint 200 csapat közül választhatsz! Minden csapatnak egyedi arculata van, minden játékos saját stílussal rendelkezik. Élvezd Robinho cseleit, Crouch fejeléseit, vagy az olasz csapat defenzív eroit! Vegyél részt az 5 liga egyikében, 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**

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 száma, a háttérkép melletti kódot a 06-90/614-844-es számra. Info 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.



A gamek világában már jól ismert játék mobil telefonos adaptációja. letöltési kód: **GSJ 11660**



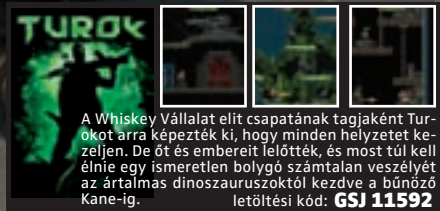
Vegyél részt orült versenyeken híres városokban (New York, Párizs, Tokio, London) vagy külvárosi terepeken (Luxor, Syracuse, Route 66, Vladivostok). Használd a Nitrot és vedd fel a bónuszokat! De vigyáznod kell, mert a zsaruk nyugalmat akarnak, és ezért mindent meg is tesznek! A pénzből amit nyersz luxus sport autótak vehetsz.

letöltési kód: **GSJ 11659**



Képzeld el, hogy egy fiatal egyetemistaként egy teljesen új városba kerülisz - egy új élet vár rád! 100 napod van arra, hogy karriert csinálj, sikeres legyél a tanulmányaidban és vonzó lányokat gyűjts magad köré! Híres pornosztárok, izgató fotók várnak Rád!

letöltési kód: **GSJ 11764**



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**



Válassz a 10 híres tuningautó közül, és győzd le a város leggyorsabb bandáit a halálos versenyekben.

letöltési kód: **GSJ 11714**



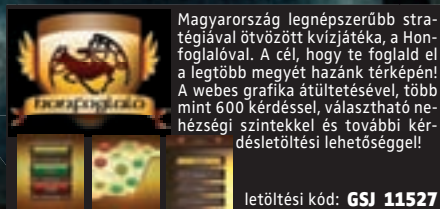
A SEGA autóverseny játéka most eloszór fut be mobilra! Versenyezz Jages, trópusi és kanyonokkal tarkított tájakon. Szállj versenybe a SEGA Rally kupáért.

letöltési kód: **GSJ 11606**



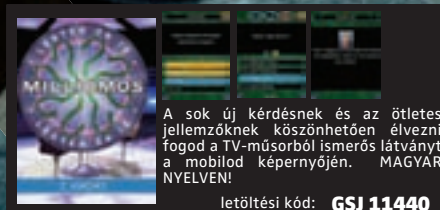
35 éve a World Series of Poker a Nagy siker színimája itt születik a hírnév és a legenda. Játssz Chris Jesus Ferguson tanácsaival. Itt az igazi adu és a pókertörténet legnagyobb díja vár!

letöltési kód: **GSJ 11489**



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

letöltési kód: **GSJ 11527**



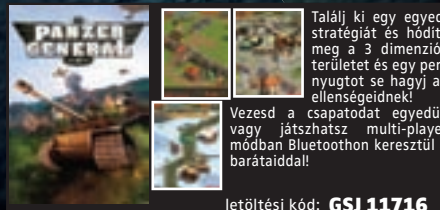
A sok új kérdésnek és az ötletes jellemzőknek köszönhetően élvezni fogod a TV-műsorból ismerős látványt a mobilod képernyőjén. MAGYAR NYELVEN!

letöltési kód: **GSJ 11440**



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

letöltési kód: **GSJ 11380**



Találj ki egy egyedi stratégiát és hódíts meg a 3 dimenziós területet és egy perc nyugtot se hagyd az ellenségeidnek!

Vezesd a csapatodat egyedül, vagy játszatsz multi-player módban Bluetoothon keresztül a barátjaiddal!

letöltési kód: **GSJ 11716**

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Láng



### LOGITECH VX NANO

ÁRA 15 000 Ft  
WEB [www.logitech.com](http://www.logitech.com)

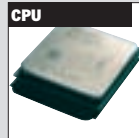
A gyártó notebookokhoz ajánlott vezeték nélküli modelljéről van szó. Öt gombbal és MicroGear görgővel szerelt. Szövet hordtokot és kb. az USB-csatlakozó harmadával egyező méretű, igen apró vevőegységet találhatunk mellette. Az érzékelő minősége, az egér mérete és csatlakozása is tudatja velünk, hogy inkább általános használatra készült, mint játékokra.



### COOLER MASTER HYPER TX2

ÁRA 4000 Ft  
WEB [www.cooler-master.com](http://www.cooler-master.com)

Kiváló választás annak, aki a gyári hűtőnél jobb, de mégis egyszerűbb, olcsó hűtést akar. Felfogatható LGA775, AM2, S939/754 lapokra. Három U alakú hőcsöve, és egy 92 mm-es, háromeres kábel végén lógó ventilátora van. Az alaplappal párhuzamosan mozgatja a levegőt, plusz egy kis légtérrel műanyagpalánnyal a proci körüli alkatrészeket is hatékonyan hűti.



### ATHLON X2 4050E

ÁRA kb. 14/17/20 000 Ft  
WEB [www.amd.com](http://www.amd.com)

Számos felhasználási területen nem elsősorban a nagy teljesítmény, hanem mondjuk az alacsony fogyasztás és hőtermelés a cél. 45W-os maximális TDP-vel bír mindhárom modell (4050e, 4450e, 4850e), így bármelyik jó választás lehet, mondjuk egy zajtalan gépbe. Az AM2 foglalatra illeszkedő Brisbane magos processzorok órajele rendre 2.1, 2.3, 2.5 GHz.

## TOP TIPP

RAM  
**CORSAIR TWIN3X2048**  
ÁRA 25 000 Ft  
WEB [www.corsair.com](http://www.corsair.com)



Elképesztően leestek a DDR3 memóriák ára az utóbbi pár hónapban. Különösen jó választás lehet mostanság a Corsair XMS3 TWIN3X2048 családjának néhány tagja. Mindegyik csomag két darab 1 GB-os modul tartalmaz, csak a sebességük, az időzítések és a hűtésük más és más. Kezdetnek itt van az „1066C7” változat, amely 1066 MHz-es órajelével és 7-7-7-21-es időzítésekkel bír. Ennek ára 23 ezer forint körül alakul. Valamivel drágább a 25 ezer forintos „1333C9”, mely 1.7V-on 9-9-9-24-et, és a típusjelből kitalálható órajelet produkál. Utóbbi kapható pár ezer forint felárért DHX kiadásban is. A „DHX” a chipket és a NYÁK-ot is hűtő alumíniumbordát takar – ezzel valamivel bátrabban nyúlhat az ember a működési feszültséghez is.



### EVGA UV PLUS

ÁRA 20 000 Ft  
WEB [www.evga.com](http://www.evga.com)

Ez az USB 2.0 csatlakozóra köthető eszköz a DisplayLink technológiával megkapott videojelet DVI-I csatlakozására vezeti ki. Innen az analóg vagy digitális jel kivezethető egy kijelzőre. Legfeljebb négy ilyen adapterrel tölthetjük meg a VGA-nk kimeneteit. A nagyobb (UV16) modell maximum 1680x1050@60Hz-es képpel is képes dolgozni.



### SAMSUNG Z150

ÁRA 18 000 Ft  
WEB [www.samsung.com](http://www.samsung.com)

Nem mai telefonról van szó, de ár/érték arányát tekintve figyelemre méltó. Az alapokon túl például multimédiás tudásban elmarad (50MB memória, nem bővíthető), de akinek ez nem szempont, annak jó választás. 3G-képes, gyári aksival 3 napig használható, USB-és képfog-csatlakozást tud, jó TFT-kijelzője van – az ár pedig független készülékre vonatkozik.



### COOLINK GFX CHILLA

ÁRA 7000 Ft  
WEB [www.coolink-europe.com](http://www.coolink-europe.com)

Alacsony profilú (bár 1 slotot és még egyet szellőzésre elszippantó) VGA-hűtőről van szó. Két darab nyolc centis ventilátor szellőzteti át a hat hőcsővel szerelt, kb. egyharmad kilogrammnyi fémét. A memóriák hűtéséről „tüskék” hivatottak gondoskodni, és hővezető pasztát is kapunk. 8800 GT/GTS, valamint 3850/3870 kártyákra is felmegy sok másik mellett.



### VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT ALATT

**TIPP**  
1. BFG 9600 GT OC 512MB  
kb. 40–42 000 Ft  
WEB [www.bfgtech.com](http://www.bfgtech.com)

2. ASUS EAH3850 256MB  
kb. 33–36 000 Ft  
WEB [www.asus.com/](http://www.asus.com/)

3. Sapphire HD3650 512 MB  
kb. 20–21 000 Ft  
WEB [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)

**TIPP**  
4. Gigabyte GV-NX96T512HP  
kb. 35–37 000 Ft  
WEB [www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)

5. Zotac 8600 GT 256MB  
kb. 19–21 000 Ft  
WEB [www.zotac.com](http://www.zotac.com)



### VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT FÖLÖTT

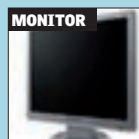
**TIPP**  
1. Leadtek PX9800 GX2 1GB  
kb. 120–130 000 Ft  
WEB [www.leadtek.com](http://www.leadtek.com)

