

# TUDOD MI A FAIR-PLAY?



**KERESD A MATRICÁT!**  
**VÁLASZD A MINŐSÉGET!**

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

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

9047-BLI55 9800GX2 1024MB **HDMI**



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



**GAINWARD**  
 BEYOND YOUR SENSES

A minőség nem jelent egyet a magas árral!

9320-BLI55 9600G50 768MB Golden Sample



NVIDIA GeForce 9600G50  
 600 MHz GPU  
 768 MB DDR3 memória  
 900/1800 MHz RAM sebesség  
 PCI-Express / SLI  
 Extreme HD-Output = DVI-I + DVI-I

9115-BLI55 9600GT 512MB Golden Sample **HDMI**



NVIDIA GeForce 9600GT  
 700+ MHz GPU  
 512MB DDR3 memória  
 1000+ (DDR2000+) MHz RAM sebesség  
 PCI-Express / SLI  
 DVI-I + DVI-I + HDMI + D-P

9016-BLI55 8800GT 1024MB Golden Sample



NVIDIA GeForce 8800GT  
 650+ MHz GPU  
 1024MB DDR3 memória  
 950 MHz (DDR1800) RAM sebesség  
 PCI-Express / SLI  
 HD-Output = DVI-I + DVI-I

8965-BLI55 8800GT 512MB TV DD



NVIDIA GeForce 8800GT  
 600 MHz GPU  
 512MB DDR3 memória  
 900MHz (DDR1800) RAM sebesség  
 PCI-Express / SLI  
 HD + DVI-I + DVI-I

8866-BLI55 8600GT 512 HDMI SilentFX **HDMI**



NVIDIA GeForce 8600GT  
 540 MHz GPU  
 512MB DDR3 memória  
 1400 MHz RAM sebesség  
 PCI-Express / SLI  
 DVI-I + VGA + HDMI  
 SilentFX hűtés



**Golden Sample sorozat:**  
 minimum 10-15%-kal gyorsabb, mint a standard többi kártya



**GoesLikeHell sorozat:**  
 minimum 20-25%-kal gyorsabb, mint a standard többi kártya



**Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!**



LETÖLTHETŐ MOBIL TARTALOM


ÜZENETED A

1796

-os

SMS SZÁMRA KÜLDD EL!

VÁLOGASS A LEGJOBB MOBILOS JÁTÉKOKBÓL




Fogd a kukac csapatodat, szerelkezz fel a lehető legfurább fegyverekkel és tordold le az ellenfeleidet! Több fegyverrel, több kukaccal, kiválóra fejlesztett grafikával még több minijáték vár, hogy végigjartsd az úr-korszaki kukac háborút!

letöltési kód: **GSJ 11834**



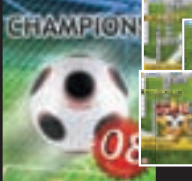
Játszd a látványos film által inspirált Speed Racer mobil játékkal, és legyél te a legjobb a Mach 6 kormányá mögött. Sajátítsd el a Car-Fu művészetét, és használj a driftelést, a csúsztatást, az ugratást és a defenzív vezetést, hogy a többiek előtt maradj.

letöltési kód: **GSJ 11769**



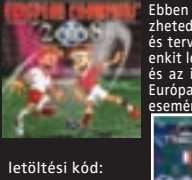
**LEGO Star Wars II**  
Használd az erődöt, találd meg és szabadítsd ki Leia hercegnőt a Halál Csillagról! Harcolj a sötét erők ellen a mobilodon a Star Wars trilógiában, amely a LEGO témára épül!

letöltési kód: **GSJ 11832**



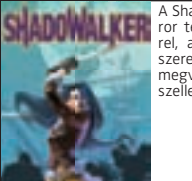
Európa futball lázban ég - Te sem maradhatsz ki! Ez a játék a ma és a holnap focis szakértőinek játéka! Mutasd meg mit tudsz Európa legjobb csapatairól! Ki a legjobb olasz csatár? Ki a portugál kapus? Ez a játék biztosan a kedvenced lesz!

letöltési kód: **GSJ 11812**



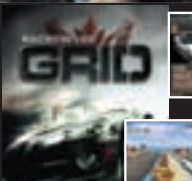
Ebben az évben a legjobb meccseket élvezheted a mobilodon is! Válassz egy csapatot és tervezd meg a stratégiát, amellyel mindenkét legyőzhetsz! Kiválaszthatod a stadiont és az időjárás körülményeket is! Legyél Te Európa Bajnoka 2008 legrangosabb futball eseményén!

letöltési kód: **GSJ 20003**



A Shadow Walker egy érdekes, addiktív, horror témájú platform játék. Shadow Walkerrel, a titokzatos fejedelmével játszva szerezz minél több jutalmat úgy, hogy megvéded a falusiakat a gonosz tengeri szellemektől.

letöltési kód: **GSJ 11824**




A legerősebb autókkal kell versenyezned és meghódítanod a pályákat és bajnokságokat. Szerényen kezdve építsd fel versenyzői karriered, majd vedd fel a legjobb csapattagokat, hogy egy rettegett és tisztelt versenycsapatot hozz létre.

letöltési kód: **GSJ 11848**



**Indiana Jones** végre érkezett a mobilodra!  
Vezesd át Indy-t és Mutt Williams-et az Amazonas esőerdein keresztül és találj rá a régi templomokra, leplezd le Kristály koponya titkát ebben a látványos kaland játékban, tele akcióval és veszéllyel! Nézz szembe a kihívásokkal, kerüld el a rejtett csapdákat, győzd le ellenségeidet! Járj be Te is Indiana Jones útját, és ha elég ügyes vagy új, soha nem látott pályákra juthatsz el!

letöltési kód: **GSJ 11828**



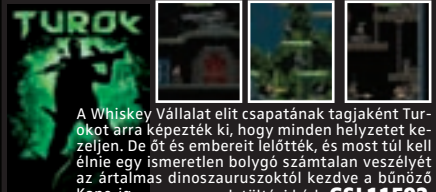
A Caspian herceg játékban Pevensiék visszatérnek Narniába, melyet az erőszak és a kaos vesz körül. A narniai őslakosoknak el kellett rejtőzniük a brutális Miraz király és a Telmarine sereg elől. Segíts Narnia igazi örökösének, Caspian hercegnek és Pevensiéknek a Narnia jövőjéért folyó harcban. A film által inspirált játék két játszható szereplőt, két történetívet és 10 pályányi felfedezhető területet és vad csatákat tartalmaz. Gazdag, középkori környezet, amely hű a film elragadó stílusához.

letöltési kód: **GSJ 11825**



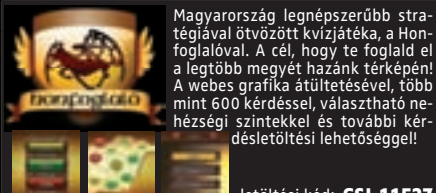
A feladatod, hogy segítsd alakulatodat győzelemre a nácizmus ellen! Haladj előre Normandia tájain, mutass példát bajtársaidnak, hogyan kell szembenézni a megpróbáltatásokkal! A vezetéseddel elérhetitek a győzelmet!

letöltési kód: **GSJ 11669**



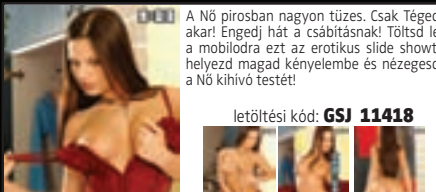
A Whiskey Vállalat elit csapatának tagjaként Turokot arra képezték ki, hogy minden helyzetet kezeljen. De őt és embereit lelőtték, és most túl kell élnie egy ismeretlen bolygó számtalan veszélyét az ártalmas dinoszauruszoktól kezdve a bűnöző Kane-ig.

letöltési kód: **GSJ 11592**



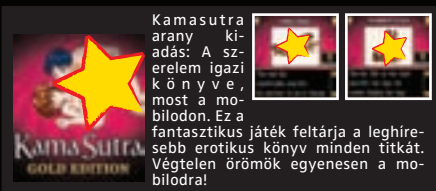
Magyarország legnépszerűbb stratégiajával ötvözött kvízijátéka, a Honfoglalóval. A cél, hogy te foglald el a legtöbb megyét hazánk térképén! A webes grafika átültetésével, több mint 600 kérdéssel, választható nehézségi szintekkel és további kérdésletöltési lehetőséggel!

letöltési kód: **GSJ 11527**



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

letöltési kód: **GSJ 11418**



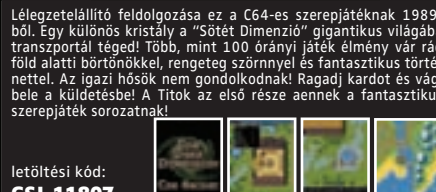
Kamasutra arany kiadás: A szerelem igazi könyve, most a mobilodon. Ez a fantasztikus játék feltárja a leghíresebb erotikus könyv minden titkát. Végtelen örömök egyenesen a mobilodra!

letöltési kód: **GSJ 11089**



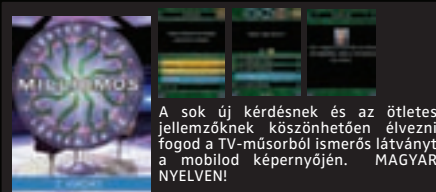
Hagyományos "vetköztetés póker" most egy gyönyörű nő társaságában. Ahogy egyre ügyesebb vagy a játékban partnered egyre többet fed fel a testéből.

letöltési kód: **GSJ 11380**



Lélegzetelállító feldolgozása ez a C64-es szerepjátéknak 1989-ből. Egy különös kristály a "Sötét Dimenzió" gigantikus világába transzportál téged! Több, mint 100 órányi játék élmény vár rád föld alatti börtönökkel, rengeteg szörnyrel és fantasztikus történettel. Az igazi hősök nem gondolkoznak! Ragadj kardot és vágj bele a küldetésbe! A Titok az első része annak a fantasztikus szerepjáték sorozatnak!

letöltési kód: **GSJ 11807**



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**

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. Infó vonal: Digitaria 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 szót a szolgáltatás azonosítóját játék esetében a 1796-ra, háttérképnél a 06-90/614-844-es számra, videonál a 06-90/617-715-ös számra.



# GYERE KEMPELNI!

## - GAMESTAR TÁBOR 2008 -

IDÉN IS HAGYOMÁNYOSAN  
SZÍNVONALAS PROGRAMOKKAL  
VÁRJUK A KEDVES ÉRDEKLŐDŐKET:

~~MÚZEURLÁTOGATÁS,  
GYÖNGYTŰZÉS, KÉZMŰVES  
FOGLALKOZÁSOK,  
FELOLVATÓESTEK 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:

**CDPROJEKT**

TOVÁBBI TÁMOGATÓK:

**PLEOMAX**  
a Samsung brand

**D-Link**  
Building Networks for People

**MODECOM**

**BUFFALO**



[WWW.DELTAVISION.HU](http://WWW.DELTAVISION.HU)



# KÉRDÉSEK, VÁLASZOK

Hölgyek, Urak, köszönjük a rengeteg kitöltött kérdőívet! // Boe

**PÉLDÁTLAN, HOGY AZ OLVASÓ-ink majd 1/3-a aktivizálta magát – komolyan, ekkora részvétel közvélemény-kutatásokban sci-finek számít.** Ilyen mértékű lelkesedésre mi sem számítottunk, így sajnos nem tudjuk minden visszaküldőnknek ajándékkal meghálálni lojalitását és szerepvállalását – nekik marad az erkölcsi elismerés, és a tudat, hogy segítenek szebbé-jobbá tenni a GameStar magazint. Köszönjük!

A szerencsés első 2500 visszaküldőnek viszont, ahogy megígértük, július folyamán postázzuk az ajándékokat.

Egy ilyen kérdőív szakszerű kiértékelése egyébként – főként ekkora adatbázis mellett – heteket, hónapokat vesz igénybe, de amint hozzájuttunk érdemben használható adatokhoz, nekilátunk a népakarat megvalósításának. Készüljete, a következő hónapokban bizonyára lesz néhány apróbb-nagyobb változtatás az újságban, a Ti véleményeitek alapján!

S ha már ennyire a fókuszpontjába kerültek az e havi bevezetőnek, rólátok, T. Olvasókról emlékeznek meg néhány érdekes adattal, melyek felméréseink kapcsán derültek ki Rólátok.

Kik tehát ma Magyarország Legnagyobb Játékmagazinjának olvasói?

A GameStar-olvasók átlagéletkora 21,6 év. Olvasóink több, mint fele (53%) a 18–29-es korosztály tagja, a 15–17 évesek 24%-ot, a 30–39 évesek 15%-ot tesznek ki. Olvasóink kicsivel több, mint a fele tanuló, s kicsivel kevesebb, mint a fele dolgozik. A szabadidős tevékenységek közül az olvasás dívik leginkább (mily meglepő...), ezt szorosan követi a barátok/barátnők/buli/csajozás témakör, az internetezés/MSN, és a sportolás. Ez utóbbi területen a foci és a biciklizés a legnépszerűbb, de számottevő mennyiség-

ben kosaraztok, futtok és teniszeztek is, sőt, marginálisan bár, de megtalálhatók a kajakosok, testépítők, íjászok, táncosok és küzdősportolók is (karate, judo, kendo, chi kung, ez utóbbi nem tudom, mi, de a neve alapján ide tartozik), sőt a felmérést kitöltötte egy-egy parkouros és break táncos arc is. Nagyon jelentős a zenehallgatást megjelölők aránya (nyilván...), szintén sok említést kaptott TV-DVD-mozi triumvirátus, viszonylag sok közöttünk a motoros srác (lány...), és az olyanok, akik zenéléssel (zömmel gitározással) mulatják idejüket. Sokatoknál merült fel a család/gyermek/háziállat témakör (nyilván a kicsit idősebb korosztálynál), és az olyan, számítástechnikával kapcsolatos, de játéktól független ténykedések, mint a programozás, webszerkesztés, 3D grafika, videózás, photoshop és CAD.

Születtek érdekes válaszok is: némelyek szabadidejüket egyszerűen csak „szabadidős tevékenységekkel” töltik (...), mások nem lépnek túl a vegetatív funkciók kielégítésén („evés”, „cigi”, „szex”), van egy olvasónk, aki szabadidejében konkrétan „gyűjt” (hogyan pontosan mit, nem derült ki, de talán jobb is így...), de van, aki mozdonyvezetéssel vagy tetoválással tölti ki üres óráit.

Olvasóink 35%-át csak és kizárólag a jó játékok érdeklik, 65% viszont a rossz játékok után is érdeklődik, teljes képet kapva így a kínálatról. 74%-ban érdekelnek benneteket a játékipar színpalok mögött zajló eseményei, 26% mondja azt, hogy a játék a lényeg, nem az, mit karattyolnak rólok a fejlesztők. 4% nem csipázza a GameStarban található humort, 4% számára közömbös, 92% pedig értékeli és szereti. 96%-otok megbízik a GameStar hardvertesztjeiben, és figyelembe veszi vásárláskor, s ha már gépvásárlásnál tartunk: 9%-otok rendelkezik csúcsgéppel, 34% felső kategóriás, 38% középkategóriás vas tulajdonosa, a maradék 19% pedig saját bevallása szerint ennél gyengébb géppel rendelkezik. 95%-ban fértek hozzá az internethez otthonról (szép

szám, bár a kérdőívet neten kellett kitölteni, az eredmény tehát valahol elvárható volt...), és mintegy 40%-ban rendelkeztek vagy legalább is terveztek beszerezni valamilyen konzolmasinát.

Ennyit Rólátok, most picit rólunk. (Előző hónapban elkalandoztam kicsit a bevezetőben, s nem írtam le a szokásos tudnivalókat, köztük, hogy az Exigo-t a szerződéssel ellentétben végül csak angol nyelven tudták számunkra biztosítani – ezért nem írtuk ki egyébként a címlapra, hogy magyarul lenne – s kaptunk is ezért hideget-meleget.)