2. Sapphire HD3870 X2 1GB  
kb. 80–90 000 Ft  
WEB [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)

3. BFG 8800GTS OC 512MB  
kb. 62–67 000 Ft  
WEB [www.bfgtech.com](http://www.bfgtech.com)

4. MSI NX8800GTS 512MB  
kb. 57–62 000 Ft  
WEB [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)

5. Gainward 8800 GT 512MB  
kb. 42–45 000 Ft  
WEB [www.gainward.com](http://www.gainward.com)



### TFT-MONITOROK 17"–22"

**TIPP**  
1. ASUS PG221 (22" ws)  
Kb. 109–115 000 Ft  
WEB <http://www.asus.com/>

2. LG L1919S (19" ws)  
Kb. 45–47 000 Ft  
WEB [www.benq.com](http://www.benq.com)

**TIPP**  
3. Samsung 226BW (22" ws)  
kb. 64–68 000 Ft  
WEB <http://www.samsung.com>

4. Belinea 1975 S1 19"  
kb. 55–58 000 Ft  
WEB [www.benq.com](http://www.benq.com)

**TIPP**  
5. Viewsonic VG730m 17"  
kb. 47–50 000 Ft  
WEB <http://www.viewsonic.com/>

### TÁVIRÁNYÍTÓ



### GENIUS REMOTE 300

ÁRA bevezetés alatt  
WEB [www.genius.com](http://www.genius.com)

A Genius sokféle periféria (billentyűzet, rágcsáló, hangkeltő) mellett többek között távirányítókat is gyárt. Az újdonsült Remote család legkisebb tagjáról van most szó, amelyet kifejezetten a Vista egyes verzióiban megtalálható Windows Media Center vezérlésére készítettek. Infravörös vevőegységét egy szabad USB-portra csatlakoztathatva már nem is kell a közvetkező számára léptetéshez, vagy a film megállításához gépközelbe kerülnünk. De nemcsak PC-vel, hanem két további távirányítható berendezésünkkel is megérteti magát. Erre az „IR learning” ficsór bevetésével nyílik lehetőség: ezzel más távirányítók által kiadott jelek eltárolására képes. Visszajátva ezeket, a Remote 300 képes az „eltanult” funkciók átvételére, így kiválta a többi hasonló eszközt.



## BELÉPŐ

### 100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b>	Athlon 64 X2 AM2 4200+	12 000 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	20 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Samsung Spinpoint T166 500GB	12 000 Ft
<b>DVD-író</b>	NEC AD-7173S LabelFlash	7 000 Ft
<b>Ház</b>	Sharkoon Rebel9 Economy	10 000 Ft
<b>Táp</b>	FSP Bluestorm 350W	10 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>100 000 Ft</b>	
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	Gainward GeForce 8800GT	+ 22 000 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 futtathatóak 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 E4700 2.6 GHz	27 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper TX2	4 000 Ft
<b>Alaplap</b>	MSI P35 Platinum	29 000 Ft
<b>Memória</b>	Corsair TwinX 800MHz DHXCL42GB	13 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Gainward 8800 GT OC 512MB	45 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Samsung Spinpoint T166 500 GB	18 000 Ft
<b>DVD-író</b>	NEC AD-7173S LabelFlash	7 000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master CM 690	15 000 Ft
<b>Táp</b>	FSP Bluestorm II 400W	12 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>170 000 Ft</b>	
<b>Gyorsabb VGA-kártyával</b>	BFG GeForce 8800 GTS 512MB	+17 000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b>	Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz	+17 000 Ft

**Vélemény** A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellene 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	44 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b>	Cooler Master Hyper 212	8 000 Ft
<b>Alaplap</b>	Asus Commando	32 000 Ft
<b>Memória</b>	OCZ Platinum 800 Dual 2GB	15 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire HD3870 X2 1GB	80 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Samsung Spinpoint T166 500 GB	18 000 Ft
<b>DVD-író</b>	NEC AD-7173S LabelFlash	7 000 Ft
<b>Ház</b>	Chieftec Uni BH-02	16 000 Ft
<b>Táp</b>	Corsair VX450 450W	16 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>220 000 Ft</b>	
<b>TV-tuner</b>	Pinnacle PCTV Card Hybrid Pro	+ 16 000 Ft
<b>Különálló hangkártya</b>	Sound Blaster X-Fi Xtreme audio	+ 13 000 Ft

**Vélemény** A High End képviseli az abszolút csúcscategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

## PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE



INTEL		
Intel Socket 775		
Core 2 Quad Q9300 / 2500MHz		58 000 Ft
Core 2 Quad Q6600 / 2400MHz		44 000 Ft
Core 2 Duo E8400 / 3000MHz		43 000 Ft
Core 2 Duo E8200 / 2660MHz		37 000 Ft
Core 2 Duo E6750 / 2660MHz		35 000 Ft
Core 2 Duo E4500 / 2200MHz		23 000 Ft
Pentium E2180 / 2000MHz		14 000 Ft
Pentium E2160 / 1800MHz		13 000 Ft
Celeron E1200 / 1600MHz		10 000 Ft

AMD		
AMD Socket AM2		
Phenom X4 AM2 9600 2.2 GHz		40 000 Ft
Phenom X4 AM2 9500 2.2 GHz		37 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6400+ 3.2 GHz		31 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ 3.0 GHz		28 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5600+ 2.8 GHz		24 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5200+ 2.6 GHz		20 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4600+ 2.4 GHz		14 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2 GHz		12 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4000+ 2.1 GHz		11 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 3800+ 2.0 GHz		10 000 Ft

## ALAPLAPAJÁNLO



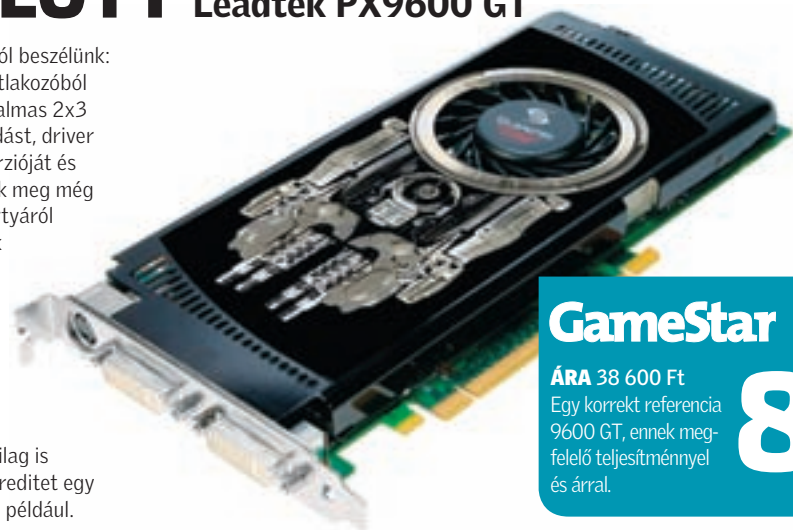
INTEL		
Intel Socket 775		
ASUS P5W DH Deluxe		34 000 Ft
MSI P6N SLI Platinum		33 000 Ft
ASUS Commando		32 000 Ft
MSI P35 Platinum		29 000 Ft
Gigabyte P35-DS3		20 000 Ft

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 Leadtek PX9600 GT

**RENGETEG GYÁRTÓNAK VAN a polcon 9600 GT-je, ezek közül egy jobb fajta a Leadtek kártyája.** A címben olvasható modelljük egy referenciaváltozat. Ennélfogva a specifikációk 650 MHz-en járó G94 magról, benne 64 darab stream processzorról és hozzá 256 bites buszon csatlakozó, fél GB-nyi, 1800 MHz-es GDDR3 memóriáról szólnak. A kártya gépünkkel PCIe 2.0 csatlakozáson kommunikál (1.0-val visszafelé kompatibilis), az elkészült képeket pedig két DVI kimeneten és egy TV Outon képes kiadni. Emellett a dobozában megtalálható DVI-HDMI átalakító és S/PDIF kábel segítségével HD tartalom továbbítására is rá lehet venni. Ha már

a mellé csomagolt dolgokról beszélünk: egy 2x4 érintkezős tápcsatlakozóból egy a kártya etetésére alkalmas 2x3 érintkezőset varázsoló toldást, driver CD-t, az Overlord teljes verzióját és további kábeleket le lehetünk meg még a dobozban. Magáról a kártyáról – mely a referenciától csak matricájában különbözik – nem lehet sokat elmondani. Bár alaprajelen egyértelműen kikap a 8800GT-t jobban befogó, gyárilag tuningolt 9600GT-ktől, de azt a tuningot sokszor házilag is el lehet végezni – a plusz kreditet egy szimpatikus hűtésre költve például.



**GameStar**

ÁRA 38 600 Ft  
Egy korrekt referencia 9600 GT, ennek megfelelő teljesítménnyel és árral.

**85**

# KULTÚRÁK ÖRVÉNYÉBEN

Frászt kapsz az idétlen fordításoktól, és úgy gondolod, jobban csinálnád?

//Mayer

**É**PPEN AZ IMÉNT BÖNGÉSZTEM a városi moziműsort, és bizony eltartott egy darabig, mire találtam egy helyet, ahol eredeti nyelven adják az általam várt filmet. Egyszerűen nem szeretem a szinkronos vetítéseket, sajnos csak nagyon ritkán képesek visszaadni az eredeti szövegek hangulatát.

Néha még a feliraton is borzongok, de legalább ha a hang eredeti, akkor gond nem akadhat a szórakozással. Szerencsére sikeresen belém vertek egy kis nyelvismeretet az évek során, de tudom, sokan bajlódnak a nyelvekkel, így a fordítások léte teljesen jogos. Sokszor mondtam ám én is, hogy bezzeg ezt jobban csinálnám, de egy kis utánanézés eredményeképpen kiderült, hogy a lokalizálás világa sokkal mélyebb, mint gondoltam.