Tehát: e hónapban előfizetőink ne lepődjenek meg, hogy e-vitaminos-aloe-verás-duál-komfort-system-es borotvát találnak az újságjuk mellé csomagolva – a gyártó céggel karöltve ezzel most kizárólag nekik kedveskedünk. Meg egyébként is: itt a nyár, a női magazinokban papucsot találni, a GS-ben meg borotvát, ha netán valaki ashe nyomdokain haladva Hitman-stílban nyomná inkább a beach-en – itt a remek alkalom. E havi másik extránk egy bónusz DVD, melyen Vista és XP javítócsomagok tönkkelge kapott helyet – a gyártó céggel karöltve ezzel minden drága olvasónknak kedveskedünk.

E havi harmadik extránk egy itthon csak nálunk elérhető ingame itemet aktivizáló egyedi kód, mégpedig az *Age of Conan*hoz (lehet vagizni a tűzijátékkal) – a gyártó céggel karöltve ezzel minden nyájas AoC-ozó olvasónknak kedveskedünk.

Jól jött ki a megjelenés az infózárlat feloldásához képest, így a világon nálunk olvashattok először az Activision első Bond-játékáról (azért a címlap nem lett gyenge, ugyebár?), melyet Londonban mutattak be a játékujságírók „gondosan válogatott” csoportjának. Láttuk továbbá az új *Prince of Persiát*, a játszottunk a *Far Cry 2*-vel, le-teszteltük a *GRID*-et, úgyhogy tessenek már végre lapozni, ahelyett, hogy itt téblábolnak még mindig az első oldalon. (Már-mint az ötödiken.)

## FIGYELEM!

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

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

KÖSZÖNJÜK!

## CÍMLAPSZTORI QUANTUM OF SOLACE

**L**ONDONBAN JÁRTUNK, HOGY MEGNÉZZÜK, mit is kezd az Activision a Bond-licenccel. Biztosra akartak menni, ezért a *Call of Duty 4* engine-jét használják, és minden finomodást, autót, kutyúket sutba dobva egy beleváló FPS-t készítenek.



# GameStar TARTALOM /6

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



## BEMELEGÍTÉS

- 8 DVD-ARTALOM
- 10 ARÉNA

## ÚJDONSÁGOK

- 14 HÍREK
- 16 SAINTS ROW 2
- 18 CRYSIS: WARHEAD
- 22 DARK VOID
- 26 QUANTUM OF SOLACE
- 32 MONITORBA ÉPÜLT FEJEK KLUBJA?
- 34 BATTLEFORGE
- 36 GAME DEVELOPERS FORUM 2008
- 40 UBIDAYS 08
- 42 PRINCE OF PERSIA: PRODIGY
- 46 TOM CLANCY'S H.A.W.X.
- 48 FAR CRY 2
- 51 SHAUN WHITE
- 52 BIA: HELL'S HIGHWAY
- 54 TOP 10
- 56 BIONIC COMMANDO
- 58 BLOOD BOWL
- 60 WOW: WRATH OF THE LICH KING

## JÁTÉKBEMUTATÓK

- 64 AOC: HYBORIAN ADVENTURES
- 72 EGY KÁVÉ MELLETT... MIKE CAPSSEL
- 74 RACE DRIVER: GRID
- 78 CRUSADERS: THY KINGDOM COME
- 82 LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES
- 84 WARHAMMER: MARK OF CHAOS BATTLE MARCH
- 86 THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN
- 88 STRONGHOLD CRUSADERS EXTREME
- 90 PERRY RHODAN
- 92 CLOSE COMBAT: MODERN TACTICS
- 94 DRACULA: ORIGIN
- 96 TERRORIST TAKEDOWN 2
- 97 BUS SIMULATOR 2008
- 98 XBOX: NINJA GAIDEN II
- 99 XBOX: THE BOURNE CONSPIRACY
- 100 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MÉLYVÍZ

- 102 MÉLYVÍZ HÍREK
- 107 PIACTÉR
- 109 MICROSOFT FRISSTÍTESEK
- 110 DVDRENT
- 112 KICSINOTESZGÉPEK, NAGY TUDÁSSAL
- 114 AMD AM2+ ALAPLAPOK TESZTJE
- 118 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## BELEMENÉS

- 120 BARBÁROK A KAPUKNÁL
- 122 ADNAK A VÉLEMÉNYEDRE?
- 126 MÁSVILÁG
- 130 A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



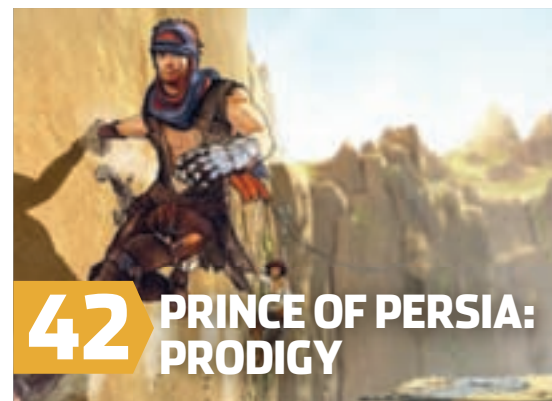
# 42 FAR CRY 2

Kipróbáltuk: ezek tényleg megcsinálják a mutatványt!



## 74 RACE DRIVER: GRID

Ha rohan a gép, az olyan, mint egy álom...



## 42 PRINCE OF PERSIA: PRODIGY

A Diablo-klónok legjobbjának kikiáltott Sacred újra támad



## 72

EGY KÁVÉ MELLETT...  
MIKE CAPSSEL



## 114

AMD AM2+  
ALAPLAPOK TESZTJE



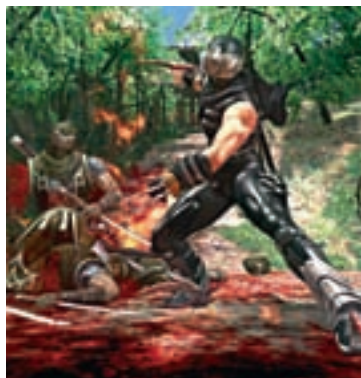
## 82

LEGO: INDIANA JONES



## GYORSKERESŐ

AGE OF CONAN	64
BIONIC COMMANDO	56
BLOOD BOWL	58
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY	52
CLOSE COMBAT: MODERN TACTICS	92
CRUSADERS: THY KINGDOM COME	78
CYSIS WARHEAD	18
DRACULA: ORIGIN	94
FAR CRY 2	48
JM: BUS DRIVER	97
LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES	82
NINJA GAIDEN 2	98



PERRY RHODAN	90
PRINCE OF PERSIA: PRODIGY	42
RACE DRIVER: GRID	74
ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY	99
SHAUN WHITE	51
STRONGHOLD CRUSADERS EXTREME	88
TERRORIST TAKEDOWN 2	96
THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN	86
TOM CLANCY'S H.A.W.X.	46
WARHAMMER: MARK OF CHAOS BATTLE MARCH	84
WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING	60

# MEET DA TEAM

## Mit is írt a hogyszívják?



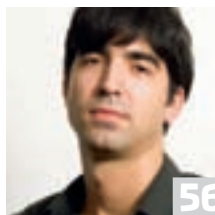
**MAZUR LEGUTÓBB** Londonban feszítette a végtelékig az Activision vendégszeretét, ahol első ízben mutatták be a sajtó képviselőinek az új James Bond játékot. Meggyőződhetünk, hogy sok mindent lehet mondani a baltaarcú Daniel Craigre, de lőni, azt tud.

**QUANTUM OF SOLACE**



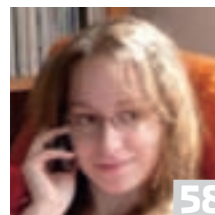
**GYU EBBEN A HÓNAPBAN** Hybora kies tájai mellett Párizsba is ellátogatott, a Ubidays 08 rendezvényre, melyet meglehetősen laza módon a Louvre-ban rendezett a francia kiadó. Reméljük, Gyu szépen evett!

**UBIDAYS 08**



**DUNCAN IGAZI RETRÓ ARC,** akit két dolog hoz igazán lázba: a zavarba ejtő színekben pompázó ingek, illetve a *Bionic Commando*. Mivel ingekről nem írunk (kéne?), fashion szakos kollégánk ezúttal inkább az utóbbival foglalkozott.

**BIONIC COMMANDO**



**ESKIN ISMÉT BIZONYÍTJA,** hogy a lányok nem csupán tündérbarmatos, üntyümpünyüm játékokra izgulnak (persze a jó ízlés határain belül), hanem akár a vérhalál pusztulat brutalságra is. Most így belegendolva azonban nem kéne ezt a gondolatot túl messzire vezetni.

**BLOOD BOWL**



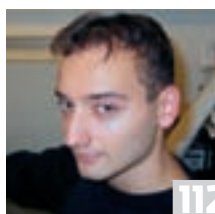
**ZEROCOOL EDDIG NEM HITTE,** hogy van élet a *Need For Speeden* túl is, a *Race Driver GRID* óta azonban szinte nem is önmaga. A *GRID* időközben rabul ejtette Boe-t és Mady-t is, akik közt vére menő verseny zajlik a legjobb drift pontszámokért.

**RACE DRIVER: GRID**



**DZÉ KOLLÉGA MEGLEPŐEN KESZTYŰS KÉZZEL BÁNT** e havi áldozatával: bár nagy erővel igyekszik eltitolni gyengéd és érzelmes oldalát (hogy ki ne essen szerepéből, naponta megver és kihajít az ablakon minket, aztán mászhatunk vissza a tűzlétrán) de a Narnia-játékot nem bántotta.

**CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN**



**MADY MOSTANÁBAN PÖTTÖM LAPTOPOKKAL MUTATKOZIK** nagy nyilvánosság előtt, de ez alapján még kár lenne elhamarkodott következtetéseket levonni. Az *EEE PC* még csak-csak, de a kristályberakásos *MSI PR200* már valóban kicsit erős volt, valjukk be...

**ULTRAKÖNNYŰ NOTEBOOKOK TESZTJE**



**MAYER EBBEN A HÓNAPBAN KÖRÜLJÁRTA** a különféle kontrollerek örök kérdését: vajon csak ő akad be a drótokba, ő nem tudja megjegyezni a különféle tekerentyűket és gombokat, illetve egyedül ő vágyik agyhullámmal írható játékokra? Bizonyára nem.

**HOVA TOVÁBB...**

## 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  
Híreztetés:  
**Vörös Lóránd** (Chavalier) chavalier@gamestar.hu  
**Csoma Péter** (Zarathos) zarathos@gamestar.hu  
**Horváth Tamás** (Shifty) shifty@gamestar.hu  
Online vezető: **Mezei Károly** (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu

Grafika és Tördelés: IDG Grafikai Stúdió  
Stúdióvezető: Palotai Árpád apalotai@idg.hu  
Művészeti vezető: Prekop László lprekop@idg.hu  
Tördelők: Berényi István, Berényi Teréz, Bérés Gábor, Lukács Gergely  
Korrektúra: IDG Nyelvi Labor  
Egyed Zsóka, Hajdú Éva, Sz. Erdős Judit  
Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – libiro@idg.hu  
Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

KIADÓ: IDG Hungary Kft.  
1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Internet: idg.hu  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető ibiro@idg.hu  
Lapigazgató: Szigetvári József jszigetv@idg.hu  
Műszaki vezető: Birkus Imre ibirkus@idg.hu  
Nyomás és kötészet: Grafika Press Nyomdaipari Zrt.  
Ügyvezető igazgató: Farkas József info@grafikapress.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: Bohn Andrea abohn@idg.hu  
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274  
Médiaajánlatok: idg.hu/media  
E-mail: keniroda@idg.hu

MARKETING  
Marketing munkatárs: Kovács Judit jkovacs@idg.hu

KONFERENCIA  
Rendezvényszervező:  
Ondrovics 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 hirdetéskészítőknél, az ország bármelyik postáján.  
(információ: 06-80 444-444; hirdapelo@idg.hu),  
Budapesten a Hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap 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 megjelenő képet, táblázatot stb. 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 futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetésekkel a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezel, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESSZ auditálja.  
Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel. A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.

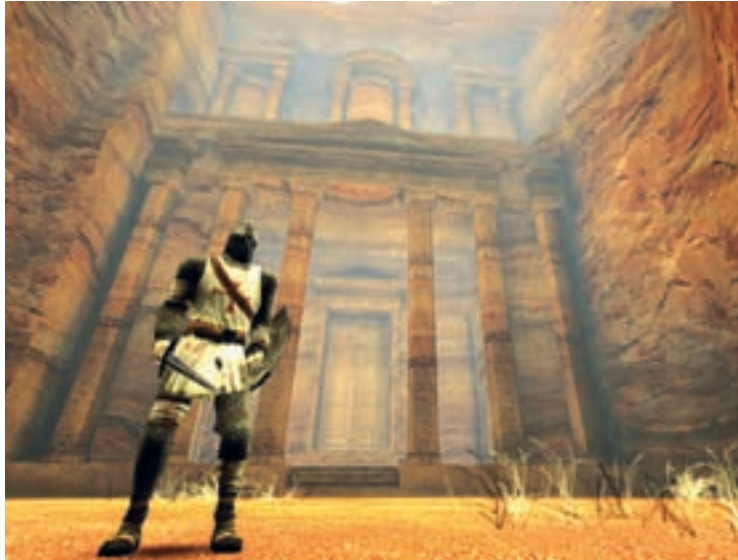


# KNIGHTS OF THE TEMPLE

Öldd meg mindet, az Úr majd kiválogatja az övét!

//Chavalier

**M**I TÖRTÉNIK, HA EGY Hataloméhes püspök elrabol egy gyönyörűséges, szentnek kijáró tisztelettel övezett leányzót? Ha az összes lovag nem is, az ifjú Paul, Adelle családjának ismerőse útra kel, hogy kiszabadítsa a gonosz karmaiból. Hogy célját elérje, megtévedt szerzetesek és lovagok hadán vereszi át magát, s a Szentföldre hajózva tovább folytatja eme szokását, vagyis szaracénok tetemeiből emel új Himaláját. A *Knights of the Temple* az *Enclave* által nem is oly régen kitesztelt ösvényen halad tovább azzal a különbséggel, hogy le kell mondanunk a választható kasztokról, illetve a jó és rossz oldalról is végigjátszható kampányról. Cserébe megkapjuk Paul-t, aki kellően izgalmas és fordulatos kalandja során egyre jobb és hatékonyabb támadási formákat sajátít el, illetve kiváló fegyverekre (kardok, szekercék, íjak stb.), páncélokra, és a megmentésre váró Adelle, rajta keresztül pedig Isten segédelmével különleges képességekre tesz szert.



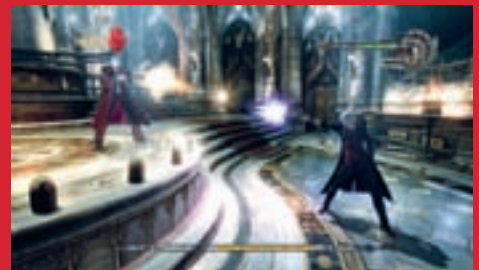
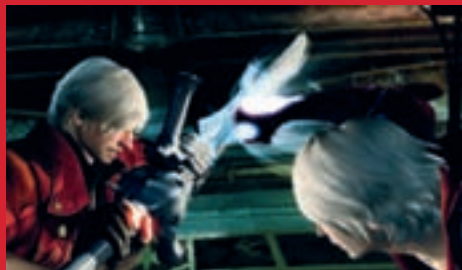
A Starbreeze Studios ezen korai alkotása bátran ajánlható mindenkinek, aki szereti a csipetnyi fantasyvel fűszerezett középkori környezetet, az adrenalinpumpáló akciót, az Úr nevé-

ben lángoló pallossal jobb belátásra téríteni a hitetleneket. Ha elpunnyadtál a strandon, tökéletesen alkalmas rá, hogy helyrerázzon. A zene pedig, az valami...(random dicsérő szó)!



## DEMÓK A DVD-N

A DVD-melléklet sava, borsa



**MÉG PONT JÓKOR, A DVD-LEADÁS NAPJÁN BUKKANT FEL A DEVIL MAY**

*Cry 4* PC-s demója, amiben mintegy tíz percen keresztül írhatjuk az ellent látványosabbnál látványosabb kombókat bevetve. A végleges játék várhatóan július 8-án kerül majd az üzletkebe. A PC-s változat demója extraként megkapta a Turbo módot és a Legendary Dark Knight módot is, amelyek hihetetlen sebességre kapcsolják a játékot, illetve elképesztő mennyiségű ellenfelet zúdítanak nyakunkba. A demó mellé kiadtak egy DX10 és DX9-es benchmark programot is, melyet a dupla DVD-n a plusz menüpontban kell keresnetek.

**DEVIL MAY CRY 4 BENCHMARK**



**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 GS102A jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelületet Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. A Knight of the Temple 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. JÚNIUS

**7 műsor / 3 óra 14 perc**

## RÉSZLETES TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKOK (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)	MÉLYVÍZ (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)
{ Going Downtown 00:17	{ ASUS Nova Lite - Mini PC 00:15
{ WoW: Wrath of the Lich King 04:40	{ Genius SP-T1200 hangszóró 03:50
{ GTA IV 11:30	{ Trust Bluetooth Mini Laser Mouse 06:40
{ Race Driver Grid 15:25	{ Genius i-Look 325T 08:30
{ Battlefield Heroes 21:20	{ Logitech QuickCam Pro 13:30
{ Chronicles of Spellborn 22:53	
{ Age of Conan 25:35	
{ Warhammer Mark of Chaos - Battle March 30:34	

A Gamestar TV júniusi száma az ismét sikeres GDF megrendezése után készült, így szerencsénkre bekerülhetett már egy-két GDF-es anyag is (interjú dr. Mike Capps-el az EPIC elnökével, például), mikrofonvégre kaptuk az ageofconan.hu közösség száját fő embereit és jártunk Ubidaysen is.

## KIEMELT MŰSOR

# JÁTÉKOK IRÁNY NORTHREND



**NINCS MESE, LEHET A WOW-OT SZERETNI** vagy utálni, de elkerülni elég nehéz, főleg akkor, ha BZ és Gyu ellátogat Northrendre és kicsit körülnéznek, mi is a helyzet arrafelől... Sok új helyszín mutatkozik be a hangulatos videóban, nézzük csak, amíg még turistáskodhatunk! Öltözködjetek fel melegen, arrafelől ugyanis nagyon hideg van! Én szóltam!

## A HÓNAP HARDVERBEMUTATÓJA: ASUS NOVA LITE - MINI PC



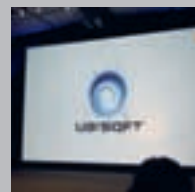
Mady és ZeroCool mindig is ismert volt arról, hogy környezettudatosan élnek – egyiküknek sincs olajfűtőtornya, így nem szennyezik a környezetet. Érdemes ránézni erre a kis PC-re, amely keveset fogyaszt és teszi is a dolgát...

## A HÓNAP SZAKMAISÁGA: MICHAEL CSAK MOSOLYOG



A GDF-en sikerült mikrofonvégre kapni a játékfejlesztő szakma egyik legnagyobb nagygúyját, dr. Mike Capps-et, az EPIC elnökét, Mike egy nagyon jól tájékozott, nagy tudású és mégis laza, vidám ember, örömet volt vele interjú készíteni. Ezt most megosztjuk veletek.

## A HÓNAP MÓKÁJA: PÁRIZSI POPSIK

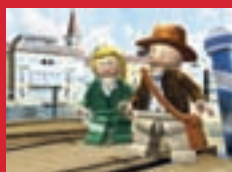


Fantasztikus alliteráció a világszenzációhoz – Párizsban, a Ubidaysen bejelentették a világ első, popsisval irányítható játékát, amely a *Raving Rabbids* következő részében lát majd napvilágot. S az egyik fejlesztő demonstrálta is az újdonságot egy Wii Balance Board segítségével. Jó móka!

**„NORTHREND SZÓ SZERINT COOL”**

# TOVÁBBI DEMÓK

**LEGO Indiana Jones: The Original Adventures**



**Dracula: Origin Penny Arcade Adventures: Episode 1**



## MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

### X-FILES: I WANT TO BELIEVE

E havi kiemelt filmbemutatónk az X-akták második része lesz, X-Files: I want to Believe címmel. Köszönhetitek ezt a kiváló előzetést BZ-nek, aki Scully hihetetlen nagy rajongója, így mindene az X-akták természetesen David Duchovny és Gillian Anderson is szere-

pel a filmben, amely a tévésorozat történései után hat évvel játszódik – mivel sok promóciós anyagban egymást ölele és csókolva szerepelnek, elvileg lesz romantikus szál is, Mulder ügynök ezt tagadta. A sztori elég misztikusan tűnik, reméljük, a film is az lesz.

### FELIRATOZOTT MOZIELŐZETESÉK

X-Files: I want to Believe, City of Ember, Star Wars: The Clone Wars

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



**NOD32 977UJF**

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



**MPP DESKTOP VWNTE**

Az MPP Desktop hatásos védelmet nyújt a kénytelen levelek ellen. Ha unod, hogy a postaládádba naponta több tucat reklám, spam és egyéb kénytelen 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 8.5 XP/Vista, NVIDIA175.16 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 2.4.1, Paint.NET 3.2

**INTERNET:** Internet Explorer 7, FireFox 2.0.0.12, Smart FTP 3.31

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

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

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

**DVD-ÍRÓ SZOFTVER:** Burn4Free v4.4



# ARÉNA

Köszö a leveleket!!

// Gyü



**ELKÉPESZTŐ - STATISZTIKAILAG SZÁMOLVA Boe eddigi bevezetőihez egy e-mail sem jött.** Most azonban bebizonyították, hogy elolvassátok - ösztönöttek a vélemények. Úgy látszik, ez az a téma, amivel még tömegeket lehet megmozgatni - örülünk is, hogy ennyien írtatok. Én pedig válaszolok a lehető legjobb tudásom szerint!

**E HAVI LEVELEINK A MÁJUSI GAMESTARRA REAGÁLNAK**



## A HÓNAP LEVELE



### NYERJ!



**A hónap levelét beküldő olvasónkat ezúttal egy Concord MP4 512 MB White lejátszóval jutalmazzuk elismerésünk jeléül. Kérjük, a győztes nevével és címével jelentkezzen július 15-ig az arena@gamestar.hu e-mail címen! Gratulálunk!**

Tetszett a legutóbbi négyzögletű Kerekasztal a demókkal kapcsolatban. Röviden csak annyit, mert ez nem hangzott el, legalábbis nem ilyen formában, hogy talán a demók helyét valamelyest átvenni látszik - bár nem hivatalosan, de hallgatóságosan mégis - a warez, hiszen miért is telepítenék fel egy demóverziót, ha letölthetem a töröttet és játszhatom. Rádadásul ingyen. A megoldás egyrészt talán az MMO, mely csak „valódi” esetben ad - abban viszont igen - tökéletes játékelményt, másrészt John Carmack és a hozzá hasonló büszképű lovagok, akik talán mégsem szívesen harcolnak vívni.

Mire gondolok. Gondolok itt arra, hogy „a warez megöli a PC-t”. Nos ebben is van igazság, némileg. Nyilván a hardvergyártónak érdeke, hogy készüljenek olyan játékok, melyek csakis ezeken az új cuccokon futnak. És itt kiemelném a játékot, mivel a brutális hardvereket egyértelműen játégekbe veszik - irodába minek is kellene 3D-wor(l)d -, a filmes grafikák elkészítése pedig nem hiszem, hogy nagy tömegben hozna eladásokat.

Talán még anyagilag is áldoznak e cél érdekében, bár a *Crysis* esetében ez nem iga-

zán jött be. Megkaptuk a grafikai csilli-villit, persze csak a jó drága atomcuccokon, játékelményben pedig hát... na mindegy is. A grafikai puccparádé nagyon szép. DX10... meg minden. De miért is? És itt kanyarodnék vissza a Carmack gyerekhez. Nagyban hegesztik a *Rage*-et, illetve vele kapcsolatban a Tech5 motort, melyre azt mondta a Johnny fiú, hogy nyílt forráskódúvá óhajta tenni. Merthogy tele van a tokja a játékipar hátsó udvarával, amit persze a vendégnek nem mutatnak meg. Azt is mondta, hogy olyan lesz a cucc, hogy szinte egyetlen gombnyomásra át lehet portolni a platformok között, továbbá minek is a DX10, mert még a kilencben is vannak kiaknázatlan lehetőségek. A kérdés, hogy meg teheti-e ő ezt - és ez talán megérne egy következő Kerekasztalt -, illetve, hogy milyen hatást gyakorolhat ez a dolog a játékiparra. Elképzelem, ahogyan ezzel a motorral elkezdene kis és tehetséges csapatok, olcsón előállítani jobbnál jobb gémekeket. Mi lesz akkor a mamutkiadókkal. Becsukhatnak? Egyedül a Blizzard éli túl. A *WoW* kinyírhatatlan. Tudom, most próbálok. Ezen rágódhatnátok egy kicsit. **Juhász Attila [e-mail]**

**Egyet kell, értsek és most már a crytekesek is egyetértének Velled. Egyre inkább látszik, hogy**

**a videojáték-világ játékelményt akar: erre tökéletes bizonyíték a Wii és a DS hihetetlen sikere, vagy akár nézd meg a *WoW*-ot, amely minden, csak nem épp egy csúcsgrafikus motorral meghajtott játék, aztán még a *Wrath of the Lich King* videónkban (GSTV) is milyen elképesztően hangulatosak és sokszínűek a helyszínek. Lehet, hogy valaha a szép grafika önmagában elég volt, de most épp a játékelmény korszakát éljük, nagyon helyesen. Persze az sosem baj, ha a játékelmény szép grafikával párosul: ebből láttunk jó ízelítőt a GDF-en, amikor Mike Capps bemutatta a *Gears of War 2*-t. Kár, hogy nem láttad a mozi-vásznon, eléggé ütött.**

### BOE BEVEZETŐJÉRŐL

Egy-két éve még nekem is jóval kevesebb eredeti játékom volt. Itt a fórumon is

A szerkesztői jegyzethez hozzáfűzném még, hogy én a játékelfejlesztőket sem értem. Siránkozni, hogy mennyi kárunk van a kalózkodásból, de ahol ennyi fejlesztő van és ekkora a szellemi input, ott senki nem képes egy normális másolásvédelmet összehozni? Na ezt nehezen tudom elhinni! **(dazsolti)** Így igaz - PC-re, ahol minden hardver más, lehetetlen fel nem törhető szoftveres másolásvédelmet készíteni...

mint warezvédő léptem fel. Nos, azt még ma is fenntartom, hogy minden játékot egyszerűen nem tudunk megvenni, mivel nincs rá pénz. Teszem azt, ha megtetszik 3 990-es játék (már volt rá példa),

Csupán azt szeretném megkérdezni, hogy hol és hogyan lehet olyan GoW-os sapkát szerezni, mint amelyet a 2008. márciusi GameStarban „osztottatok” ki a véleményíró nyerteseknek??? **(Murderous)** Nos, több módszer létezik: például, ha nekem lenne, elkérhetnéd - de mivel nincs, így ez az út járhatatlan. Esetleg menj el egy olyan rendezvényre, amelyen ilyet osztogatnak - a közeljövőben nem tudok ilyenről. De

egyszerűen muszáj lesz legalább az egyiket letöltenem, hisz nem tudom megvenni - engem pl. még azzal sem lehet támadni, hogy nahát, a high end gépre meg van pénz - a gépem ugyanis nem high end gép. Egy

még ott a lehetőség, hogy jó levelet írsz, és mondjuk, amikor értesítünk a nyereményről, azt írod: „De nem lehetne esetleg a 9800 GX2 helyett a GoW sapkát kérni?” - mi pedig jól beleegyezzünk...

Tudjuk, az XP memóriákat csak 3 GB-ig támogat. Az lenne a kérdésem, hogy ezen operációs rendszer max. hány magos processzorokat támogat? Na meg a kétféle VGA-kat is csak a Vista

RÖVIDEN



## A PC ALAPVETŐEN KÜLÖNBÖZIK MINDEN MÁS KONZOLTÓL

Crysis pl. szakadozva és minimumon futna csak rajta (vagy még úgy sem). Na tehát, visszakanyarodva, a warezt még mindig nem tartom annyira elítélendő dolognak, mint más egyéb bűncselekményeket (gyilkosság, csempészet, nemi erőszak, akármí). Persze azt tudom, hogy törvény szerint attól még az. De! Ha van egy játék, ami igazán tetszik, amit teszem azt többször végigjátszok, amire azt mondom, hogy egy nagyon jó játék, azt igenis megveszem. És a post elején említett egy évvel ezelőtti állapotomhoz képest jóval több eredeti játékom van. Olyan is volt már egyébként, hogy valamit megjelenéskor végigjátszottam másoltan, aztán mikor kicsit lement az ára, megvettem. Rájöttem ugyanis, hogy egy jó játéknak ugyanolyan értéke lehet a polcon, akár egy jó könyvnek (erre nagyon jó példa a *The Witcher CE*-je, amit karácsonyra kaptam – nagyon szép a doboza, a játékot egyébként 3-szor toltam végig – na az pl. maximálisan megérte az árát). Szóval igaza van Boe-nek, a warez nem egy jó hatású dolog, de amíg például itt Magyarországon ilyenek maradnak a fizetések és a játékarak is, változni szerintem nem nagyon fog a mostani állapot. **Devgel [fórum]**

**Sokan félreértitek a helyzetet – a kalózkodás világjelenség, egyáltalán nem a magyar áráktól és fizetésektől függ, sőt bátran ki merem jelteni, hogy a magyar piac a világpiac 1 százalékát sem éri el (talán a 0,01%-ot sem). S ami Boe bevezetőjében a lényeg volt, az az, hogy ha továbbra is kalózkodik a világ, egyszerűen meg fogja ölni kedvenc platformját, a PC-s játékipiacot. Ehhez a lassú erózióhoz ugyanúgy hozzájárul a szomszéd Pistike, mint a kínai Li vagy a hondurasi José Armando – tehát vajmi kevés köze van hozzá az itthoni fizetéseknek. Ámde ha világszerte egyre kevesebben bújnának e mögé az indok mögé (hangsúlyozom, a kalózkodásra csak indok az ár/fizetés, hiszen oka leginkább az, hogy könnyen megtehető), és egyre többen lennének tudatos vásárlók, akik pontosan tisztában vannak azzal, mit akarnak megvenni,**



**akkor a kiadók is könnyebben tudnák beazonosítani, mit érdemes csinálni. Summa summárum: tájékozódni kell az újságokból (van itt ez a GameStar nevű, tudjátok), demókból, trailerekből, internetről, mi az, amit érdemes megvenni: azt meg kell. A többit kipróbálni sem érdemes...**

### NINCS CÉLKÖZÖNSÉG

Lehet, hogy páran már unják a témát, de mentségemre szolgáljon, hogy ezúttal Ti kezdtétek. Boe múlt havi beköszöntőjéből elgondolkodtam egy mondaton: „Hogy lehet az, hogy amíg konzolon tízmilliókat adnak el számos játékból, addig PC-n egymilliónál többet is csak ritkán?” Azt hiszem, a kalózkodásnál valamivel szívderítőbb válasz is adható: az, hogy a PC alapvetően különbözik minden más konzoltól, mégpedig a hatalmas szabadsága és sokszínűsége miatt. A Wii például egyértelműen egy adott célközönségnek készült, és egy adott játékréteg készül rá. Emiatt, aki csak megvette a Wii-t, annak nagy része meg fogja venni a **célzottan rá készülő játékokat**. Akinek a *Mario Kart* tetszett, annak a *Super Paper Mario* is tetszeni fog, akárcsak a *Galaxy*, vagy a *Rayman Raving Rabbids*. Ugyanezen elv alapján egy Xbox-ra főleg akciójátékok mennek. *Halo 3*, *CoD 4*, *GTA IV*, stb. Talán elsőre nem tűnnek annyira hasonlóknak, de ha belegondolunk, mégis **egy adott érdeklődési kört merítenek ki**. Ezekkel szemben a PC hihetetlenül

megosztott: az MMO-sok, a *Sims*-esek, az akciójátékosok, a stratégiai játékosok, a hardcore RPG-sek, a casual-ok, a szimulátorosok/tycoon-osok, a kalandjátékosok stb., stb. **Gyakorlatilag alig van átfedés közöttük!** Ennyi: azért nincsenek egyeduralkodó PC-s címek, mert nincs olyan, hogy PC-s célközönség. De ha azt a sok „kis” egymillió vagy az alatti eladottságú játékot összeadjuk, azt hiszem, nincs miért szégyenkeznünk.