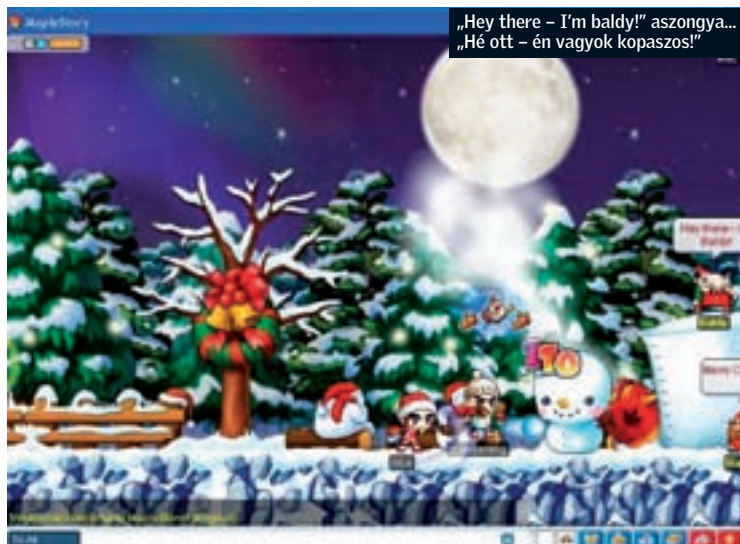
## FORDÍTÓS JÁTÉK

Tegyük fel, hogy egy neves játékfejlesztő cég alkalmazottai vagyunk, és kinn csücsülünk Amerika egyik nagyvárosában a kényelmes kis irodaszékünkben, miközben mereven bámuljuk a monitort, és épp a következő nagy projekten közörljük az agyunkat. Belép a főnök,

és kezünkbe adja a nagy feladatot: a következő nagy dobás világszerte mindenhol meg fog jelenni. Japántól kezdve Németországon át Amerikáig. Szeretnénk, ha a lehető legtöbb ember zsebe ürülne ki a termékért cserébe, és mienk a megtisztelő feladat, hogy ezt elérjük. Mit is tehetünk az ügy érdekében? A fordítás csak egy aprócska része a folyamatnak, fontos ugyanis már rögtön a projekt elején tisztázni, hogy mi kerülhet be a játékba, és mi nem, mi az, amit világszerte mindenütt tudnak értékelni, továbbá mi az, ami félreérthető lehet egyes kultúrák számára. Ugyebár a *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* esetén éppen a mexikóiaknak lett keserű a tequila, hisz nem éppen békés országgként mutatta be Jalapeno paprikaföldjét. A játék persze ettől függetlenül óriási sikert aratott a világ többi részén, de kemény fejfájást okozott az Ubisoftnak az incidens.

## MASSIVELY MULTIPLAYER KULTÚRÁK

A multiplayer lehetőségek térhódításának hála, egyre nagyobb szerepet kapott az utóbbi időben a játékok lokalizációja a fejlesztések során. Az



Egy MMO honosítása hatalmas projekt – a World of Warcraft spanyol változatára is éveket kellett várni



## MEGTALÁLNI A HANGLEJTÉST, SZÓHASZNÁLATOT ÉS FORDULATOT, AMELY HITELESEN VISSZAADJA EGY KARAKTER

interneten tömegesen ereszthetik egymásnak a különböző kultúrák képviselőit, így fontos, hogy mindenki számára azonos értékkel szolgáljon az élmény. A *World of Warcraft* népszerűségének túlnyomó része Amerikán kívül ül a monitor előtt, ezért hát fontos fenntartani mindenkié az érdeklődést, ha már havi rendszerességgel tömik meg a Blizzard orbitális malacperselyét. A különböző Eventek vagy kiegészítő csomagok talán egyértelműnek tűnnek egy európai és egy amerikai ember számára, azonban a multiplayer Kánaánjának tartott Távol-Keleten lehet, hogy nem vennék a lapot. Egyszerű példa a karácsony, amely alapján rendszerint van Event az MMO-k világában, vagy megjelenik egy sokadik *Sims*-kiegészítő. Ez az ünnep alapján véve a családról és a szeretetről szól, de Japánban például inkább a szerelmeseknek fontos esemény. Bár a fa és az ajándékok utáni rohanás ugyanúgy jelen van, ugyanakkor tabu témát képez a magányos lelkek számára. A szingli 25 év feletti hölgyeket például „maradék karácsonyi sütnék” gúnyolják!

### SZÓKAVALKÁD

Ha már sikerült kulturális szempontból mindenki számára értékelhető anyaggal előrukkolnunk, akkor következhet a már emlegetett fordítás. Az utóbbi években egyre több játék jelenik meg hazánkban immár magyar nyelven is, és ez rengeteg új vásárlót hozhat a kiadóknak, elvégre sokkal több embert tudnak így elérni. A fordításoknál viszont azonkívül, hogy ügyelni kell a pontosságra, továbbra is jelentős szerepet kap a kulturális nézőpont, ám ebben az esetben már inkább a minőség miatt. Ez igazán nehéz dolog, hisz fordítani még könnyű, de megtalálni azt a hanglejtést, szóhasználatot, nyelvi fordulatot, amely hitelesen visszaadja

egy karakter jellemét, már igazán kemény dió a legprofibb tolmács számára is. Ennek az oka, hogy azonos beszédstílus amúgy sincs az adott nyelvben, így talán csak megközelíteni lehet azt. Nem hallottam még igazán jó afroamerikai dumát szinkronizált filmben egészen egyszerűen azért, mert hazánkban nincsenek meg hozzá a körülmények. De ugyancsak egy példa Japánból: a japán nyelv megannyi dialektusa közül az egyik legjellegzetesebb a Kansai dialektus, amelyet gyakran használnak alkotók, hogy sajátos jellemet adjanak a műveikben szereplő karaktereknek, legyen szó regényről, filmről vagy mangáról. Ha magyarra kellene átfordítanunk egy ilyen dialektust beszélő ember szavait, akkor finoman szólva „parasztos” szöveget kapnánk, Japánban azonban éppen hogy viccesnek hat. Nem jogos tehát minden esetben a fordítások minőségére panaszkodni, hisz éppen az ilyen kulturális gátak miatt bizonyos esetekben szinte lehetetlen egy-egy fordítás kivitelezése.

### PÉNZ BESZÉL ÉS TOLMÁCSOL

Talán egyesek tudják, mi pénzbe kerül egy-egy teljes oldalnyi szöveg lefordítása az erre szakosodott irodákban, hát akkor képzeljük el, mibe fájhat egy teljes játék átírása megannyi különböző nyelvre. A nagyobb játékiadók megtehetik, hogy saját csoportokat alkalmaznak, amelyek mindezt elvégzik, hisz ha csak azt vesszük, hogy az EA mennyi terméket bocsát piacra egy hónapban, világossá válik: van ott meló bőven. Megéri fenntartani egy-két csapatot, amelyek egyik játék után már rögtön belevágnak a következő projektbe akkor is, ha netán egy *Sims*-kiegészítőt követ egy vérengzős FPS. Azonban a kisebb kiadóknál, ahol nem gyártáson érkeznek a játékok, már nem feltétlenül költségkímélő alkalmazni a nyelvekben és kultúrákban

jártas bölcsészeket. Ilyen esetben jöhet szóba az „outsourcing”, amely bizonyos folyamatok kihelyezését jelenti. A pénz világában közkezdvelt jelenség lényege mindösszesen annyi, hogy fogunk egy amúgy költséges tevékenységet, és odaadjuk egy olyan külsős cégnek, amely olcsóbban elvégzi azt helyettünk. Ez már csak azért is hasznos a kiadók számára, mert a nagyobb tapasztalattal rendelkező outsourcing cégek rögvést bele tudják vetni magukat a munkába, és nem kell avval bajlódni, hogy egy saját csapat megszerveződjön. Biztonság szempontjából persze harmadik fél bevonása rizikósabb is együtt, hisz nem csak egyetlen kiadó termékén munkálkodnak egy időben az ilyen cégeknél, így néhány titkos információ könnyedén repkedhet az éterben, eljutva olyanokhoz, akikhez nem volna szabad.

### A JÖVŐ: CSINÁLD MAGAD

Egyes fejlesztők azonban látnak fantáziát a lelkes játékosok munkájában is. Nem véletlenül olyan népszerűek a

honosító portálok, hisz a fordításokra kellően nagy az igény. A jövőben talán éppen az ilyen magánprojektek képezhetik a lokalizációs törzset. Egyes elméletek szerint a fordításokat végzők jelentős elismerést kapnának a fejlesztőktől, szerepelnének a játékok végén megjelenő stáblistán, MMO-k esetén akár extra tárgyakhoz jutnának, a későbbiekben ingyen kópiát is kaphatnának a játékból a megjelenés előtt, és rávethetik fordítóösztöneiket. Pénzjutalmakról sajnos senki sem beszél, hisz a lényeg éppen az, hogy minél olcsóbban kivitelezhető legyen a folyamat. De azért tegyük hozzá, sokan örülnének egy *Crysis2*-nek a hivatalos megjelenés előtt bő két hónappal még akkor is, ha csak pár jelenet fordíthatnának le velünk. Szép kis jövő volna, azonban biztonsági okokból egyelőre nehezen megvalósítható; de lehet, hogy éppen ezért éri meg kicsit nekifeküdni a nyelvóráknak, talán egy nap éppen te fordítod majd a *Duke Nukem Forever*-t.

## FÉLREFORDÍTÁSBÓL KULT

Amikor valami annyira béna, hogy már szuper



A 89-ES SEGA MEGA DRIVE-RA érkező japán *Zero Wing* európai változatának fejlesztői nem éppen az ékes angol nyelvükről váltak híressé. A játék egyik félrefordított sora azóta körbejárta a világot, és megannyi gamert nevetetett meg. „All your base are belong to us!” – azóta már kapható pólókon, bögréken, fogkeféken.



# NAGYON KELL A MULTI?

A többjátékos mód szárnyalása elnyomná a minőségi single player játékokat? //Mayer

**A Z INTERNET TÉRHÓDÍTÁSÁ-**nak hála egyre nagyobb szerepet kapnak a hálózati szolgáltatások a játékokban. A multiplayer népszerűségének köszönhetően egyre csak növekszik a többjátékos móddal rendelkező játékok száma, és rengeteg cím épít szinte teljesen erre a funkcióra, gyakran elhanyagolva a single player kampányokat. A kritikák is sokszor foglalkoznak a multiplayer kérdéskörrel, sokszor negatívumként értelmezik a hiányát, illetve néha éppen szidalmaznak, ha nem lett kellőképpen kidolgozva. Most akkor szükség van a multira vagy nincs?