**Simon Péter [email]**

**Érdekes, amit mondasz, de én úgy gondolom, minden PC-s potenciálisan célközönség. Ugyanis az átlag PC-t a család használja, iskolás gyerektől a rejtvényfejtő nagypapáig – s igazad van, hogy sokféle a kép, színes a választék, de pont ezért lehetne betalálni sok-sok címmel, mert olyan széles a potenciális vásárlók köre, olyan nagy a számuk (gondoljunk bele, hogy a világban van 25 millió Wii, megközelítőleg 18 millió Xbox és vagy 200-300 millió PC – ezt is csak saccoltam). Ha a PC-sek 1 százaléka stratégiai játékos, akkor is ott vannak potenciálisan 2 millióan... Én egyébként nem hiszek ezekben a felosztásokban – ahogy a videojátékokat fogyasztó emberek egyre érettebbek, egyre szélesebb látó-**

## ÍRD MEG A VÉLEMÉNYED!



Azon kedves olvasóink, akik ebben a hónapban megosztották velünk a véleményüket az áprilisi GameStarról, jutalomban részesültek: **-RARA-** egy eredeti **Conflict: Denied Ops** videojátékot, **Abu85** egy **Lost** pólot és plakátot nyert, míg **sebessegmanias** egy **CSX** bögre és toll büszke tulajdonosa lesz a jövőben. Szívből gratulálunk, és a jövőben is várjuk véleményeteket, értékeléseket az előző havi GameStarokról

**GameStar Online fórumon vagy e-mailben arena@gamestar.hu**



### RÖVIDEN

képes támogatni? Ha igen, akkor az SP3 segít ezeken? **(Zoli)**  
Amennyiben 32 bites XP-hez raksz fel SP3-at, az 32 bites marad – így változatlanul nem fog 4 GB memóriánál többet támogatni. Szerintem a procimagok és a VGA-magok támogatása alapvetően nem az XP munkája – maximum a procimagok maximális számának kihasználása az.

Sziasztok! Meg tudnátok mondani, hova írjak, ha hardver- és játékproblémám van? **(Varga Dávid)**  
Igen, kedves Dávid, kérlek, hívd be a böngésződbe a Gamestar fórumát (<http://www.gamestar.hu/forum/>), és ott keress meg a hardveres kérdéshoz a KV Hardver Hivatalos Topikot, szoftvereshez pedig a KV Szoftver Hivatalos Topikot.

Segítsetek légyszi, mert már hetek óta keresem a Forma-1 főcímét (RTL Klubon, ami az elején megy), de nem bírom megtalálni... Mi a szám címe??? **(Krúg Tomi)**  
Aki tudja, minket is értesítsen! Előre is köszönjük! – Köszönettel adásunkat hallották!

Arról érdeklődnék, hogy esetleg van-e magyar nyelvű ARG, mert felkeltette az ér-

deklődésemet a cikk, amit írtatok. De mivel az angoltudásom igen csak zsenge, valószínűleg nem jutnék túl messzire bennük! :) /vagy tanuljak angol? :D/ **(Kő Zsolt)**  
Igen, tanulj angolul – de hallod, jól kiszúrtál velem, órákig kerestem, mi az ARG. Argentína országrövidítése, de ezt hamar elvettem. Alcohol Research Group, Australian Railroad Group, Amphibian and Reptile Groups, Aviation Research Group,



körűek, úgy mosódnak össze a stílusok is.

## JÁTÉKOT VENNI CIKI?

Pár hete egy csoporttársal éjszakáztunk a melóhelyen, és két bealvást közt terveztük, mire költjük majd a fizut, ha utalják. Ő sorolta, hogy vesz vmi ruhát, meg nemtom hány tízezeret költ majd a motorra, mire én benyögtem, hogy nem tudom, de legelőször biztos, hogy megveszem a *Crysis*-t valamelyik boltban, amíg van a gyűjtői változattól, és teljesen totál hülyének nézett. Ugye tudta, hogy már egy ideje tolong, és emiatt képtelen volt elképzelni, hogy miért akarok pénzt kidobni rá, ha egyszer megvan. Kérte, hogy magyarázzam el, miért is akarom megvenni, az a válasz persze értelmetlen volt számára, hogy a játékért, hiszen az önmagában nem ér pénzt, teljesen természetes, hogy a játék ingyen van. Végül azt ott annyival intéztem el, hogy maradjunk annyiban, nekem ez az érték, neked más. Tisztában voltam ezelőtt is azzal, hogy vannak így ezzel emberek, de hogy már lassan nem is a warez a ciki, hanem a vásárlás...

**-kamikaze- [fórum]**

**Igen, ez valóban rémes. Erre csak a következő példát tudom mondani: az ember mondjuk dolgozik, ügyeket intéz, telefonálgat, intézkedik, pörög és a hónap végén nem kap egy fillér fizetést sem. S amikor megkérdezi, hogy „miva?“, akkor azt mondják: „de hát nem is csináltál semmit – csak itt ültél és telefonálgattál! Mutass valami kézzelfogható eredményt.” Ugye,**

Egyedül a  
**Blizzard**  
éli túl  
- Juhász Attila

ismerős helyzet? A szellemi termékek, mint a filmek, mint a szoftverek, mint a zenék, valaképp nem kézzelfogható végeredményei egy hosszú kreatív folyamatnak, amelyet javarészt kemény szellemi munka kísért. Meg kell tanulnunk egyre jobban együtt élni ezzel, meg kell tanulnunk mérni és felmérni a szellemi munka mennyiségét, lévén a jövő egyre inkább digitalizálódik... Sőt továbbmegyek: meg kell tanulni végre a szellemi munkavégzést is elismerni – néha úgy érzem, a technológia hiába fejlődött villámgyorsan, az emberi felfogóképesség még valahol a középkorban van...

## A MEDVEJÁRÁS

Hello, Gyu!  
Ritkán járok Pestre, mert szolnoki vagyok, ám az egyik ilyen látogatásom alkalmával a Godot kávéház előtt álltam, és egy medvejárású fiatalemberre lettem figyelmes. Alig hittem a szememnek, amikor realizáltam, hogy Gyu közeledik felém. Miután megvolt a köszönés, beszélgettünk egy jót. Sikerült megtudni pár infót a híres pesti vendéglőadó Dragon György orgonaművészről, arról, amikor 300 forintból 5000-et csinált, a dél-amerikai futballcsillag mono-ról, és megtudtam, hogy 100 méterre álltam a szerkitől. Ám a legjobb az egészben az volt, hogy olyan volt a hangulat és a beszélgetés, mintha az országos cimborámmal futottam volna össze. Azt kell, hogy mondjam, nagy élmény volt, köszönet érte. A bátyám azóta



## OLVASÓ vs. OLVASÓ

A hónap levele: Igazán kimerítő bemutató technikai oldalról, milyen kár, hogy nem sokat értemtel belőle. De valóban, az embereket nem az érdekli, hogy ilyen meg olyan GPU van a masinában, hanem hogy lehessen vele játszani.

**Agresszív Maaargit?:** Ez rám is igaz, nemrég kezdtem ugyan, de nem is ma volt. Pár éve még ültem kussban az angolórán, nem tudtam szinte semmit, a minap pedig azt vettem észre, hogy folyékonyan olvasok és értelmezek angol szöveget, néhány év tapasztalat után. **Jószívú, buta, kőgzadag:** Jézusom! Az a gyerek szerintem ön és közveszélyes! Egyszer kitalálja, hogy ő bizony kémiát tanul, vizet fog bontani! Belenyomja a drótokat meg mindent a kádba, aztán repül a fél terület, mert ugye ő nem tudja, mekkorát durran a hidrogén. Ez csak szélsőséges példa volt, nem kell komolyan venni.

**Gondolkodni halla:** Ezzel én úgy vagyok, hogy a legjobb gondolatok nekem lefekvés után, elalvás előtt jönnek (**érdekes, nekem is, különösen, ha van ott még valaki – ender**).

**Drága gép, de minek?:** Érdekes egy gép lenne...

**Új mértékegység:** Erre most nem reagálnék, mert ki kell hevernem, hogy ma elköltöttem 4/5 *Crysis*.

**Nanome [fórum]**

**Teljesen új kategória született, ugyanis Nanome nem egy, hanem egyszerre hat levélre is reagált, ez új csúcs az Olvasó vs. Olvasó rovat életében.**

**Akkor hadd reagáljak most én is. Az angol nyelvtanulással kapcsolatosan úgyis volt ebben a hónapban egy érdekes konfliktusom a fórumon az egyik Gamestaros topikban, ahol (én buta) mertem magánemberként véleményt nyilvánítani, sőt még azt is jeleztem, és milyen vélemény. Lett is nagy felháborodás – pedig csak azt írtam le enyhén szarkasztikusan, hogy az életben csak jót tehet az emberrel, ha idegen nyelveket tanul – attól több lehetősége lesz minden téren. Ugye a jószívú srác történetét a végtelenségig lehetne folytatni, és itt legalább öröm, hogy legalább nem egy setét lapló – attól még, hogy semmilyen lehetőséget nem talált magában, legalább a jó lelke megmaradt. Most gondolj bele, mennyire vacak lehet az ő élete, hiába kőgzadagok, a srác olyan béna, mint hat másik. Ebből is látszik, hogy igaz a mondás – a pénz nem boldogít. De azért sose árt, ha van, ugye. A gondolkodni hallal kapcsán régóta gondolkodom azon, hogy álnéven nyitok egy blogot, amiről senki sem fogja tudni, hogy én vagyok – és ott tudnék végre hangosan gondolkodni, és őszintén elmondani, mit érzek, mit gondolok – ezt hétköznapi szituációkban ugyanis lehetetlen megcsinálni. Csak hát a „rendes” blogomra sincs időm, most egy ilyen gondolkodós/lelközörségre sem lenne. A mértékegységről pedig – elmeséltem a sztorit Cevatnak a GDF-en, jót nevetett :)**



is irigyel. További jó munkát, megyek is vissza játszani meg GS-t olvasni.)

**Frankó Ádám [email]**

**Ez nagyon jópofa szituáció volt, ugyanis sétáltam az utcán, erre elé ugrott egy srác: próbáltam kikerülni (hiszen ha Pesten valaki az ember elé ugrik, az vagy Jehova tanúja, vagy koldus vagy ügynök, aki el akarnak adni valamit), de a srác nem hagyta magát, elállta az utamat – elvég-re profi labdarúgó. Aztán miután rákérdezett, hogy Dragon György vagyok-e, tényleg csevegni kezdtünk, nekem jó kedvem volt, Ádámnak is (és**

**a társaságában lévő két superhelyes hölgynek is) (a videót majd le lehet torrentezni – ender), így aztán tényleg nagyon jót dumcsiztunk – épp nem rohantam sehova, így tartottunk egy iciri-piciri közönségtalálkozót. Majd egyszer tartunk nagyobb, istibiz!**

## MÁ' MEGIN' JACK THOMPSON

A legutóbbi Arénában olvastam Lovas György levelét (és az összes többit is persze), és rájöttem valamire a válaszból: Jack Thompson (akinek a vezetékneve egy létező lőfegyver, milyen furcsa?) az általánosan kiemelkedően jó diák lehetett. Egyike a legrendesebb

**Arthur Ross Gallery... és akkor még csak a Google második oldalán vagyok...**

Mivel már teljesen össze vagyok zavarodva, ezért megkérdezem, hogy a *GTA 4* megjelenik PC-re? Ha igen, akkor körülbelül mikor? (Szabó Dávid)  
Én attól vagyok összezavarodva, hogy Te össze vagy zavarodva. A *GTA IV*-et még nem jelentették be PC-re. Hivatalosan te-

**hát nem jelenik meg. Azonban azt csiripelik a madarak, hogy meg fog jelenni PC-re, méghozzá egyes német website-okon, ahol emberek játékokat VESZNEK, ott október 30-i megjelenési időpont szerepel – ezt én sem megerősíteni, sem cáfolni nem tudom. De október 30-án kérdezd meg ezt újra!**

Tudnátok ajánlani valami egyszerűen kezelhető programot, amivel videókat lehet

szerkeszteni, vágni stb., de a Windows Movie Makeren kívül?

(Palyafári Patrícia)  
Kedves Patricia! A helyzet az, hogy a bonyolultabb és komolyabb programok mind fizetősök, és az ilyen jellegű felhasználások igen nagy számban léteznek. Én azonban úgy tudom, hogy egyes PC-s alkatrészekhez ingyen adják a cyberlink Power Director nevű programját – érdeklődd meg a kedvenc

boltdobban, és ha legközelebb fejlesztitek a gépet, akkor lesz videoeditor programod is.

Multiban mit toltok leginkább? (és még azt mondjátok meg, hogy LAN vagy net!)

(Dankó Mátyás)  
Multiban mit toltok? Kísautót. Kísautó Online FTW! Igazság szerint legfőképp MIMO-kkal multizunk. ZeroCool szokott Steamen mindenfélét játszani és a *Battlefield Heroest*



## NYERTESEINK

A Gamestar 2008. áprilisi SMS-játékának nyertese **Király Szabolcs – Nógrádsipek**. Nyereménye: **ASUS Striker Extreme** alaplap. Szívvel gratulálunk!



## HEGESZTIK A RAGE-ET, ILLETVE VELE KAPCSOLATBAN A TECH5 MOTORT

tanulóknak. Szóval a mi derék Jackie-nknek voltak testnevelésórái is. Na, itt kezdődött az agybaj! Egyszer ugyanis kidobást játszottak, ahol ronggyá dobták barátunkat, ezért elment az igazgatóhoz, ahol elérte, hogy ne legyen többé kidobás a suliban. Persze ezt kemény ütlegetekkel tolerálták kedves iskolatársai. Innentől lett olyan, amilyen most! Ja és van benne egy tanulság is: akár ő, akár egy elnök is betiltathatja az agresszív játékokat, biztos nem hagynák magukat a gamerek. Ja és ezzel nem fegyveres vagy erőszakos felkelésekről beszélek, mert azzal csak nekik segítenénk.

**Ponekker Csaba [email]**

**Kedves Csaba! Meg kell nyugtassalak, a Thompson egy igencsak tucatnév, mint a magyarban mondjuk a Kovács vagy a Kiss, tehát nem nehéz „véletleneket” találni egy tucatnévű ügyvéddel. A pasi véleményem szerint komplett elmeháborodott, mondhatni elmeroggyant, így akármi okozhatta, hogy ilyen lett. Akár így is születhetett :) Én erre tippelnék :) Ő egyébként sosem fogja tudni betiltani a játékokat, lévén csak egy ügyvéd, akinek semmilyen törvényi jogköre nincs – ámde, ha ügyesen lobbizik, elérheti esetleg ezt az Egyesült Államokban. No de mi nem ott élünk, jó, mi? Ezért maximum együtt tudunk érezni az amerikai gamerekkel, amennyiben valami „csúnya” dolog történik a videójáté-**

**kaikkal. És ismervé az amerikaiakat, ha az történe, átjárnának Kanadába és Mexikóba videójátékért – ahogy a szesztilalom idején is virágozott a whiskey-biznisz :)**

### MI LESZ 2011-IG?

Ellátogattam ma a GDF-re, ami jó volt, nagyon érdekes előadások voltak. Viszont Cevat Yerli (CryTek) előadása után megfogalmazódott bennem egy kérdés. Mégpedig az, hogy tényleg csak 2011–2012 körül lenne csak a váltás a next-gen grafikára? Hisz mindenki tudja, hogy a számítógép rohamosan fejlődik, és ez a fejlődés csak gyorsul és gyorsul. Éppen emiatt a gyorsulás miatt furcsa, hogy ilyen „sok” évet kell még

várni rá. Na, nem mintha annyira zavarna, addig se kell gépet újítanom. Meglepett, hogy csak az AI és a fizika fejlődését látja a közeljövőben. Tény, hogy egyiknek se látjuk a kárát, hisz mindkettő fontos tényező (fontosabb nálam, mint egy grafika). Zárásként érdeklődnék, hogy te is így látod ezt a dolgot, Gyu, mint Yertli, vagy neked más véleményed van? :)

**Neumann Dániel [email]**

**Látom, gondosan figyelted az előadást, ezek szerint azonban nem elég gondosan. Ugyanis Cevat azzal indokolta, hogy 2011–12 körül jönnek a következő generációs grafikai engine-k, hogy akkor jönnek majd a következő generációs konzolok,**



### UTÓIRAT

Megtudtuk, milyen a medvejárás és a spontán közönségtalálkozó kapcsolata, elemeztük a Thompson nevet, szinte mindenkit meghívtattuk Boe bevezetője a kalózkodás és a PC-s játé piac kapcsolatáról. Ezekből kiderült, hogy játékot venni bizony ciki, és a PC-s piac helyzete miatt az engine-fejlesztések is az új generációs konzolokkal jönnek majd el. S amíg a következő havi számba ismét előntők rengeteg értékes és érdekes levéllal, addig nyaraljatok picit, menjetek tavakhoz, strandokhoz, bicajozzatok és szocializálódjatok sokat! És éljenek a csajok! Júliusig továbbra is maradok

**Maximális tisztelettel,**

### RÖVIDEN

is ki fogjuk próbálni, de általában nem multi-zunk túl sokat (*Serious Sam, Q1 – ender*).

Már régóta szeretném megtudni, milyen rendszerességgel tesztel ki videókat a Gamestar TV website-ra, mert fel akarom fedezni valamilyen rendszert, de nem sikerült. (*Bogi91*)

Kis stábunk filozófiája a „When it's Done”, ezt egyenesen a Duke Nukem Forever

készítőitől vettük át. Lényege az, hogy rengeteg sok anyagot leforgatunk, s utána az utómunkák egyszer csak kész lesznek és akkor kikerül a kis videó a GSTV Online-ra ([tv.gamestar.hu](http://tv.gamestar.hu)). Néha több film is kész van, néha pedig hetekig egy sem készül – sajnos ez egy ilyen „hullámozó” műfaj.

Köszö, hogy a Meet Da Teambe végre beraktátok az „újoncokat”, ők mikor

fognak szerepelni a GSTV-ben? Zarathost például még sosem láttuk, meg HP-t sem... (*Zenden*) Mindenkit elér a végzeté, egyszer majd Zarathos, HP és a többiek is szerepelni fognak, sőt akár egyéb kombinációk is elképzelhetőek, ki tudja?

Jelentsék már be a *GTA IV*-et PC-re, lassan már aludni sem tudok emiatt,

mert izgulok! (*Dramate*) Kedves Máté (feltételezem, hogy ez a neved), ha nem tudsz aludni, írass fel nyugtatót, vagy altatót, esetleg énekeltes valakivel altatódalt. A *GTA IV* miatt ne aggódj, azt – bármennyire is izgulsz – egy nappal előbb sem fogják bejelenteni a tervezettnél. Megígérem, azonnal szólni fogunk, ha tudunk valamit.

# ÚJDONSÁGOK

Első kézből...



## GLORY TO THE R.O.O.M.!

Nézegetem, nézegetem itt a kilövőt (a.k.a. Tartalomjegyzék), hát mit nem látok benne: GDF 2008! Mondok magamnak: te Tibi (néha keverem a neveket)!

Hát hogy kerül ez ide, amikor ez már régenvót? Aztán ahogy így studérozok magamba, akkor jöttem rá, hogy hiszen most volt ez, csak azóta felpörögtek az események. Szóval ez az első lapszámunk a Game Developers Forum 2008 óta, olvassátok a beszámolót, nézzétek a videókat a GSTV-n!

Meg még lesz egy csomó dolog a számban, pl. világpremier (hélió hélió), mert, és most bújjatok közelebb, gyerekek: lesz új dzsém-szbondos játék. De ez még titok! Viszontlátásra, pajtások!



# NEM FÉLÜNK A KALÓZOKTÓL!

Gabe Newell szerint a PC él és virul... sőt!

**U**GYE, HOGY MOSTANÁBAN mennyi sírás-rívást hallani a PC-s játékipiac haláláról? És természetesen azonnal jön a válasz is: konzolon nincs kalózkodás, ott mindenki szépen megveszi a játékokat, bezzeg a PC-n minden azonnal fent van torrenten... Van azonban, aki szerint ez így nem teljesen igaz...

### GABE NEWELL MEGMONDJA

Egy kisebb médiaeseményen a Valve főnöke alapjaiban helyezkedett szembe a manapság divatos sírásmokra, amelyek a kalózkodásra fogják a PC-s játékok gyenge piaci szereplését. „A PC nem haldoklik, sőt, ellenkezőleg: pont a PC-n történnek az igazán izgalmas dolgok, az egész csupán felfogás kérdése” – jelentette ki. Tény, hogy a Gartner elemzése szerint 260 millió online PC működik ma a világon, és csak idén még közel ugyanennyi, 255 millió talált gazdára. Egyedül a Steam rendszeréhez 15 millió felhasználó

kapcsolódik, ezekből sokszor egyszerre játszik 1,25 millió – ráadásul ezek a számok 191 százalékkal nőnek évente... Ebből a szempontból tehát Newell nem a levegőbe beszél.

### MÓDSZERTAN

A szoftverkalózkodásra persze Newell szerint is oda kell figyelni, de a hozzájuk hasonló új típusú disztribúciós módszerek szerinte igenis hatékonyan működnek ezen a téren is. „A Steam tulajdonságai miatt eléggé nehéz a kalózkodni vágyók dolga” – elemezte. – „A velünk fennálló kapcsolat értéke elég magas ahhoz, hogy egy kalózkodási kísérlettel veszélybe sodorja valaki. Hiszen ha egyetlen játékunkkal is illegálisan játszik valaki, és ezért elkapjuk, azonnal elveszítjük az összes addigi Valve játékát is.”

### NEM FÉLÜNK A FEHÉR FOLTOKTÓL!

Természetesen felvetődött az a kérdés is, hogy az olyan fejlődő, ámde hatal-

mas piacok, mint Oroszország és Kína, hogyan illenek ebbe a képbe, hiszen ezeken a területeken gyakorlatilag 99 százalékos az illegális programok és játékok használata, sőt, a legtöbb kalózmásolat és törés is innen kerül ki. „A Valve megoldása egyszerű: a világon mindenhol egyszerre jelentjük meg a játékaikat, nem úgy, mint mások, akik néha hónapokat is várnak az amerikai és nyugat-európai megjelenést követően. A féktelen orosz kalózkodás pedig csak legenda, semmi más nem alapul, mint az ottani kiszolgáltatlan vásárlókon. Pedig van pénzük, és ha megkapják, amit szeretnének, szívesebben veszik meg, mint hogy lewarezolják”.

### ONLINE, ONLINE, ONLINE!

Mielőtt azt hinnénk, Gabe mester csupán hatásos önreklámot szeretett volna összehozni, érdemes megfigyelni, hogy szénéd dícsért több más kiadót, módszert és lehetőséget is. Megemlítette például az olyan casual játékokat forgalmazó cégeket, mint





## GABE MEGMONDJA

„A PC már 1981 óta itt van velünk, és azóta megannyiszor akarták már eltüntetni. Most sem fog sikerülni!”



## Újdonságok hamarosan

**AMINT AZ VÁRHATÓ IS VOLT**, a Games for Windows Live megjelenésére a Steam is válaszol, még hozzá olyan új szolgáltatások bevezetésével, amik a terveik szerint lemosják a Microsoft játék-rendszerét.

A legfontosabb újdonság a Steam Cloud névre elkeresztelt frissítésben az lesz, hogy végre „horozhatóvá válnak” az elmentett játékállások és a játék közben kiöltött személyes beállítások, például billentyűzet-konfigurációk vagy hangszémák. Nem kell többé attól félni, hogy vinyóknak elfüstölésével ugrott a féltve őrzött tuning autó mentése vagy a szofisztikáltan összemolyolt irányítási konfiguráció. A Washingtonban frissen bejelentett fejlesztésben ráadásul emellett is sok finomsággal húzták el előtűnk a digitális mézesmadzagot: az új Cözfelhő majd segít a hardvereinkhez szükséges legfrissebb meghajtóprogramok automatikus frissítésében, biztosít majd egy naptárat, rendszerspecifikáció-ellenőrző segédletet, de például segít majd egyes játékok lokalizált, speciális árait megtalálni. Várjuk...



**A NÁLUNK IS ISMERT** nagyáruházlánc Angliában már rájött arra, hogy az új technológiát sikeresen be lehet vezetni saját termékeikkel kapcsolatban is, ezért egy Steam nyomdokain haladó – bár természetesen annál jóval kevesebbet tudó – rendszert vezettek be kísérleti jelleggel. Ezen át online is meg lehet rendelni az áruházban is megtalálható játékokat és egyes egyéb szoftvereket, sőt, nemrég már külön zenei szekció

is bekerült a kínálatba. Nyilatkozatuk szerint nem is akarják felvenni a versenyt a bonyolultabb online disztribúciókkal, a céluk inkább a kényelmes, pár kattintással elérhető, átlátható vásárlás – és bizony a nyilatkozatban itt is sokszor elhangzott a PC, mint célplatform. Márpedig, ha egy ilyen „gyere és vedd el sokat” szemléletű vállalkozás ennyire hisz benne, bizonyára kevéssé beszélhetünk haladoklásról, nem?



a PopCap, amelyek egyrészt folyamatosan szórják a nép elé az addiktív, ám jó értelemben egyáltalán nem bonyolult játékaikat. Még a számítógéppel most ismerkedők is azonnal ráugranak ezekre a 10–20 perces átlagos játékidéjű puzzle játékokra, és amellett, hogy szép lassan beletanulnak a számítógépes szórakozás mikéntjébe, lassan megnyílik előttük az út az összetettebb játékok felé is. Akik pedig eleve egy kis játék megvásárlásával kezdik PC-s tevékenységüket, ezt a mentalitást megtartják a nagyobb címek esetében is, kevesen térnek át közülük a warezoldalak használatára.

### SEZEGMENTÁLÓDUNK

Ugyanezen a sajtóeseményen egyébként még felvetődött pár érdekes jövőkép egy kerekasztal-beszélgetés során. Az egyik eléggé támogatott vélemény szerint a jövőben játéktípusonként fognak elhelyezkedni a platformok: a konzolokra kerül át a sportjátékok, partijátékok és a casual akciójátékok nagy része, ezek ugyanis valóban a habkönnyű kezelhetőséget, gyors betöltődést igénylik és megelégszenek a kontrolleres irányítás által nyújtott lehetőségekkel. Azonban a stratégia, a kalandjátékok, és a precíz lövéseket, komplexebb mozdulatokat igénylő

hardcore FPS-ek azonban mindig is megmaradnak PC-s címeknek, legalábbis addig, amíg konzolon nem születik meg egy olyan irányítási, mentési és konfigurálási rendszer, mint ami manapság PC-n megtalálható. Viszont ha születik ilyesmi, akkor az tulajdonképpen nem lesz más, mint egy PC...



# SAINTS ROW 2

Szegény ember GTA-ja?

**E**NNYIRE CSENDEN ritkán jelentenek be bármit is... Ha sasszemű internetezők nem cincálják szavanként darabokra a THQ játéknak hivatalos oldalát, tán ki se derül még egy ideig, hogy az eredetileg kizárólag next-gen konzolokra bejelentett *Saints Row 2* plat-

formlistájára halkán felkúszott a PC is...

## GÉTÉÁ-KLÓN ÍGÉRETEKKEL

A *Volition* még a *San Andreas* megjelenése előtt próbált beelőzni az első résszel, amely bár tartalmazott hangulatos elemeket, de mégis csak egy át-

lagosan semmilyen GTA-klónként maradt meg a játékosok emlékezetében. Viszont úgy tűnik, annyit azért sikerült eladni belőle, hogy a THQ berendelje a folytatást – persze szigorúan csak akkor, ha a *Volition* szénné turbózza az eddigi terveket.

## ÉLJENEK AZ EREDETI SZTORIK!

15 évvel járunk majd az első rész történései után, és feladatunk nem lesz más, mint (a tömeg izgatottan fojtja vissza lélegzetét) piti bűnözőből a legnagyobb gengszterek egyikévé válni („whoooooooooaaaaa” – hördül fel a közönség). Ha ezen túllépünk, akkor viszont vannak ígéretes ígéretesek, például a negy-

## VOLITION TANULÓ, most javíthat!kármi



**AZ ELSŐ RÉSZ** kissé unalmas mivolta mellett több egyébbel kivívtta a gamerek nemtetszését: egyedül az Xbox platformot támogatta, és azon is olyan szintű grafikai bugokat produkált, amiért több külföldi játékos oldalon „technológiai anti-díjjal” jutalmazták a játékot. Most teljesen újraírt, végletekig kiskálázott grafikai motort ígérnek a fejlesztők, így már csak az első epizód minden logikát nélkülöző irányításának lecseréléseért kell imádkoznunk.



Megjelenés  
szeptember

## Bújj, bújj zöld ág!

Járó? Kell ő!



**A JÁRÓKELŐK** „felhasználási módjai” között van pár érdekesség. Az ugye megszokott dolog egy hasonszőrű játékban, hogy egy balekot magunk elé rántva élő pajzsként hátrálunk el az üldözők elől, de nem kell szükségszerűen magunkkal ráncigálni mindenkit. Például egy bűncselekményünk után, menekülés közben simán lábon lőhetünk egy ártatlan bámészkodót – a tömeg majd őt pátolygatja, mi pedig szépen gumit savazunk... Izé, kereket oldunk.



## PITI BŰNÖZŐBŐL A LEGNAGYOBB GENGSZTEREK EGYIKÉVÉ VÁLNI „WHOOOOOOOAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA”






Bejelentették a *Neverwinter Nights 2* következő kiegészítőjét, *Storm of Zehir* címmel. Az előző (*Mask of the Betrayer*) jobb volt, mint maga az alapjáték, úgyhogy bizakodhatunk. A legnagyobb újdonság a *Baldur's Gate* időkét idéző teljesen testreszabható parti, illetve a szabad játékmenetet biztosító overland map. A történet pedig mára 4th edition D&D-re is tesz utalásokat...

venőt százalékkal nagyobb játéktér, a motorok és a vízijárművek és légicsodák beemelése a vezethető alkalmatosságok körébe. Jetskizhetünk, vagy akár helikoptert is vezethetünk majd, ami azért tényleg durranhat nagyot. A járókelőknek is sokkal több szerepe lesz, és a pályákon szinte minden tereptárgyat is felhasználhatunk valami-re – ha másra nem, hát hozzávág-hatjuk valakihez.


## VUK UTCÁK, KARAK TEREK

A Barbie-kórban szenvedők számára örömhír lehet a feltuningolt karaktergenerátor, ahol sokkal részletesebben gyurmázhatjuk össze főhősünket. Rádadásul már férfi és női karaktert is indíthatunk, és a tolerancia jegyében még transzvesztita hőst is indíthatunk. Hurrá... A legszebb az lesz, amikor két hímnővel irtjuk az ellent – ugyanis a manapság divatos kooperatív mód keretében akár cimboránkkal karöltve is végigolthatjuk a játékot. 

# BOX OF GEARS

## Itt a gyűjtői csomag!

**EMLÉKSZEM,** még az 1800-as években, amikor gyerek voltam, 100 forintért vesztegettek a Csillagok Háborúja által inspirált műanyag akciófigurákat. Mai szemmel elég gagyik voltak és pontosan 50 sörösüveget kellett visszaváltani egy-egy darabért. Azóta hál'stennek kissé színvonalasabb bábukat vásárolhatunk nagyjából az összes jó és kevésbé jó filmhez vagy játékhoz. Nemrég napvilágot láttak a *Gears of War* első hivatalos játékfigurái, az Action Figure Xpress jóvoltából már a monitorunk tetején öröködhet kétféle emberi harcos, illetve egy igen esztétikus ábrázattal vi-csorgó Locust

Drone is. Aki pedig még ennél is többre vágyik a kiváló zúzdashooterhez most egy olyan gyűjtői dobozt is kihoztak, amelyben az eddigi három figura mellett egy Locust Snipert is magunkévé tehetünk (na, nem úgy). Hogy ezért a csomagért pontosan hány sörösüveget kell visszaváltani, arról még nem szól a fáma, de az újság megjelenése környékén már érdemes is körülnézni a világ nagy hálóján, hiszen az előrendelés már megkezdődött... 