## SZINGLIBŐL A MULTIBA

Ki ne emlékezne még a régmúlt időkre, amikor hosszú órákat eltöltött Super Marioval és barátaival, hogy folyton csalódjon, mert a hercegnő egy másik kastélyban volt. Persze a csalódást végül is kellemesnek mondhattuk, hisz a játék és az élmény folytatódhatott tovább. Ekor még messze voltak a multiplayer játékok, maximum egy *Double Dragon*-t pofozhattunk végig kettesben, de semmi *Battlefield*-hez fogható nem volt. Aztán lassan online lett minden. Jött *Unreal Tournament*, ami az *Unreal* után szakított a single player hagyományokkal és inkább a multiplayer felé kezdett húzni, s mostanra a két kezem és a két lábam sem elég ahhoz, hogy összeszámoljam az elmúlt hetekben megjelent, többjátékos szórakozásra építő játékokat. A single player azonban mintha kezdene elhalványulni. Persze kaptunk egy *BioShock*-ot, de mintha lassan minden az online játékokról szólna. A piacon jelenleg nagy az igény a multiplayer funkciókra, és hangosan hördül fel a gamertársadalom ha valaki be meri jelenteni, hogy a következő nagy címből kihagyják a többjátékos módot. Nagy a nyomás a fejlesztőkön, és nem is olyan biztos, hogy megéri engedni a trendnek.

## FEJLESZTŐI DÖNTÉSEK

Persze alapdolog, hogy pénz beszél, és egy fejlesztés során nagyon is sokat szá-

mít, hogy mennyire van teletömvé a szobában, és mindemellett mennyire sűrű az idő. Nem mindenki teheti meg ugyanis, hogy több évtizeden át fejleszt egy *Duke Nukem Forever*-t, ráadásul egy multiplayer funkció kifejlesztése gyakran olyan, mintha egy másik játékot hegesztene az ember. Maga a játékmenet lehet, hogy működik a singleplayer kampányban, és számunkra ordít, hogy megoszszuk az örömet más játékosokkal, azonban a *GTA* hivatalos multiplayer funkciója is csak most debütálhatott, holott ki ne akart volna már eddig is egy online városban garázdálkodni? Az eredményre úgy látszik, megérte várni, de sok fejlesztő esik abba a hibába, hogy inkább összetákol egy egyszerű többjátékos módot, csak hogy megfeleljen a népakaratnak. Az eredmény természetesen rossz kritikákat és csalódottságot von maga után. A *Metroid Prime Corruption* esetén már nem engedtek a csábításnak a Retro Studios srácok. Ugyan Nintendo DS-re már érkezett korábban a multimókára kihelyezett nagysikerű *Metroid Prime Hunters*, azonban a fejlesztők inkább Samus Aran történetére kívántak koncentrálni, ezért kimaradt ez az opció a Wii-s játékból. Az eredmény magáért beszél, hisz átlagosan 90%-os kritikákat kapott.

## FILMSZERŰ ÉLMÉNYT IDE!

Single player játékok mindig is lesznek, nincs veszélyben a műfaj, de jóval kevesebb az igazán ütős offline játék a multiplayer felemelkedésének hála. Rengeteg kiadó számára alapvető követelmény a többjátékos mód, mert ettől eladhatóbbnak tűnik a termék. Több időt képeznek a játékosok eltölteni az ilyen játékmódokkal, és a fejlesztések során sem kell az előre megírt jelenetekkel, forgatókönyvvel és mesterséges intelligenciával bajlódni. Azonban nagyon sokan kíváncsiak az érdekes és magával ragadó történetekre, melyek által éppen azt az interaktív élményt kaphatjuk, amit a vásznon vetített filmekkel nehezebben, ezért remélhetőleg továbbra is sikeresen működhetnek a *Half-Life*-hoz és a *BioShock*-hoz hasonló szingli-orientált játékok fejlesztői. 



Call of Duty 4: a ritka példa, amikor egyaránt tökéletes élményt nyújt a single és a multi is



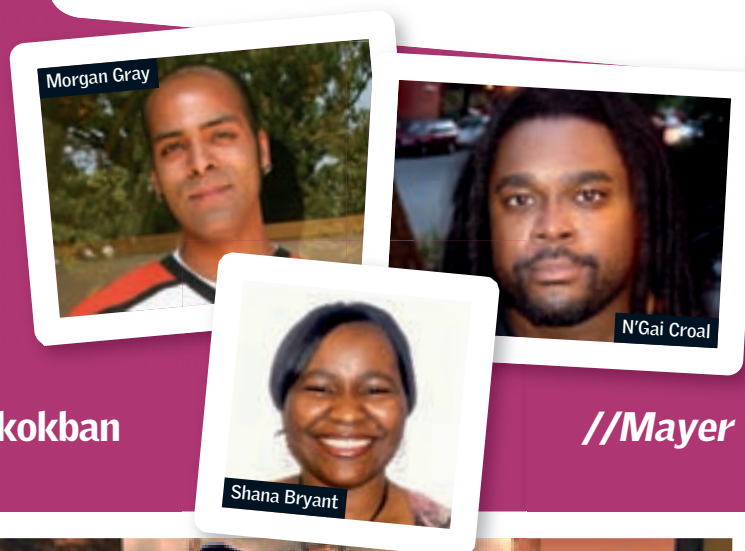
Metroid Prime Corruption: első a sztori, ha kell, a multi rész repül



BioShock: a játék karakterfejlesztési lehetőségei kiváló alapjai lehetnek volna a többjátékos módnak – Ken Levine és csapata inkább mégsem kockáztatott

# SZÍNES JÁTÉKIPAR

## Afroamerikaiak a fejlesztők soraiban és a játékokban



//Mayer

**A**NEM IS OLYAN RÉG MEGJELENT *Resident Evil 5* trélerére elég nagy port kavart a világban a kizárólag feketékből álló zombiseregével. A felháborodást sokan nem értik, mondván, hogy ez csak „egy játék” és a 4. epizódban egy teljes spanyol falucska lakossága távozott az élők sorából, ami akkor nem váltott ki ugyanilyen reakciókat. Kíváncsiak voltunk az iparhoz közel tevékenykedő feketék véleményére az esettel kapcsolatban, és hogy szerintük milyen szerepet játszanak az afroamerikai karakterek a játékokban.

### AZ ÚJSÁGÍRÓ SZAVA

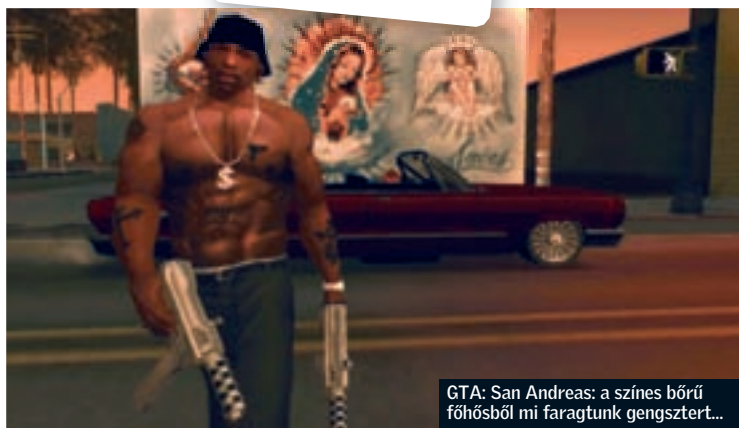
N'Gai Croal, a Newsweek zsurnalisztájának fő szakterülete az elektronikus szórakoztatóipar, azon belül is a játékok. A kanadai születésű úriember a tréler megtekintése után a következőket mondta: „Tisztán látszik, hogy ezen egy fekete sem dolgozott.” Véleménye szerint az eset ellenére nem szükséges már most elítélni a játékot, hisz annak csak egy részét láthatta a nagyérdemű, de mindenképpen elgondolkodtatóak a történetek. Szerinte a felvételek alatt tipikus rasszista felfogás észrevehető, azaz minden, ami él és mozog, az fekete, nyomorult és nagyon gonoszul viselkedik az egyetlen fehér emberrel, de nem gondolja szándékosnak a tartalmat. Az emberek nagyon érzékenyen reagálnak az ilyesmire, főleg ha egy olyan csoportról van szó, amely hátrányos megkülönböztetésben részesült az történelem folyamán. Eltekintve az utóbbi évek „feketés” játékaiból, N'Gai kiemelte a sokat kritizált *GTA San Andreas*-t. Szerinte ugyanis normálisnak mondható, ha egy játék sztereotípiákra épít, hisz fontos az, hogy könnyen tudjunk azonosulni az élménnyel. A lényeg az, hogy jól használják ezeket, és a rockstaros srácoknak sikerült, hisz azon túl, hogy szokásos nagyszájú laza rappereként mutatják be a feketéket, valódi problémákat is bele tudtak csempészni a játékba – „Az a jelenet, ahol a nagy testvér vitatkozik a kis hugival azért, mert a lány egy fehérrel jár. Az a kevéske, 90 másodpercnyi jelenet teljesen jól volt megírva.”

### FEJLESZTŐK KÖZT

A *Tomb Raider: Legend* mögött segédkező Morgan Gray elég érdekes kijelentést tett: „Gordon Freeman akár fekete is lehetett volna. Simán. Nem beszél egyáltalán!” A producer szerint a legnagyobb probléma az, hogy miképp is tud az ember kötődni a játékok főszereplőjéhez. Vajon csak a háta mögött vagyunk és lökdössük előre a siker felé, vagy fogjuk a kezét, miközben halad a történet? Morgan szeret azonosulni a karakterekkel, azonban egyre nehezebb ezt megtenni, hisz a legtöbb szereplő fehér. „Unok már az átlagos fehér sráccal játszani, és unom a sztereotíp fekete karaktereket!” A *Crackdown* esetében szerencsére sikerült megmosolyogtatni Morgant, hisz egy fekete zsaruval reklámozták a játékot. Szerinte ugyanis nem tipikus dolog a rend oldalán feketéket alkalmazni, ráadásul semmilyen jelleme nem volt a karakternek, ami jobb, mintha megint egy sztereotíp gúnyát húztak volna rá. A *Resident Evil 5* esetére már kicsit másképp reagált Morgan, mint N'Gai. Szerinte ugyanis nagyobb probléma, hogy megint kapunk egy olyan *Resident Evil*-t, amiben nem fekete a főszereplő, de ugyanígy hiányolja az ázsiaiakat is a sorozatból. Összességében több olyan játékot látna szívesen, ahol színes bőrűek is irányíthatóak, mert az *NBA Live* és a *Madden NFL* nem elég.

### A FEKETE LEVES

Shana Bryant a Midway minőségbiztosítási osztályán dolgozik. Szerinte az a fő baj, hogy nagyon kevés az etnikailag vegyes fejlesztőgárda, és ezért könnyedén kerülhetnek sztereotíp tartalmak a játékokba, hisz senki sem szólal fel ellenük. A legtöbb esetben a feketéknek megvan a jellemző beszédstílusuk, viselkedésük és gyakran kapcsolatban állnak a bűnözéssel. „Oh, és valószínűleg le van vágva az egyik karjuk és egy puskával pótolták azt” – jegyezte meg szarkasztikusan a hölgy. Szerinte nyitni kellene az új dolgok felé, azonban csak nagyon kevesen merik ezt bevállalni, és ezáltal a sztereotípiák könnyedén bebetonozzák magukat a játékokba. **GS**



GTA: San Andreas: a színes bőrű főhősből mi faragtunk gengsztert...



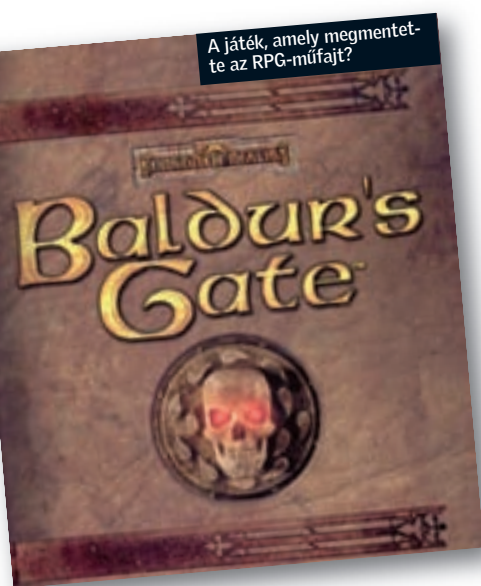
...de a Crackdown gondoskodott arról, hogy a rend oldalán se csak fehérek álljanak



A nagy botrányt kavart Resident Evil 5 trailer – a zombik bőrszíne is számít ám

# A BIOWARE SZTORI

A *Mass Effect* újabb bizonyíték arra, hogy a Bioware egyszerűen képtelen rossz játékot készíteni. Majd másfél évtizedes történetüket igazi mesterművek jelzik // Berr



A játék, amely megmentette az RPG-műfajt?

**A BIOWARE-T 1995-BEN ALAKÍTOTTA** három kanadai orvos: Ray Muzika, Greg Zeschluk és Augustine Yip. A cimborák, aki szabadidejükben szerepjátékokat játszottak mániákusan, megelégedlően az emberi testekben és szövetekben való turkálást, úgy döntöttek, hogy tehetségüket kipróbálják a játékiparban is. Bár Yip két évvel később kilépett a cégből, a Bioware, amely Greg lakásából új irodába költözött, 1997-ben elnyerte az „Év játékcége” rangos kitüntetést, és ettől fogva díjat díjra halmozva a számítógépes játékipar egyik legmeghatározóbb fejlesztőgárdájává vált.

## ZÚR AZ ŰRZEN

A Bioware legelső játéka az 1996-os *Shattered Steel* című FPS-volt. Ez kicsit meglepő, ha belegondolunk, hogy a cég fő profiljává később a szerepjátékok váltak. A *Shattered Steel* mégis szá-

mos olyan elemet tartalmazott, amely kiemelte korának agyatlan FPS-ei közül. A 2132-ben játszódó történetben, amely sokban emlékeztetett a nagy sikerű *MechWarrior*-ra, egy Planet Runner nevezetű hatalmas robotot irányítottunk, amellyel rivális cégeket kellett eltenni az útból. A játék a 3D-s grafikus kártyák fejlődésének virágkorában jelent meg, és maximálisan kihasználta az új lehetőségeket: robotunk szuperfegyvereivel ugyanis nemcsak ellenfeleinket tehetjük el láb alól, de kedvünkre „átformálhattuk” bolygónk felszínét is. Hatalmas krátereket robbanthatunk a tájba, egész hegyeket tüntethetünk el – és mindezt valós időben! A játékot a különleges grafika, a dinamikus zene és a magas AI mellett az összetett történet tette különösen érdekessé. A sztori kibontásában – a későbbi Bioware-játékokhoz hasonlóan – rendkívül nagy szerepük volt a párbeszédeknek.

## BALDUR KAPUJÁBAN

A bioware-esek szeme előtt a *Shattered Steel* megjelenésekor már egy másik játék lebegett, amely enginje alapján ekkoriban még *Battleground: Infinity* néven futott. Az 1998-ban kiadott RPG végül a hangzatos és titokzatos Baldur's Gate címet kapta. A többi – mondhatnánk fellengzősen – már történelem. A kilencvenes évek első fele meglehetősen mostoha idő volt a szerepjátékok szerelmeseinek. Az RPG-k a kalandjátékokhoz hasonlóan jócskán megszenvedték a nagy „grafikai boom”-ot, amelyből értelemszerűen főleg az FPS-ek profitáltak. Az évtized közepe azonban jelentős változásokat hozott: az 1996-os *Diablo*, majd az 1997-es *Fallout* bebizonyította, hogy a szerepjátékok fölött korántsem járt még el az idő. Az igazi hardcore RPG-ek és főleg az AD&D műfaj szerelmesei azonban hiányoltak egy olyan játékot, amely az akció helyett (pontosabban az akció mellett) a szerepjátékok legősibb és legnemesebb hagyományait követve életre keltene a műfaj komplex szabályrendszerét. A Dungeons & Dragons jogokat az az Interplay birtokolta, mely az előző Bioware-játék kiadója is volt. Az új RPG ezért érte-

lemszerűen az AD&D műfajt vette célba: a *Baldur's Gate* a szerepjátékosok között jól ismert Forgotten Realms világában játszódott, amelyet korábban már olyan nagyszerű progik céloztak meg, mint például az 1988-as *Pool of Radiance* vagy az 1989-es *Curse of the Azure Bones*. A hét fejezetre osztott *Baldur's Gate* a Nyugat-Európára sokban hasonlító Faerûn világában játszódik. A cselekmény akkor veszi kezdetét, amikor főhősünk egy rajtaütés során elveszti nevelőapját, a mágus Goriont, és addigi otthonába, Candlekeep erődjébe sem térhet többé vissza. Egyetlen társául az ugyancsak apja által felnevelt „nővére”, az árva Irion szegődik; a két tesó és barát, ahogy az már lenni szokott, hosszú, epikus útra indul, amely során nemcsak a birodalom sötét erőt kell legyőzni, de társaik segítségével saját rejtélyes múltjukról is fel kell lebbenteniük a fátylat. A *Badlur's Gate* az AD&D szabályrendszer alkalmazta némi módosítással, ez lehetővé tette a turn-based csatarendszert, amely azonban olyan gyors volt, hogy a játékos szinte valós idejűnek érezte. A komplex karakterfejlesztés, az összetett mágiarendszer, a hatalmas, bejárható, dinamikus világ és a 640x480-as felbontás ellenére is gyönyörű izometrikus grafika mellett a játék fő erénye a hihetetlenül jól megírt sztori volt, amelyet nem kis részben az érdekes karakterek és a humorral teli párbeszédnek keltettek életre. A *Baldur's Gate* a *Diablónál* jóval összetettebb, „intelligensebb” volt, az amúgy zseniális *Fallout*-tal szemben pedig az volt az előnye, hogy jól ismert fantasyvilágba kalauzolta a játékosokat. A játékot szinte valamennyi kritika az egekig magasztalta: egyedül a Computer Gaming World adott 4/5-ös értékelést. (Bár a szerkesztő a következő számban elismerte, hogy a cikkíró egy fejlesztés kellene agyoncsapni.) Az óriási sikernek köszönhetően szinte azonnal megjelent a *Tales of the Sword Coast* kiegészítő. 2000-ben kijött a folytatás, a *Shadows of Amn*, amely számos újdonsággal szolgált az előző részhez képest: a csatarendszer valós idejűvé vált (igaz,



Az utolsó Greenpeace aktivista harca az amazonasi esőerdőért (*Neverwinter Nights*)

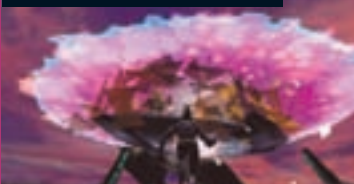


Két korsó tejet kérek, hölgyem (*Baldur's Gate: Dark Alliance*)



Magányos turista, útban a Halászbástya felé (*Baldur's Gate*)

A francba! Tudtam, hogy nyitva felejttem a gázscapot! (MDK2)



A négyes metróban különösen szigorú lesz a jegyellenőrzés (KOTOR)



Hősnőnk ismét otthon felejtette az intim betétjét... (Jade Empire)



bármikor meg lehetett állítani, hogy végiggondoljuk a taktikánkat), a varázslatok száma megtriplázódott (mintegy 300 varázslat közül választhatunk), új karaktertípusok és fegyverek jelentek meg a színen, és persze a bejárható világ is sokszorososa lett az elsőnek. A játéknak hamarosan kiegészítője is megjelent *Throne of Baal* címmel, és időközben egy „lebutított” *Baldur's Gate* is napvilágot látott konzolokra *Dark Alliance* címmel. Az Infinity engine olyan sikert aratott, hogy számos más játék is alkalmazta, például az ugyancsak Interplay színei alatt futó Black Isle Studios által fejlesztett *Plainscape Tournament* vagy az *Icewind Dale I. és II.*