KOMMENT SIE BITTE

### - TE, JÁTSZUNK EGYET?

- Jóvan.
- (...)
- Ázzeg, de gyűlölöm ezt a kombódat.
- (...)
- Te, szerinted a lányok miért nem játszanak?
- A lányok?
- Igen, a lányok.
- Mármost a lányok? Azok a lények vaginával?
- Jajja. Közben ne lőj, te rohadék, most filozofálunk!
- A lányok? Nemtom. Mér, nem játszanak?
- Szerintem nem. A Cyber World Cyber Girls Cyber is tuti kamu, olyan csajok biztos nem játszanak. Olvastam, hogy a konzolt nagyon szűken kell fogni, és az gátolja a melleket a növekedésben.
- Akkor biztos pécén játszanak.
- Á, nem hiszem. Olvastam, hogy a lányok nem használhatnak vindózt, mert túl egyszerű a női logikának.
- A lányok nem linuxolhatnak?
- Nem, mert azt csak fiúk tölthetik le, benne van a licenccben.
- És a Mac?
- Á, arra nem kapnak pénzt a kopaszmercis csávóktól.
- Én adnék a csajomnak pénzt.
- (...)
- Ha lenne csajom.
- Na inkább játsszunk.
- Oké.

*James Scalpello, a THQ igazgatója szerint a lányok egész egyszerűen azért nem játszanak videójátékokat, mert van más, jobb dolguk is.*

## NYERJ NYULAT!

Nyuszi hopp!

Ha már a babázás szóba került, Gyu a Ubidays 08-ról hozott magával néhány imádnivaló raving nyulat - melyektől nehéz szívvel ugyan, de hajlandók vagyunk megválni. Ha örökre fogadnál egyet, küldj az [ARENA@GAMESTAR.HU](mailto:ARENA@GAMESTAR.HU) címre egy levelet, "NYULAT AKAROK!" tárggyal, és mellékelj egy nyuszi viccet is. A nyulakat azok kapják, akiknek a viccén a legjobban röhögünk.



Gwáááargh!!





# CRYSIS: WARHEAD

**Budapesten készül a folytatás!**

**2008. JÚNIUS 5-ÉN** a Crytek végre lerántotta a leplet a budapesti stúdió titokzatos tevékenységéről: a magyar srácok első saját készítésű játéka a *Crysis Warhead* címet viseli, és várhatóan ősszel jelenik meg, kizárólag PC-n. A bejelentés alkalmából kerestük fel egy villáminterjúra Kristoffer Waardahl, a stúdió vezetőjét.

**K** **Úgy tudjuk, a Warhead története párhuzamos a Crysiséval, főszereplője pedig a már ismerős Psycho. Mesélnél erről kicsit bővebben?**

**V** A *Crysis* utáni visszajelzések egyértelművé tették, hogy a közönségnek (és a fejlesztőknek egyaránt) Sykes őrmester – Psycho – volt a kedvenc karaktere, így főhősünk adott volt. A *Crysisban* a kikötőben elváltunk Sykestől, és csak a játék vége felé látjuk viszont, az anyahajó fedélzetén, egy hatalmas, idegen gép mellett állva. A *Warhead* az ő sztoriját meséli el. De a párhuzamos sztori nemcsak egy másik szemszögből világítja meg a történeteket, hanem az alapjátékban elhintett rejtélyekre is fényt derít.

**K** **Cevat Yerli azt nyilatkozta, hogy a Warheadben az eredeti játéknál kifinomultabb történetvezetéssel is találkozhatunk.**

**V** A sztorivezetés Psycho robbanékony, színes személyisége miatt filmszerűbb és akciódúsabb; de ez a játékműveletre is hatással lesz, hisz ő általában más megoldásokat preferál a problémák megoldására, mint Nomad.

**K** **A játék a CryENGINE 2 technológia továbbfejlesztett, optimalizált változatára készül. Milyen újdonságokat tartogattok nekünk a motor oldaláról?**

**V** Rengeteget optimalizáltunk a játékmotoron, szinte minden téren: MI, fizika, render, stb. Ezzel drámaian növeltük a teljesítményt. Ezenkívül belecsempésztünk egy pár újítást és csemegét a grafikai oldalra is.

**K** **Mi várható a teljesítményjavulás terén? Még szebb lesz a grafika?**

**V** Természetesen! A *Warheadben* debütáló Global Ambient Lighting segítségével sokkal hatékonyabban használjuk a fényeket, árnyékokat; így a shaderok és a normal mapek részletesebbek, mélyebbek lesznek, ezzel is fotorealisztikusabbá téve a megjelenítést. Ami még jobb, hogy a teljesítmény úgy javul, hogy az új technológia eközben nem kíván extra hardverőt.

**K** **Eláruhadtok-e valamit a játék multiplayer funkcióiról?**

**V** Most még nem; csak annyit, hogy lesz egy új, pörgős mults játékmód.

## NÉVJEGY

Név: **Kristoffer Waardahl**  
Foglalkozás: **studio manager**  
Magyarországon született, Svédországban vált felnőtté, majd újra Magyarországon találta meg a helyét a Crytek budapesti stúdiójának vezetőjeként.



**MAHMÚD AHMANIDZSENÁD** és Jack Thompson Teheránban tanácskoztak

Az iráni fővárosban hatalmas tömegek köszöntötték az amerikai vallási vezetőt, aki „Az videojátékokról”, a „Videojátékok a szurákban” és a „Pornográfia és videojátékok a kardok árnyékában” című kötetből álló trilógiáját érkezett bemutatni az Ünnepi Teheráni Könyvetető Hétre.

Az iráni elnök, Mahmúd Ahamadinezsád szívélyesen köszöntötte a repülőtéren Thompsont, ahol rögtönzött tanácskozást tartottak, melyet sajtótájékoztató követett. Közös nyilatkozatukban bejelentették, hogy újabb fatvában ítélik halálra Salman Rushdie író, mivel az a Colbert Report című televízióműsorban többször is dicsérelően szólt a videojátékokról, továbbá kis betűkkel írják le nevét a döntés írásos változatában, mivel az irodalmár szerint az internet alapvetően jó ötlet.

Az elnök és az amerikai prédikátor ezek után részt vettek egy hangulatos kivégzésen, megtekintették a Nem Létező Vegyi Fegyverek gyárát, majd táncoltak hajnalig.

*Salman Rushdie Steven Colbert kérdésére elmondta, hogy szerinte közeledik a változás szele az iszlám világához is, például a videojátékok, vagy a YouTube képeken, ezek pedig sok muszlim fiatal gondolkodását formálják majd át.*

## RÖVIDEK

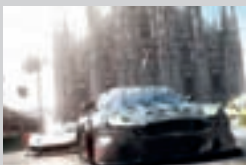
**ÚGY TÚNIK,** a *Burnout Paradise* bőven nem csak egy PC-s átirat lesz: az EA komoly vetélytársat teremt saját PC-s húzócímeinek, a *Need For Speednek*, mivel mint kiderült, a *Burnout Paradise* a konzolon már megjelent változathoz képest kibővített online és mults lehetőségeket, és a játékos közösség által előállítható új tartalmakat hoz.





## OLVASÓI TOP 20

1.	↔	<b>CALL OF DUTY 4</b> 2007. NOVEMBER	95%
2.	↑	<b>TEAM FORTRESS 2</b> 2007. OKTÓBER	95%
3.	↑	<b>CRYSIS</b> 2007. DECEMBER	90%
4.	↑	<b>WOW: BURNING CRUSADE</b> 2007. JANUÁR	98%
5.	ÚJ!	<b>RACE DRIVER: GRID</b> 2008. MÁJUS	90%
6.	↓	<b>ASSASIN'S CREED</b> 2008. MÁRCIUS	89%
7.	↓	<b>MASS EFFECT</b> 2008. MÁRCIUS	94%
8.	↓	<b>PRO EVOLUTION SOCCER 2008</b> 2007. NOVEMBER	94%
9.	↑	<b>UNREAL TOURNAMENT III</b> 2007. NOVEMBER	93%
10.	↑	<b>UEFA EURO 2008</b> 2008. ÁPRILIS	83%
11.	↓	<b>THE WITCHER</b> 2007. NOVEMBER	83%
12.	↓	<b>RAINBOW SIX: VEGAS 2</b> 2008. MÁRCIUS	88%
13.	↑	<b>AUDIOSURF</b> 2008. MÁRCIUS	88%
14.	↑	<b>BIOSHOCK</b> 2007. SZEPTEMBER	96%
15.	↓	<b>MEDIEVAL 2: TOTAL WAR</b> 2006. DECEMBER	93%
16.	↓	<b>COMMAND &amp; CONQUER 3. KANE'S WRATH</b> 2008. ÁPRILIS	84%
17.	↓	<b>TUROK</b> 2007. MÁJUS	71%
18.	↓	<b>PENUMBRA: BLACK PLAGUE</b> 2008. MÁRCIUS	81%
19.	↓	<b>FRONTLINES: FUEL OF WAR</b> 2008. FEBRUÁR	85%
20.	ÚJ!	<b>PORTAL</b> 2007. OKTÓBER	92%



### RACE DRIVER: GRID

A GameStar szerkesztőségét valóság-gal megfertőzte, és most mindenki Race Driver:GRID-lázban ég. De ezek szerint Ti sem vagytok ezzel másképp.



### CALL OF DUTY 4

Kiváló sztori, szép grafika, remek játékmenet. Ehavi győzelméhez ezek mellett természetesen remek multija is hozzájárult.



### UEFA EURO 2008

Foci EB van. Eme alkalomból és az EA Sports-nak hála, most a fotelből is végigverhetjük Európa országainak fociválogottjait.



### PORTAL

Egy másik nagy közönségkedvenc, aki most újra tiszteletét teszi ehavi listánkon. Egy zseniális játék agyafúrt fejtörőkkel és teleportálás mókával.

# ÁRKÁD ÁRKÁD HÁTÁN

## Versenyek a realitás határain túl

**BIZONY, MOSTANÁBAN A MONITOR ELŐTT VERSENYEZNI VÁGYÓK** leginkább tökéletesre csiszolt, valóság-hű szimulációkat találhatnak maguknak, esetleg elveszhetnek a tuningolás, fényezés és matricázás örömeiben, de mi van azokkal, akiket a mikroszámítógép-korszak óta csak és kizárólag a tökig nyomott pedál, a sebesség és az Árkád-fíling érdekel? Úgy tűnik, nekik is érkezik némi jószág.



## PURE

### Motoros püré Disneylandből

**A Z ANGLIAI BRIGHTONBAN SZÉKELŐ** (nem úgy!) Black Rock Studio még **an-**no Climax Racing fedőnév alatt a **MotoGP** sorozatot reszelgette, most azonban a Disney Interactive megbízásából egy akció orientált quad-varianty fejlesztettek.

### EGYSZERŰ, MINT A BOT

A Pure nevében (lásd egyszerű, tiszta) benne foglaltatik, hogy itt nem kell arra figyelniük, mennyire valóság-hűen egyensúlyozunk a négykerekű motorállat tetején: itt bizony a halálosan egyszerű kezelhetőségen és a sebességen van a hangsúly – no meg azon, hogy közben elgyönyörködjünk a hatalmasnak ígért szabadtéri pályákon, ahol trükkös útvonalak vezetnek a mélybe és a levegőbe – mert bizony ugrálnunk kell, nem is keveset: ez a játék második legfontosabb ismérve.

### PÖRÖGVE REPÜL, MINT A BOT

A cél ugyanis egyáltalán nem a pályák leggyorsabb teljesítése, hanem a verseny közben bemutatott trükkök mennyisége és minősége. A flikkflakkokat három kategó-

riára osztották (egyszerű, nemsemmi, és hüBZmeg), a szimplábbakat kevésbé lehet elrontani, ám nem is érnek túl sok pontot, viszont a durvább látványosságok a magasabb bónusz mellett jóval egyszerűbb borulást is ígérnek.

### SOKAN VANNAK, MINT A BOTOK

A játék legnagyobb erénye az ígéreték szerinti az lesz, hogy a versenyszámonkénti 16 versenyző egyaránt állhat online játékosokból és gépi ellenfelekből, de a pontos játékmódkról még nem érkeztek hírek – mint ahogy a megjelenés időpontjáról sem, egyelőre annyit tudni, hogy idén igyekeznek a boltokba ugratni a sárfoltos quadokkal. Apurevideogame.com oldalon mindenestre biztató ugráncolásokat tartalmazó trailerrel lehet addig múlatni a drága időt. **GS**





# DARK VOID

Nincs is FASA, mégis fejleszt

**A CAPCOM MÉG TAVALY októberben fedte fel a Dark Void terveit, akkori bejelentésükben egy sci-fi kalandjáték képét festették le.** A nemrég teljesen padlót fogott FASA Studios-ból (*MechWarrior*, *Shadowrun*, *Crimson Skies* stb.) még 2004-ben kivált fejlesztőcsapat azóta is rendületlenül hegeszti a játékot, mely a legújabb bejelentés alapján már akció-kaland stílusra módosult.

## BERMUDA 3 NAILS

A játék hőse Will, egy teherszállító repülő pilótája, aki elindul a minden sci-fi író által csúnyán ellenezett Bermuda-háromszög felé. Nem is csodálkozhatunk, amikor megkergülnek a műszerei és annak rendje és módja szerint le is zuhan. Ahelyett azonban, hogy a vízbe csapódna pár meglepő-

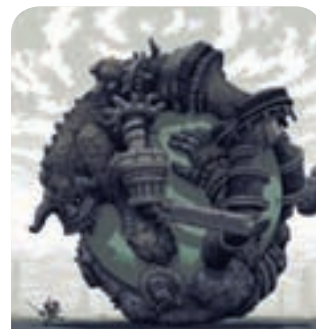
dött bálna és egy cserép petúnia közé, egy titkos és misztikus helyre kerül, ahol sok sorstársa dekkol már jó ideje, és egy bizonyos The Watchers névre hallgató ellenség elől bújkálnak.

## UTAZZON ÖN IS DZSETPEKKEL!

A kalandok során Willt és szerelmét, egy Ava nevű hölgyeményt kell majd irányítanunk, de a megszokott horizontális mászka helyett legtöbbször a vertikális dominál majd, ugyanis az ellenség speciális jet csomagjával sokszor a felfelé lesz a helyes irány. A legnagyobb fun pedig valószínűleg a GTA-szerű autórablás legújabb változata, az UFO-rablás lesz, amikor felturbózott rakétákkal rákapaszzkodunk a csészealjakra, és kirángatjuk belőle az élient. Na, egy ilyen még Scully is megirigyelne! **GS**



## MINDENT BELE avagy játéktílusok kavalkádja



**2009-BEN KONZOLOK** mellett PC-n is megnézhetjük, milyen az, ha az Unreal 3 alapú játékban GTA-módra lophatunk ufót, *Gears of War*-szerűen lövöldözhetünk, és *Shadow of the Colossus* mintájára nyírhatjuk a speciális bossokat. Még a jet packet is fejlesztgethetjük – ha matricákat is pakolhatunk rá, akkor még a *Need For Speed* érzést is megkapjuk...

# RIDDICK ÚJRA ÖL!

Assault on Dark Athena

**A THE CHRONICLES OF RIDDICK:** *Assault on Dark Athena* a 2004-es, váratlanul sikeressé lett játék utódja, melyet a Sierra egyszer már elhalasztott egy évre tavaly, de a Starbreeze elnöke, Johan Kristiansson közleménye alapján már nem kell sokat várnunk a folytatásra.

Az *Escape from Butcher's Bay* „újragondolásában” ismét a Vin Diesel által megformált antihős, Riddick áll (illetve fut, üt és lő) a középpontban, és az ígéretetek szerint még mélyebbre merülünk

a Pitch Black „univerzumának” rejtelmeibe. A felturbózott alapjáték mellé új sztoriszál is bekerül: itt mutatkozik be a Dark Athena nevű zsoldos-úrhanó, melynek kapitánya, Revas lesz fő ellenségünk. Ami pedig a technikai szintet jellemezheti: a PC-re, PS3-ra és Xbox360-ra bejelentett játék HD minőségben is élvezhető lesz, és a ráncfelvarrt motor tonnányi új effektet kínál majd. Ráadásul az egyjátékos kampány mellett a Starbreeze újszerű multiplayer módot is ígér, méghezozza 2008. második felére. **GS**



## RÖVIDEK

**AZ XBOX 360-JÁTÉKOK** egyik legnagyobb vonzerejét az achievements rendszer alkotja, mely folytonosan honorálja több-kevesebb ponttal kitarításunkat – lehet őket gyűjtögetni. Hasonló a *Warhammer Online*-ban is található, úgyhogy a *World of Warcraft* sem akart lemaradni: a *Wrath of the Lich King* kiegészítőben már még egygyel több indokunk lesz nem felállni, nem enni, nem aludni, nem pisilni.