## ÚJ UTAK, RÉGI VILÁGOK

Bár a Bioware vegyes fogadatra talált, a szürreális grafikájú *MDK2* erejéig visszatért a sci-fi akció műfajhoz, további játékaiban a *Baldur's Gate* által kitaposott utat járták. A *Neverwinter Nights*-sorozatot részben az 1991 és '97 között ugyanezen a néven futó MMORPG inspirálta. (Ez az AOL-os játék volt az első grafikus MMORPG.) A *Neverwinter Nights* ELPD-jéhez hasonlóan a *Forgotten Realms* a kozmoszban játszódott: hősnőnknek most egy gonosz szektát és egy kitérő járványt kellett megfékeznie, valamint *Neverwinter* városát kellett megóvni a készülő támadástól. A régi jó Infinity engine-t itt már felváltotta a kevésbé hangzatos nevű, de sokkal látványosabb full 3D-s Aurora engine. Újítás volt a korábbi Bioware-játékokhoz képest, hogy a számtalan szervernek köszönhetően akkoriban rengetegnek számító (akár 9000) játékos kapcsolódhatott egyszerre a kalandozásba. Ugyancsak egyéni ízt adott a programnak a Dungen Master (DM) funkció, amely lehetővé tette a szereplők és a világok fölötti korlátlan uralmat, és a más DM-ekkel való kapcsolatot. A *Neverwinter Nights*-kiegészítővel egy időben a fantasy világba kissé beleunt Bioware azonban már egy új, nagy dobáson gondolkodott. Nem kisebb dologra vállalkoztak, mint hogy megújítsák a *Star Wars* univerzumot, amely már meglehetősen sok csalódást okozott a játékosoknak.



A *Shattered Steel* nem grafikájáról vált híressé...

## AZ ÉG ÉS A KELET LOVAGJAI

Az új játék, az először Xboxra, majd PC-re megjelent 2003-as *Knights of the Old Republic (KOTOR)* a régi, jól bevett Bioware-szokás szerint ismét mestermunka lett. Az Aurora engine-t most egy új, full 3D-s engine, az *Odyssey* váltotta fel. A történetben, mely négyezer évvel Luke Skywalker felbukkanása előtt játszódott, egy fiatal jedi lovagot alakíthattunk, aki eldönthette, hogy a jó vagy a sötét oldalra áll. A Birodalom és a Sithek harcába belekeveredő ifjú lovagnak el kellett sajátítania a jedi harcmódot, majd különböző küldetéseket kellett megoldania, amelyek között gyilkossági nyomozás ugyanúgy szerepelt, mint pl. egy veszélyes ragály megállítás. Az *Odyssey* engine-t használó játék D&D szabályokra sokban hasonlító bonyolult RPG-elemeket ötvözött kalandjátékba illő történettel, megalkotásában Drew Karpyshyn sci-fi író is részt vett. A harc, amelyet részben a *Final Fantasy* inspirált, ismét turn-based jellegű volt, ez azonban nem jelentette azt, hogy megaludt a szánkban a tejfő, mire legyepáltuk ellenfeleinket. Sőt, épp ellenkezőleg: hihetetlenül dinamikusak, feszültek és látványosak voltak az összecsapások. A *KOTOR* a korábbi Bioware-játékokhoz hasonlóan rendkívül jó sajtóvisszhangot kapott, szinte minden

lehetséges díjat besöpört. A *KOTOR* folytatása 2004-ben jelent meg, de rá egy évre a kísérletező szellemű Bioware ismét új vizekre evezett. A 2005-ös *Jade Empire* játék ezúttal a nyugati világon ismét végigsöprő „keletmánia” jegyében született, a történet ugyanis a fantasyelemekkel megspékelt ősi Kínában játszódott. Az eredetileg Xbox-ra fejlesztett játék a korábbi Bioware progiknál jóval egyszerűbb volt, és csak egy főhőst irányíthattunk, akihez hosszabb-rövidebb időre különböző társak csatlakoznak. Megmaradt azonban a régi, elágazásokkal teli Bioware-féle dialógusrendszer, amely olyan eredeti ízt adott a cég játékaiban, és több ponton most is lehetett választani a „jó” és a „rossz” út között. A *Mass Effect*, amely hosszas várakozás után végre PC-n is megjelent, a legnemesebb Bioware-tradíciókat folytatja, vagyis igazi mestermunka, amely remek újításokat is tartalmaz, mint például az egyelőre forradalminak és zseniálisnak tűnő, érzelmi alapú dialógusrendszer. A játék fényesen bizonyítja, hogy Bioware-ékben nemigen lehet csalódni; biztos vagyok hát benne, hogy a cég elkövetkezendő másfél évtizedes története legalább olyan érdekes lesz, mint az eddigi volt. GS



# MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

Lelkesedésünk a könyvek, zenék és filmek iránt nem csökken, ezt hatalmas nagy örömmel veszem tudomásul. Valamelyik nap például egy kiváló olvasónk megkeresett, hogy az újságban a kedvence a GSTV Másvilág, így nemsokára online-on is jelentkezni fogunk majd Másvilággal – mindenki vélhető nagy öröme. Addig pedig jó olvasást!

Gyu

## Az utca királyai (film) (Street Kings) //Bad Sector

TOP TIPP

**A** LOS ANGELES-I GET-TŐK világába vezet el ez a film, amelynek forgatókönyvét az a James Elroy követte el, aki a Szigorúan bizalmas című filmen, illetve regényen is dolgozott. A sztori hasonlít az egykori klaszikushoz: Los Angeles sokaknak napfényt, pálmákat és könnyű, vidám életet jelent. És vannak olyanok, akiknek egészen mást. A városban dolgozó zsaruk számára ezekből az utcákból felesleges erőszak, hazugság és halál sugárzik. Aki itt egyenruhába bújjik, az hamar megtanulja, hogy a törvény betűje nem vezet el az igazsághoz: az utca törvényeire van szüksége, ha győzni akar. Tom Ludlow (Keanu Reeves) nem adja fel könnyen, pedig ő aztán igazán sötéten látja a világot. Felesége elvesztése

után csak a rendőri munka marad számára. Amikor azonban egy nyomozás során rájön, hogy a kollégái közé is befaragódott a korrupció, minden dühét és haragját ebben az ügyben vezeti le: pedig most a saját társai ellen kell fordulnia. Keanu Reeves ebben a filmben egy öntörvényű, alkoholista zsarut alakít, aki kemény, gyakran korrump módszerekkel dolgozik, csak hogy eljusson a bűnözőkhöz, akiket legtöbbször jogai ismeretése helyett egyszerűen lelövi. Tom Ludlow (Reeves) azonban mégsem annyira korrump, mint társai és ez bajba is sodorja, amikor egykori társát mellette lövik le. Mivel Ludlow éppen meg akarta verni az illetőt és egyébként is közismerten rosszban volt vele, ezért a gyanú könnyedén rá terelődhetne. Ludlow azonban saját szakállára nyomozni kezd

és ezáltal meglepő szövetségesekre és ellenségekre talál egyaránt. Az utca királyai érdekes, jól kidolgozott bűnügyi film, hiteles karakterekkel és szituációkkal. Reeves most tényleg megerősítette magát és a többi színész is rendben van. Igen jó, bár nem kiemelkedő mozi, kicsit összecsapott befejezéssel. A kemény és gyors thriller rendezője egyébként David Ayer, aki a Kiképzés, a Halálós iramban és a SWAT – Különleges kommandó írója.

GameStar



Ezek a zsaruk tényleg szigorúan piszkosak



## Dream Theater (CD) Greatest Hit //Gyu

**A LEMEZ ALCÍME PEDIG: ...and 21 other pretty cool songs. Furcsa, hogy egy ennyire népszerű és ismert zenekarnak voltaképpen csak egy slágerlistás dala volt,** 1992-ben a Pull Me Under, amely a dupla lemez első dala is egyben, kapásból leléve a „Greatest hit” státuszt. A borítón is hivatkoznak a csapat és a „mainstream” közötti furcsa kapcsolatra – sok-sok millió eladott lemez után is csak egy dal lett igazán „siker”. Mindenesetre ideje volt már egy összefoglaló lemeznek, két okból is: egyrészt azért, mert ilyenje még nem volt a Dream Theaternek, másrészt pedig az utóbbi időben kissé kifogyott a spiritusz a kreatív elmékből a csapatban: utolsó lemezeik

nem tartoznak munkásságuk legjobbjai közé. A 2 CD-s válogatáson új dal nem szerepel, de több nótá ráncfelvarráson esett át: többek között a Lie, a Home, vagy akár a Pull Me Under is eddig ismeretlen „Mix”-ben, vagy „edit”-ben jelenik meg, (szerencsére ez nem azt jelenti, hogy Mike Portnoy helyén egy tücc-tücc masina osztja az észét és a ritmust).

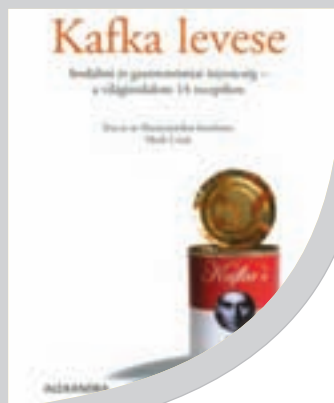


**GS ★★★★★**  
Mértő összefoglalása egy nagy karriernek

## Mark Crick (könyv) Kafka leveise //dZé

**EZEN KÖNYV ALAPÖTLETE igen egyszerű: 14 receptet ír le az író, mindegyiket egy-egy ismert szerző stílusában.** Bevallom, első olvasásra rettenetesen idegesített a könyv. Azt kérdezgettem magamtól, hogy „Ennyi? Tényleg ennyi?”; aztán rájöttem, hogy ehhez a kötethez kicsit lassítani kell, és az apróságokra koncentrálni. A stílusgyakorlat igen kedvelt műfaj, színházakban ugyanúgy találkozunk vele, mint a Bélga lemezein, a Kafka leveise pedig ennek egy mesterien kivitelezett darabja. Raymond Chandler noirja, Jane Austen modorossága, Proust szenvedése, vagy éppen Borges aprólékos realizmusa roppant szellemesen van megfogva. Igaz, a kötet igényel némi

olvasottságot – hiszen hogy is lehetne értékelnéni egy paródiát, ha nem tudjuk, mit parodizál –, de ennek birtokában felhőtlenül fogunk szórakozni. Nagyon rendben van a kötet és még jóárasítva is van (1699 Ft), pedig keményfedeles, igényes kiadás. Irodalomban jártas embereknek kikapcsolódásképpen, vagy éppen ajándékba is remek darab.