Civilization IV: Colonization címmel folytatódik Sid Meier legendás sorozata. A standalone kiegészítő ősszel érkezik, és a bejelentés szerint az alapoktól kezdve újra lett építve, hogy a legtöbbet hozza ki a Civilization IV engine-jéből.

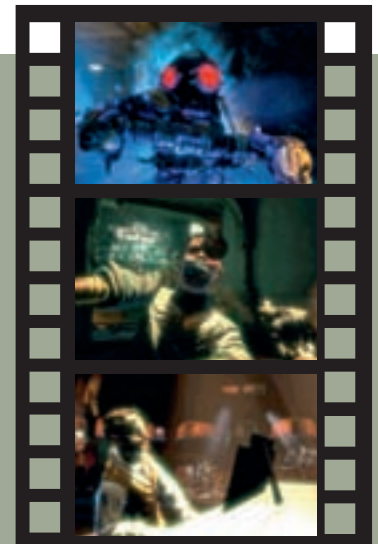


# JÖN A BIOFILM



**STRAUSS ZELNICK** nemrég közleményben válaszolt azokra a pletykákra, melyek szerint a *BioShock* második részének megjelenésével egy időben moziba kerülne a *BioShock* film is. Bejelentésével azonban másra is fény derül, mivel a Take-Two guru a játék harmadik (!) részének megjelenésekor tartja valószínűleg a mozis változat bemutatóját. Annak tehát, aki a szokásosnál is lassabban kapcsolna: a játékból trilógia készül...

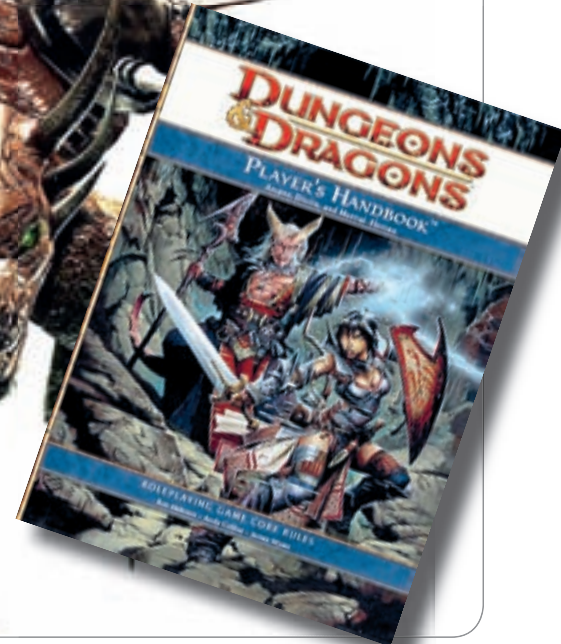
Arra a kérdésre, hogy a film elkészültében mekkora szerepe van a Take-Two embeinek, Zelnick csupán rébuszokban válaszolt: „Kifejezetten úgy alakítottuk az üzleti feltételeket, hogy semmilyen gazdasági rizikót ne kelljen felvállalnunk, ezeket teljesen az Universal Pictures vállalta fel.” – Ez vajon azt jelenti, hogy a pénzügyi rizikó mellett a film történetének és más tulajdonságainak meghatározása is a Universal feladata lesz? **GS**



# ITT A NEGYEDIK D&D SZABÁLYKÖNYV

**TALÁN SOK MAI JÁTEKOS** nem is tudja, hogy a *WoW* vagy épp megannyi manapság „divatos” RPG őse egy történetmesélő, klasszikus szerepjáték volt (mely azért az ének hála, manapság is megannyi követőt tudhat magáénak). A *Dungeons & Dragons* azóta egy bonyolult keretrendszerre nőtte ki magát, és 1974-es indulása óta most jutott el odáig, hogy a negyedik, továbbfejlesztett szabálygyűjteményt adják ki hozzá.

Az új *Játékosok Kézikönyve*, *Szörny Kézikönyv* és *Mesélők Könyve* már világszerte kapható, 105 dollár környéki áron – és végre nyit az online világ felé is, mivel a *D&D Insider* szolgáltatás különböző segédleteket kínál a játékosok és mesélők számára, például karaktergeneráláshoz, pályák tervezéséhez és akár egy digitális „terepasztal” is használható lesz. A szolgáltatás bevezető időszaka ingyenes lesz, később aztán előfizetéses alapon működik majd. **GS**



minipalib@interpress.hu

A GC – GAMES CONVENTION 115.000M<sup>2</sup>-EN BIZTOSÍT JÁTÉKTERET, HOGY INGYEN KIPRÓBÁLD A TÖBB MINT 500 KIÁLLÍTÓ SZÁMOS VILÁG-, EURÓPAI- ÉS NÉMETORSZÁGI PREMIERJÉT.

# MARKET PLACE

A GC – GAMES CONVENTION ÁTFOGJA A TELJES PIACOT. MERT ITT TALÁLKOZIK A VILÁG MINDEN RÉSZÉRŐL A GYÁRTÓ, KIADÓ, FEJLESZTŐ, SZOLGÁLTATÓ SAJÁT HAZAI ÉS KÜLFÖLDI FORGALMAZÓJÁVAL.

KIZÁRÓLAG SZAKMAI-, ÉS SAJTÓNAP

← GC GAMES + ENTERTAINMENT →

SZER. 08.20. CSÜT. 08.21. PÉN. 08.22. SZOM. 08.23. VAS. 08.24.

← GC BUSINESS CENTER SZAKMAI LÁTOGATÓKNAK →

## 2008.08.20-24.

Bővebb kiállítói / látogatói információ:  
seifert@interpress.hu, tel: 302-7525

**GAMES CONVENTION**  
WWW.GC-GERMANY.COM

# ÓRIÁSI ELŐFIZETŐI AKCIÓ!

Fizess elő 2008. július 17-ig fél évre, és az előfizetési díj fejében egy friss-ropogós dobozos játékot is választhatsz magadnak, akár magyar szinkronnal, vagy felirattal!

**Ne maradj ki  
az Év Üzletéből!**

Az ajánlat 2008. július 17-éig  
érvényes, a késve érkezett igénye-  
ket nem áll módunkban teljesíteni.  
Sem a játékok, sem az előfizetés önmagában nem  
megrendelhetők, az ajánlat csak a termékek együttes  
megvásárlása esetén érvényes.

First Name: Mister,  
Middle Name: Period,  
Last Name: T



# A VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK

**World in Conflict –  
MAGYAR FELIRATTAL**



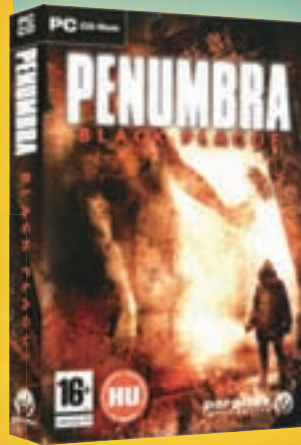
**Kane & Lynch**



**F.E.A.R.: Perseus Mandate –  
MAGYAR FELIRATTAL**



**Penumbra:  
Black Plague –  
MAGYAR  
SZINKRONNAL**



**Timeshift –  
MAGYAR FELIRATTAL**



**Overlord –  
MAGYAR FELIRATTAL**



**The Spiderwick  
Chronicles –  
MAGYAR FELIRATTAL**



**9870 FT = FÉLÉVES GS-ELŐFIZETÉS  
+ ÁLTALAD VÁLASZTOTT, AKÁR MAGYAR NYELVŰ,  
EREDETI JÁTÉKSZOFTVER!**

Megrendelésedet a következő  
módokon juttathatod el hozzánk:

Telefonon: 06-1 577-4301

e-mailben: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)

faxon: 06-1 266-4343

**CDPROJEKT**  
**GameStar**

Az akció előfizetés meghosszabbítására nem vehető igénybe, kizárólag új előfizetőkre érvényes, vagy olyan régi előfizetőinkre, akik az utóbbi 6 hónapban nem rendeltek aktív előfizetéssel. Kérünk, hogy a választott játék nevét az előfizetés megrendelésekor add meg (telefonon, e-mailben vagy faxon). A játékot 2008 augusztusában postán küldjük el. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható le. Minden jog fenntartva.



## RÖVIDEN

A két új James Bond-film (Casino Royale és Quantum of Solace) FPS-változata.

### MIÉRT SZERETJÜK

Minden tekintetben klasszikus FPS, de *Call of Duty 4* alapokon, ami már önmagában jelent némi garanciát a minőségre.

**KIADÓ** Activision

**FEJLESZTŐ** Treyarch

**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

{ *Spider-Man 3* - 71% - 2007\_05

{ *Ultimate Spider-Man*

83% - 2005\_10

{ *Kelly Slater's Pro Surfer*

89% - GS2004\_02

## MEGJELENÉS

**2008. ősz**

## KIHÍVÓK

*Velvet Assassin* 2008. ősz

*Splinter Cell: Conviction* 2009. eleje

*Duke Nukem Forever* when it's done



# 007

## QUANTUM OF SOLACE

Két film, egy játék, és persze Bond. James Bond

//mazur



Daniel Craig maga is nagy játékos, az egyik kedvence a Guitar Hero sorozat. A Treyarch elmondása szerint az együttműködés során olyannyira lelkes volt, hogy még a fejlesztői konzolon futó prealfa verziót is elku-nyvítta pár napra, hogy nyugodtan kipróbálhassa otthon.

**B**EISMEREM, ANNAK IDEJÉN **B**EGYMAGAMBAN – szigorú-  
an csak ha senki sem látott –  
egyszemélyes tüntetéseket szervez-  
tem Daniel Craig mint az új Bond el-  
len. (Tömött sorokban vonultam fel.)

**Amikor végül nagy duzzogva még-  
is beültem a Casino Royale-ra, sér-  
tetségem lassacskán elpárolgott.** Ez

a Bond tényleg nem az a Bond, de nem is baj, és utólag már az is világos volt, hogy miért nem Hugh Jackmanre vagy Matt Damonra esett a választás. Ez a Bond már nem rejteget a karójában egy komplett Halálcsillagot (vagy leg-  
alább egy közepes hatótávolságú föld-le-  
vegő rakétát) és ez a Bond már nem érez  
kényszert arra, hogy miután – igen lát-  
ványosan – végzett ellenfelével, még hal-  
mazati büntetésként egy közepes-jó be-  
szólást, „cheesy one-linert” is utánaküld-  
jön. Az új Bond... üt és lő.

## BOND V6.0

Ez az első Bond-játék azóta, hogy az Ac-  
tivation jelentős véráldozatok árán meg-  
szerezte a film licencét az Electronic  
Artstól. Hosszú és fényes jövőt szánnak  
neki (nyilván...), úgyhogy nagy a nyomás.  
Az Electronic Arts 1999 óta birtokolta a  
Bond-játékok jogait, amit 2003-ban meg  
is hosszabbított, de közben kevés mara-  
dandó Bond-adaptációt tett le az aszta-  
ra. Most az Activision ön a sor, hogy bi-  
zonyítson, és nyilván a legtutibb recept-  
hez kell nyúlni, ami – ha már lövöldözés  
van terítéken – mi más is lehetne, mint  
a *Call of Duty 4*? A *CoD 4* engine-je ré-  
vén a *Quantum of Solace* biztos alapok-  
ra épül: a kulcsin mellett adott a fizika,  
a mesterséges intelligencia, a (legalább  
részben) pusztítható környezet, de még  
a lövedékek penetrációjának hiteles szá-  
mítása is. Az Infinity Ward ráadásul de-  
legált is néhány csapatot, akik segít-  
keztek a Treyarchnak abban, hogy min-  
dent kihozzanak az engine-ből, amit csak  
lehet. A képeket figyelmesen nézve vilá-  
gos, hogy ez még nem a végleges válto-  
zat – a finomítás még hátravan, úgyhogy  
a *Quantum of Solace* végleges változatá-

ban nyugodtan lehet a *CoD 4* grafikai  
színvonalára számítani. Ehhez jön még a  
Metro-Goldwyn-Mayer segítsége, amely  
tényleg mindent megadott, amit csak le-  
hetett: a Treyarch többször is kint járt  
a forgatásokon, kaptak forgatókönyve-  
ket, fényképeket, bezavarták a fontosabb  
szereplőket mo-capre..., most már csak a  
játékot kell megcsinálni. Jól.

## 2 IN 1

A *Quantum of Solace* film eseményei egy  
órával a *Casino Royale* vége után kezdőd-  
nek –, ha úgy vesszük, ez az első „folyta-  
tásos” Bond-film, úgyhogy a Treyarch ré-  
széről is teljesen védhető volt, hogy egy  
fedél alá hozzák a kettőt. A játék a két  
film minden fontosabb helyszínét végig-  
követi (a *Casino Royale* esetében példá-  
ul megfordulunk Prágában, Madagaszká-  
ron, Montenegróban, míg a *Quantum of Solace*  
helyszínei közül bejárhat-  
juk Ausztriát, Olaszországot és Bolívi-  
át is), amelyek testvériesen megosztot-  
nak a teljes játékidőn, nagyjából fele-  
fele arányban. A filmek történései mellett  
különösebb bővítésekre nem kell számí-  
tani, azaz nem lesznek például új ellen-  
felek, mint a legutóbbi *Pókember*-játék-  
ban – a Treyarch inkább igyekszik olyan  
részeket hangsúlyozni, amelyek a filmek-  
ben csak röviden, érintőlegesen szerepel-  
tek. Természetesen lesznek főellenfelek,  
bossfightok is, de ezeket nyilván nem a  
klasszikus, Serious Sam-féle módszerrel  
kell abszolválni (lőni, lőni, még lőni), ha-  
nem mindig valamilyen kis trükkre lesz  
szükség. Ott van például a Mollaka nevű  
karakter, aki a nambutui követségen ak-  
robatikus parkour mozdulatok egész ar-  
zenáljával igyekszik kicselezni minket –  
nekünk pedig a magunk kötött izomzatú  
módján kell elébe vágnunk.

## (NEM) CSAK CSENDEN, (NEM) CSAK HALKAN

Az FPS-nézőpont azért nem teljesen fo-  
lyamatos: a filmszerűség is megkövete-  
li, hogy néha kívülről is megcsodálhassuk  
Daniel Craiget, ha már bedigizték a fejét.  
(Megjegyezném, hogy a játék hozzávető-

## LONDONBAN SEJ



**A QUANTUM OF SOLACE BEMUTATÓJÁT az Activision Londonban, a Covent Gardenben rendezte, de nem bántuk, hogy messzire kellett utazni érte.** Személye-  
sen is meggyőződhattunk róla, hogy London valóban az európai játékipiac fővárosa (kb.  
percenként lehetett látni valakit Sony PSP-vel vagy Nintendo DS-sel a kezében), és olyan  
hírességekre futottunk bele, mint maga Kane és Lynch. (Hát élnek!)