**GS ★★★★★**  
Gasztró-stílusgyakorlat az irodalom nagyjairól

## R.E.M. (CD) Accelerate //mazur

**AZ R.E.M. AZ UTÓBBI ÉVEK hosszú és fáradtságos munkájával sem tudta elérni, hogy vacak, kiégett bandaként gondoljak rájuk** – bár a 2004-es *Around the Sum* már komolyan rezgett a léc. Azt már ők is unták, mi is untuk, úgyhogy csak reménykedni lehetett, hogy mélyen szunnyad még erő a csapatban. A tizennegyedik stúdióalbum, az *Accelerate* azonban már az első számmal (*Living Well is the Best Revenge*) igazolta – visszafogott – reményeimet. Azonnal kiderült, hogy a címadás nem véletlen: ez az R.E.M. eddigi leggyorsabb, legpörgösebb lemeze. Bár alapvetően újszerűnek hat, figyelmesebben hallgatva felismerhetők a korábbi R.E.M. albumok jellegzetes elemei (különös tekintettel a *Life's Rich Pageant*, *Document* és *New Adventures in Hi-Fi* albumokra) de az összehatás kicsit a kései Pearl Jamre, sőt – csak halkán merem leírni – a Pixies-re is emlékeztet. Ez persze nem baj, annak ellenére sem, hogy az első két szám után az album már szinte teljesen kiszámítható. Az idő jót tett az R.E.M. hangzásának; minden, ami ismerős, kapott valami olyan többletet, amit csak a tapasztalat adhat... bár éppenséggel nem biztos, hogy ez a patina minden esetben jót

tesz az ilyen zúzós – vagy zúzósnak szánt – zenének, mint amit ezen a lemezen céloztak meg a srácok. (Vagy inkább bácsik.) Az *Accelerate* összességében mintha azt sulykolná, hogy „azért nem is vagyunk még olyan öregek, igaz? Látjátok, ugrálok!” – de valahogy mindvégig ott motoszkált bennem a kép, ahogy Michael Stipe minden egyes szám végén féláljultan mászik be egy oxigénátorba szuszszanni egyet. Érdekes, hogy a lassabb számok, amelyek régen mindig hazai pályát jelentettek az R.E.M.-nek, most valahogy laposabbnak tűnnek (persze ettől még az *Until the Day is Done* remek dal). Talán a lemez koncepciója az ok, illetve az, ahogy kissé esetlenül lassítanak be a nagy pörgés közepette, de ha már döngetünk, akkor döngessünk, nem igaz? Persze a lényegben ez mit sem változtat: az *Accelerate*-tel ismét magára talált az R.E.M. Fejlődtek és megújultak, ami pedig a legfontosabb, végre ismét hitelesen szólnak.

**GameStar**  
★★★★★  
Az R.E.M. végre újra hiteles



## Jonathan Lethem (könyv) Amerikai Amnézia //Gyu

**FURCSA ÉRZÉSEK KAVAROGNAK** bennem ennek a könyvnek a kapcsán, ugyanis ismét úgy érzem, hogy a generációja hangjának kikiáltott Jonathan Lethem ebben a művében nagy lehetőséget puskázott el – azt, hogy kultuszíró lehessen. Az alapötlet igencsak jó, háború pusztította Egyesült Államok, telve mutánsokkal, perverzekkel, furcsa szokásokkal, megmagyarázhatatlan jelenségekkel – s mindez logikusan, érthetően felépítve és végigjárva, mint egy road-movie. Ez nagyon izgalmas és jó egészen addig, amíg az egész történet álomszerű, pszichedelikus, mélyfilozofikus katyvasszá válik, ahol már nem lehet tudni, ki kicsoda, mi micsoda, mi miért és hogyan van – számomra saját álmaimat álmodni jó, másokét megérteni nehézkes –, pedig ez a könyv trükkje, hogy mások álmaiba merüljünk el általa. Én

körülbelül a háromnegyedéig nagyon élveztem, de amikor a főhős végtelen ciklusba esett, hogy eldöntse, mi az álom, mi a valóság, elvesztettem a fonalat – persze csak és kizárólag velem lehet a baj, de olvasóként úgy hiszem, egy könyv lényege, hogy a vége ugyanúgy tetszen, mint a közepe.



**GS ★★★★★☆**

Sokáig izgalmas, aztán csak kulimász

## Various (CD) 5 Years Of GU Music //Deeroy

**A BOXED KIADÓ NAGY MŰLTRA** visszatekintő Global Underground sorozata az egész világon hatalmas népszerűségnek örvend. Különböző városnevekről elnevezett mix CD-sorozatokkal számos lemezlovas alapozta meg a hírnevét, és követték ki a progressive house sikerének útját az egész világon.

Jelen cikkünk tárgya egy immáron öt éve létező alkiadó, a GU Music által prezentált válogatáslemez, ami kétféle verzióban látott napvilágot, kétlemezes, illetve négylemezes változatban. A kiadványok közötti különbség az, hogy a négylemezes változatban a muzsikák teljes terjedelmükben hallhatók, ezt a kiadó lemezlovasoknak és gyűjtőknek ajánlja. Hozzá a kétlemezes mixelt verzió került. Mindkét lemezre a kiadó történetének legnépszerűbb szerzeményeit pakolták fel, er-

re utal az album címe is. Az első lemez inkább a bulizós zenék kedvelőinek nyújt szórakozást. Pörgősebb progresszív house és breakbeat zenék csipetnyi minimállal fűszerezve. A második lemez a downtempo jegyében fogant, ami nyugodt autókázáshoz vagy otthoni relaxációhoz tökéletes.



**GS ★★★★★☆**

Bulizásra és relaxáláshoz is tökéletes válogatáslemez

## Ken Follett – Az idők végezetéig //dZé (könyv)

**KEN FOLLETT PONYVAMESTER.** Ez nem degradálás, mielőtt bárki felhúzná az orrát. A katedrális minden idők egyik legizgalmasabb, legszexibb, legrészletesebben kidolgozott ponyvája. Sőt, zárójelben érdemes megjegyezni, hogy a könyv valószínűleg számtalan generáció első találkozását jelenti az írott erotikával, éljenek a gondatlan szülők. Ken Follett csaknem húsz évvel a katedrális megjelenése után előrukkolt a folytatással, fanfárok, örvendezés. Kissé vegyes érzelmekkel olvastam, ami nem azt jelenti, hogy rosszul lenne megírva vagy netán unalmas lenne, szó sincs ilyesmiről. A Másvilág rovat fő integrátoraként zenei hasonlattal élnék: mikor kijött a Faith No More zenekar Album of the Year című lemeze, kicsit csalódtam benne,

mert profi, ütős munka volt, csak a King for a day... lemezhez képest egy szemernyi újdonság sem volt benne. Semmi, nulla. No, ugyanezt éreztem Az idők végezetéig kapcsán is. Nagyon részletes, hiteles korrajzot kapunk a 14. századi Angliáról, már ezért is érdemes végigrágni magunkat a bő ezer oldalon, de nem lehet mindenki lélekben történész. Megkapjuk az írótól elvárt mennyiségű kalandot, szerelmet, intrikát, szexet és erőszakot, panasza semmi ok. Ugyanakkor az újdonságok hiánya – lásd a zenei hasonlatot – nem engedi, hogy egyértelmű ötcsillagos könyvnek minősítsem Az idők végezetéig-et. Minden karakterről tudni már a regény elején, hogy nagyjából milyen konfliktusokkal kell szembenéznie, milyen céljai vannak, és azokat sikerül-e elérnie. Ott van a Gyenge, De Okos Srác,

a Buta, De Erős Báty, a Liberális Csaj, Aki Nem Akar Férfihez Menni, a Nagyravágó Gyökér és a többi régi pajtásunk a kalandregényekből. Ugyanazok a konfliktusok, ugyanazok a nehézségek a szereplők életében – és valamiért mégis leköt a regény, falom az oldalakat, izgulok, hogy mit talált ki még Ken Follett a szórakoztatásomra. Skizoid helyzet, de ez van. Ha van valakinek egy talicska pénze, és ideje több mint 1000 oldalt elolvasni, ne habozzon!



**GS ★★★★★☆**

Profin összerakott könyv, nagy újdonságok nélkül

## Toolroom Knights Vol 3. Mixed by Tom Novy & Wally Lopez //Deeroy (CD)

**SZÁNOM-BÁNOM, DE ERRŐL** a sorozatról eddig semmit se hallottam, pedig már a harmadik rész látott napvilágot, két ismert dj és producer összeállításában. Az első CD készítőjét senkinek nem kell bemutatni, hiszen Tom Novy nevével még az is találkozhatott, aki nem megrögzött house zenefogyasztó, hiszen slágereit naponta hallhatjuk a zenetévék és a kereskedelmi rádiók műsorán. Ezen a lemezen se hazudtolta meg magát: tech-house, minimal és természetesen kommerszebb vokális darabokat válogatott össze a tőle megszokott profizmussal. Igazi populáris partymix, nem feltétlen csak geekeknek. A második CD a spanyol Wally Lopez munkája, aki kevésbé slágeres zenékkal operál a lemezen, de természetesen

megmaradt a tech-house és minimal mezsgyéjén, egy kellemes, hallgatható szettet abszolválva. Ennek a lemeznek a darkosabb hangzásvilága nekem jobban fekszik, mint az első slágeres beállítottasága. Érdekes, hogy ezen a CD-n megtalálható egy világszerte egyre ismertebb magyar srác, Workidz egy munkája. House-rajongóknak kihagyhatatlan!



**GS ★★★★★☆**  
Remekül összerakott mix album,  
nem csak szakértőknek

## GreCsó Krisztián (könyv) Tánciskola //dZé

**GRECSÓ KRISZTIÁN AZ** EGYIK legfelkapottabb magyar író mostanában – tehát nem csak az egymást ajánrózó, irodalmi életnek nevezett dágványban fürdő nagyokosok ismerik a műveit –, ennek pedig nagyon örülök, hiszen első, Pletykaanyu című prózakötetétől nagy rajongója vagyok. GreCsó állandó témája a vidék, a falusi élet – a Tánciskola viszont egy kisvárosba visz el minket, ahol egy friss diplomás, félszeg jogász első lépéseit követhetjük. Voith Jocó egy igazi halfék, nem tudja, mit kezdjen az életével, nem volt még nővel sem, ezért is tudja imádott – és a városban helyi legenda – nagybátyja arra terelni, amerre akarja – ez pedig a tagadás, a drogok, a személyiség

elvesztésének útja. Jocó vergődését, útkeresését zseniálisan írja le GreCsó ebben az elképzelt alföldi kisvárosban, ahol ugyanúgy olvashatunk a magyar rögválóságról, mint csodákról, szörnyű dolgokról, nőkről – és a felnőttkortól való rettegésről. Ahogy II. János Pál kezdte első pápai miséjét: Ne féljete! GreCsó Krisztián ismét mesterművet alkotott.



**GS ★★★★★★**  
Mágikus utazás az Alföldre,  
útkeresés Magyarországon

## Kiske: (CD) Past in different ways //BZ

**FURCSA EZ A MICHAEL.** Anak idején, elismerem, tényleg furcsán vágják ki a legendás Helloween soraiból, ahol szinte kölyökfejjel vált a heavy metal egyik legfontosabb énekesévé. Azóta – talán eme traumától sokkolva – próbál minél nagyobb távolságot tartani a keményebb műfajoktól. Hallhattuk őt szoft-rock csapat élén és szólóban is, inkább az akusztikus, melankolikus hangvétel jellemezte. A rajongói (és ezáltal kiadói) nyomás azonban ismét erősen bizonyult – a Frontiers egyszer már elérte, hogy a Place Vendome project sorában hard rockot énekeljen, jelenlegi szólóalbuma pedig nem más, mint klasszikus Helloween dalok átírata az énekes jelenlegi szájíze szerint. A régi harmóniak alá te-

hát akusztikus, finomra hangszerezett alapok kerültek, helyenként vonósokkal (ez jó pont), máshol pedig egyéb hangszerekkel (ez már kevésbé – a We Got The Right trombitázgatása se kutya, de a Different Ways zóránosított harmonikájától a víz is kiver). Ennek ellenére a lemez nyitott gondolkodású Kiske-fanoknak és belassult nosztalgia-rockereknek kellemes választás lehet. Én speciel azt hittem, nagyon fogom utálni, és bár nem lett a szívem csücske, mégsem tudom nem szeretni. Ez van.

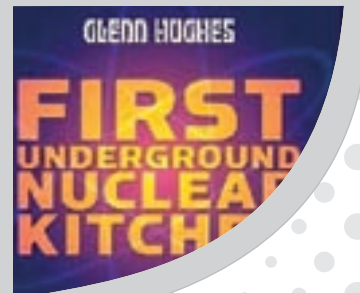


**GS ★★★★★☆**  
Az egykori Tökfej fémtelenített  
változatban

## Glenn Hughes: (CD) First underground nuclear kitchen //BZ

**GLENN PAPA A ROCK** Hangja, ez nem kérdés, és nemrég egy briliáns DVD során már áradoztam róla eleget. Most új stúdiólemeze van terítéken, amely miatt az egyik szemem nevet (hiszen mégiscsak Hughes és az ő Hangja termelt ki egy új lemezt), a másik viszont kisépárás... Az ugyanis egy dolog, hogy a hangszádkirály már a Deep Purple előtt is beleszótt a zenéjébe az ős-funk hatásokat, de manapság is szívesen elkalandozik a groovy-funky világba. Most pedig... Olvassátok csak össze a lemezcím kezdőbetűit! A dobos és társproducer ráadásul ismét Chad Smith, a Red Hot Chili Peppers dobosa, aki – szögezzük le gyorsan – zseniális zenész, viszont ezen a lemezen a rock és a feeling

rovására egy csipetnyivel több lett a funkolás, mint ahogy vártam. Persze ettől még újra hasra esem eme 11 szerzemény előtt is, hiszen Glenn teljesítménye interstelláris, szeretnék én így énekelni hatvan-x éves koromban... Aki viszont a From Now On nyomdokain haladó klaszszikus rocklemezt vár, előbb vegyen be funktalanítót... (Tessék már újra összeállni John Norummal és leszállítani 10 darabkányi Rock Feelinget, pleeeasee...) Viszont május 22-én ott a helyünk a Hájón, érezzük, ahogy árad a cs!



**GS ★★★★★☆**  
Egy képviselőfánkot a funk  
képviselőjének!

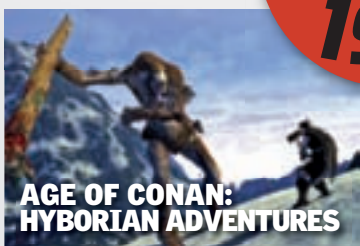


# RACE DRIVER GRID

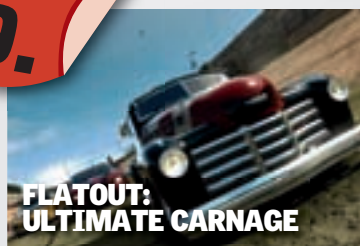
Ki ne emlékezne az elmúlt évek egyik legjobb autóversenyére, a *TOCA* szériára? A Codemasters a hosszú sikersorozat után úgy döntött, az alapoktól újítja meg a koncepciót, amit már a hangzatos új cím is jelez. Európai, amerikai, japán pályák és járgányok, valamint örült száguldozás vár a benzingöz szerelmeseire.



**KÖVETKEZŐ  
SZÁMUNK  
MEGJELENIK  
JÚNIUS  
19.**



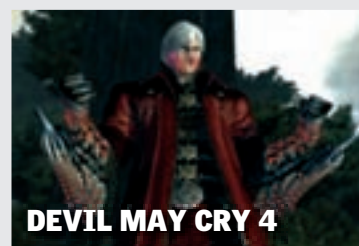
**AGE OF CONAN:  
HYBORYAN ADVENTURES**



**FLATOUT:  
ULTIMATE CARNAGE**



**LEGO INDIANA JONES:  
THE ORIGINAL ADVENTURES**



**DEVIL MAY CRY 4**

Conan online kalandjai szerencsére nem csak arról szólnak, hogy százhuszonzét izmos barbár veri egymás fejét egy méteres baltával. Elfelejthetjük a szokásos MMO-sablonok legtöbbszörét, ami leginkább a harcrendszernél csúszosodik ki: nem elég kétszer lenyomni az előre megírt makrókat a győzelemhez. *Következő számbunkban* részletes tesztet olvashattok.

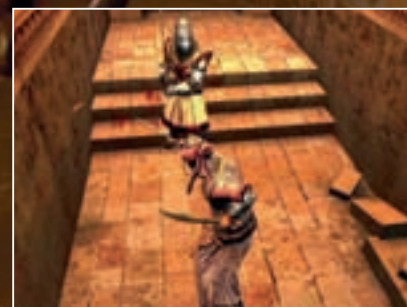
Aki leragadt a *Race Driver GRID* beharangozónál, az minden bizonnyal reflexből átugorná az új Flatout kedvcsinálóját, ám ennél nagyobb hibát nem is követhetne el. A fergeteges kaszkadőrmutatók, parázs ugratások és a fék teljes mellőzése mai köntösben legalább olyan élményt nyújtanak, mint a „komoly” játékok.

A Star Wars után egy újabb népszerű és nagyszerű univerzumot építenek új virtuális Lego kockákból. Indiana Jones, a régészprofesszor halált megvető bátorsággal – na és persze nem kevés ügyetlenkedéssel – néz szembe a pénzsóvár kincsvadászokkal, a veszélyes csapdákkal és a vérszomjas vadállatokkal.

Annyiszor harangoztuk be már a *Devil May Cry 4*-et, hogy valószínűleg észre sem vennétek, ha valamelyik korábbi változatot kopiznánk be ide. Mi persze nem vagyunk ennyire lusták, na meg hát mégiscsak minden idők egyik legjobb konzolos aprítós játékának PC-s portjáról van szó, vagy legalábbis valami hasonló.

## KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: KNIGHTS OF THE TEMPLE

*Assassin's Creed Light* – avagy az e havi *Armies of Exigo* stratégiázása után most íme egy akcióhént, amelyben le lehet vezetni a hétköznapi feszültségeket. Egy templomos lovag bőrébe (de legalábbis páncéljába) bújva kell irtanunk a gaz hitetleneket, vagyis tulajdonképpen mindenkit, aki megérdemli. Vagy aki szembejön. Akció, kaland, látványos kombók, szent célok érdekében – amelyek egyébként szentesítik az eszközt, legyen az pallos, lándzsa vagy buzogány. Arra azonban érdemes felkészülni, hogy az *Assassin's Creed* hiteles (nek szánt) középkori környezetével ellentétben itt kicsit meglódujt a fejlesztők fantáziája és nem csupán holmi „embereket” kell irtani – de talán nem is baj.






PLAY TRUE COLORS



*Play* **WiDE** *Play* LG

Az LG FLATRON L7W sorozat kiváló képminőséget nyújt a grafikai munkát végző felhasználóknak, és tökéletesen megfelel az olyan multimédiás tartalmak megjelenítésére is, mint a mozifilmek vagy a játékok.

 10000:1 A monitor képe minden eddiginél tisztább, élesebb és világosabb az iparág egyik legmagasabb DFC 10,000:1 kontrasztarányának és a Wide Color Gamut (WCG) technológiájának köszönhetően.