Bond még a wellness-hétfőjére is  
magával viszi a munkáját



## HA ÉPP LOPAKODTUNK, AKKOR BOND NEM VETI ÜVÖLTVE MAGÁT A KATONÁK- RA ÉS NEM RUGDOSSA ŐKET VÉGIG A FOLYOSÓN



Ez van, ha az úszómester bekemé-  
nyít: ugrálsz? Kis k\*csóg!



leges számításaim szerint Daniel Craig baltával faragott arcának gyárilag alacsonyabb poligonszáma miatt legalább 2-3 fps-sel gyorsabban fog futni, mint ha a holdvilágarcú Matt Damon kapta volna meg a szerepet – ez is fontos szempont!). A létrán mászás, ablakpárkányon egyensúlyozás, hasonlók mellett a játék külső nézetre vált akkor is, amikor fedezékbe vonulunk. Ezt nagyjából úgy kell elképzelni, mint például a *Splinter Cell* esetében: Bond ki tud kukucskálni a fedezékből, és ahogy lőtt, rögtön vissza is tud bújni, illetve ha éppen egy fedezéknek alkalmas hely felé nézünk, akkor külön gombbal egyenesen oda is sprintelhetünk. (Ez persze már nem a játék lopakodós aspektusához tartozik, ha nem tűzharokban kap fontos szerepet.) A legtöbb küldetés végrehajtható különösebb feltűnés, a katonák riadóztatása nélkül is, de a játék – azon túl, hogy egy rakás rosszfiúval megnehezíti dolgunkat, ha nem vagyunk elég óvatosak – nem büntet akkor sem, ha inkább az egyszerűbb, véresebb megoldást választjuk. A lopakodásban egyedül a PDA van segítségünkre, amellyel láthatjuk, hogy a járőröző katonák éppen hol járnak, merre néznek, de ezen kívül minden mást az engine old meg: figyelni, mekkora zajt csapunk, akár lövéseinkkel, akár lépéseinkkel, akár egy véletlenül leejtett konzongorával.

## FÖL, LE, FÖL, BALRA – MEGHALTÁL

A fedezékek mellett kívülről csodálhatjuk Bondot a takedown, avagy quick kill-jelenetek során is – ezeket lehetne akár „kivégzősként” is említeni, csak nehogy valaki az erre specializált *Manhuntr*a gondoljon (a Treyarch ráadásul ki is vett néhány túl brutálisra sikeredett take-

down, amelyek már az MGM-nél is kivágták a biztosítékot). Aki játszott konzolon a *The Bourne Conspiracy*-vel, az tudja, hogy miről van szó: ha közelharcba keveredünk ellenfeleinkkel, akkor nem külön-külön gombnyomásra suhogtatjuk mázsás ökleinket, hanem lefut egy gyors szekvencia, és jó időben kell megnyomni a képernyőn felvillanó gombokat. Ha nem hibázunk, Bond látványos mozdulatokkal teszi harcképtelenné ellenfeleit. Maga ez a „jó időben jó gombot” megoldás PC-n sem ismeretlen: bár a *Clive Barker's Jericho*-ban az ilyen jeleneteket sikerült hosszás teszteléssel abszolút idegesítőre optimalizálni, konzolon számtalan játékban működött már remekül (például *God of War*, de a végtelenségig lehetne sorolni), úgyhogy jó is lehet ez. A takedownokat nem mi választjuk meg, sok beleszólásunk nincs, de a Treyarch ügyel arra, hogy ezek kontextusfüggők legyenek: a játék a durván harmincféle quick kill közül igyekszik a legmegfelelőbbeket kiválasztani. Ha például épp lopakodtunk, akkor Bond nem veti üvöltve magát a katonákra és nem rugdossa őket végig a folyosón, inkább igyekszik némán végezni velük – nyilván nem lehet, hogy épp emiatt bukjon le.

## MINDEN, MI LEHETETT VOLNA

Az Activision prezentációján akkor kezdett kissé feszültté válni a légkör, amikor sorban derültek ki, hogy mik nem lesznek a játékban. Például autós részek. Bár Bond-film autós üldözés nélkül elképzelhetetlen, a Treyarch kényszerűen úgy döntött, hogy inkább az FPS-rész tökéletesítésére koncentrálna, és nem vág bele az autós jelenetek kidolgozásába, ha nem tudja garantál-

## SEGÍTSÉG, BEDIGIZNEK

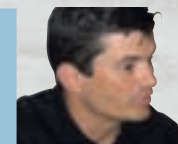
Daniel Craig kivétel a mátrixba



**A CIKKBEN ÉLCELŐDTÜNK** eleget szegény Daniel Craig rovására, pedig ami a filmek játékát változtatja, ő a stáb legegyszerűbb tagja. Míg a többi színészt úgy kellett betuszkolni a motion capture stúdióba, Craig csak úgy pezsgett, hogy végre viszontláthatja magát Bondként egy játékban. Nem csoda, az új Bond – mint annyi brit – lelkes játékos.

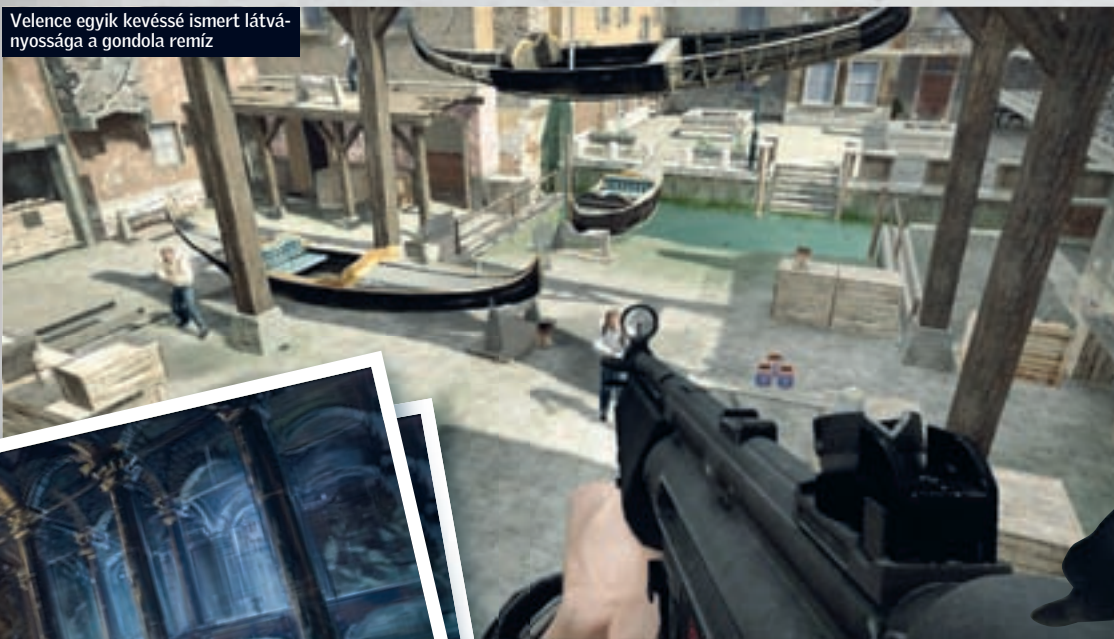


Amortizálunk, amortizálunk?



**Ez az első Bond-játék, amit az Activision ad ki. Nagyon jónak kell lennie.**  
**Garret Young,**  
**executive producer, Treyarch**

Velence egyik kevésbé ismert látványossága a gondola remíz





A Treyarchnak is megvannak a maga magyar kapcsolatai: a játékot bemutató Garrett Young executive producer lelkesen idézte fel magyarországi látogatásait, amelyek során nem csupán turistaként nézelődött, hanem egy hazai fejlesztőstúdióval tárgyalt egy fizikai engine-ekhez kapcsolódó alkalmazásról.



## CASINO ROYALE



## QUANTUM OF SOLACE

**A MÁSODIK BOND-FILM OTT KEZDŐDIK, ahol az előző végződött.** Miután Bond rájött, hogy a nő, akit szeretett, becsapta, és hogy az egésznek egy rejtélyes szervezet áll a háta mögött, amelyik megszarolta a szóban forgó hölgyet, nyomozni kezd az ügyben. A szálak Haitibe vezetnek, ahol a 007-es találkozik Camille-jal (Olga Kurylenko, a Hitman film femme fatale-ja alakítja), egy gyönyörű és különleges nővel, akinek úgyszintén rendezetlen számlái vannak a szervezettel. Bond legfőbb ellensége ezúttal Dominic Greene

(a kiváló francia színész, Mathieu Amalric alakítja), aki a szervezet egyik kulcsfigurája. Greene igazi minden hájjal megkent gazdag üzletember, és tervei között a világ legértékesebb természetes kincsének megszerzése szerepel... Az új Bond-film valószínűleg nem sokat változtat az előző receptjén, bár azt még pontosan nem tudni, hogy a készítőik valamelyest visszakanyarodnak-e a korábbiak hangulatához. Az viszont biztos, hogy ez lesz minden idők legrágább Bond-mozija: nem kevesebb, mint 230 milliót költöttek rá.

**IAN FLEMING LEGELSŐ JAMES BOND REGÉNYÉBŐL készült ez a film, amelyben a 007-es ügynök még az angol titkosszolgálat kezdő, „zöldfülü” kéme, és legelső bevetésén rögtön a mélyvízbe dobják.** Az új színész (Daniel Craig) által alakított Bondnak egy Le Chiffre nevű, nemzetközi kapcsolatokkal rendelkező nagystílű bűnözőt kell legyőznie Montenegroban, méghozzá nem is akárhogyan: kártyában. Le Chiffre ugyanis nemcsak egyszerűen szenvedélyes pókerjátékos, hanem a kártyán keresztül is próbál

visszanyerni egy komoly összeget, amelynek segítségével kifizetheti tartozásait, illetve a nemzetközi terrorizmus élvonalában is maradhat. Bond segítségéért M, az angol titkosszolgálat főnöke Vesper Lyndet, egy csinos brit ügynököt küldi, helyi kapcsolata pedig Rene Mathis, illetve Felix Leiter CIA-ügynök. A 007-es első kalandjában (a CR tulajdonképpen a Bond-filmek újrajrkezdése) pusztán nyers erejével és gyilkos profesionalizmusával érvényesülhet – a szokásos sármörködés és gadgetek tömkelege ezúttal hiányzott a filmből.





## VILLÁMINTERJÚ: Garrett Younggall a Treyarch executive producerevel

### K Milyen fázisban van most a fejlesztés?

A különféle tartalmak elkészítése, a gyártási fázis már megtörtént, most jön a polírozás, a részletek finomhangolása. A szálloda bálotermében látott lövöldözéses jelenet például érezhetően túl hosszú volt, túl sok volt az ellenfél, azt rövidebbre kell vágni – most az ilyen dolgok vannak terítéken.

### K A prezentáción játzó hölgynek nagyon szurkoltunk, mert nemigen akartak összejönni a fejlődések. PC-n ez nyilván egyszerűbb lesz, mint kontrollerrel – nem kell attól tartani, hogy nekünk túl könnyű lesz a játék?

V Semmiképp, a PC-s változaton a Beenox dolgozik, és ők nagyon értenek ehhez. Rengeteg apróság van, amivel jól belátható a nehézség: mozgás közben nehezebb a célzás, és így tovább. Tény, PC-n könnyebb pontosan löni, de ez ellensúlyozható Persze mindig van, aki könnyedebb élményre vágyik – PC-n is –, míg mások a kihívást keresik, de mindenki megtalálja a neki való nehézségi fokozatot.

### K A látottak alapján Bond nem finomkodik, szétlőtt egy kisebb hadsereget. A Metro-Goldwyn-Mayer nem akadt fent az erőszak szintjén?

V Nem, ez teljesen megfelel az általuk meghatározott új Bond-konceptciónak. A Daniel Craig alakította Bond sokkal inkább a... direkt megoldásokban hisz. Persze így is volt olyan, hogy egy nyakcsigolya-elroppantós takedown mozdulatsort ki kellett vennünk... Mondjuk az tényleg erős volt egy kicsit. Terveztük azt is, hogy a játékos választhat a diszkréttebb és keményebb quick killek közül, de ezt végül elvetettük. Inkább a játék választ, az adott szituáció szerint.

### K Nem aggódtok amiatt, hogy a rajongók hiányolni fogják a kutyüket és az autós részeket?

V Bond-kutyuk a Casino Royale és a Quantum of Solace filmekben sem igazán bukkantak fel, így a játékba sem nagyon tudtuk volna beilleszteni őket – bár ott van például a PDA. Inkább úgy kell elképzelni, hogy Bond valóban olyan felszereléssel rendelkezik, amelyet egy valódi titkosszolgálati ügynök is magával vinné egy akcióra. Ami pedig az autós részeket illeti, volt egy nagyon hosszú listánk, hogy mi mindent lehetne, kellene beletenni a játékba, és ezt igyekeztünk fontossági sorrendbe állítani. Az autós jelenetek végül a lista alsó részén kötöttek ki, de bízom abban, hogy e nélkül is tökéletes élményt tud nyújtani a játék a Bond-rajongóknak és nem rajongóknak egyaránt.

ni azok tökéletes színvonalát. Ezt persze megértjük, megértünk mi mindent, de csalódottan hóbörögni azért szabad, nem? Ami még nagyobb szívfájdalom, nem lesznek kutyuk sem. Persze nem véletlen, hogy örök kedvencünk, Q nem bukkant fel a Casino Royale-ban, ezt már annak idején is lehetett tudni; az új Bond nem vacakol órába épített lézerrel, mi egyébbel, a legkifinomultabb műszer, amit készségi szinten kezel, az a Walter PPK. Az egyik újságíró megkérdezte, hogy vajon kártyázni lehet-e a játékban, ha már a Casino Royale jelentős része a kártyasztal mellett játszódott, de mire mindenkin átsuhant volna a gondolat, hogy a *Quantum of*

*Solace* legnépszerűbb multi játékmódja a netes póker lesz, a fejlesztők ezt is elhessegették. Milyen kár. (Ha már itt tartunk, csajozni sem lehet. Nők persze lesznek a játékban, de inkább csak díszlet funkcióban.) A multis lehetőségekről a Treyarch sajnos még nem volt hajlandó nyilatkozni (annyit tudni, hogy komoly terveik vannak, még a *Call of Duty 4* XP-alapú szintlépős rendszerét is fontolgatják...), és ugyan többféle játékmódra számíthatunk, kooperatív játékmód nem lesz.

### ELÉG, HA KICSIT OLYAN, MINT A COD 4...

Aki vigasztalhatatlannak érezné magát a kutyuk és az autós részek hiánya



Ez itt a foyer, ahol vér foyer

## DANIEL CRAIG BALTÁVAL FARAGOTT ARCÁNAK GYÁRILAG ALACSONYABB POLIGONSZÁMA MIATT LEGALÁBB 2-3 FPS-SSEL GYORSABBAN FOG FUTNI A JÁTÉK

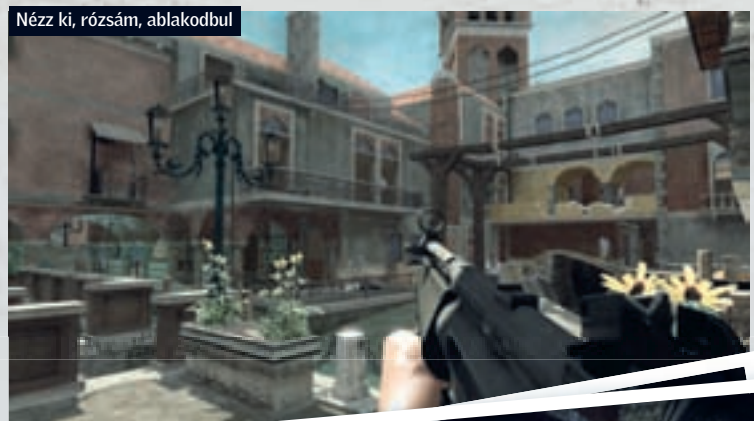
miatt, azt csendben azért emlékeztetném a *James Bond 007: Nightfire*-re, amelyben ezek az elemek ugyan mind megvoltak, a játék összességében mégis gyenge közepes lett (legalábbis PC-n, konzolon – bezzeg – sokkal jobb volt). Nem ezen múlik tehát a siker. Az új Bond sokkal egyszerűbb srác, mint elődje, a játék sem lesz túlbonyolítva. Egy kutyú egyébként maradt: a PDA, nagyon laza, iPhone-szerű kezelőfelülettel. GPS-ként funkcionál (minimap), adatokat tárol, valamint kameraként, illetve zárak feltöréséhez használható (ez utóbbi egyébként becsapós, mert ugyan számkódokat kell feltörni, maga

a művelet inkább ügyességi, mint gondolkodós – vélhetően ez is az új, izomagyú Bond koncepciójának jegyében.) Bár a *Quantum of Solace*-t csupán néhány elem különbözteti meg a legklasszikusabb értelemben vett FPS-ektől, minden esély megvan rá, hogy kiváló élményt nyújtson majd – már a *Call of Duty 4*-alapok miatt is, amelyen csak jutalom a Bond-körtés. **CS**

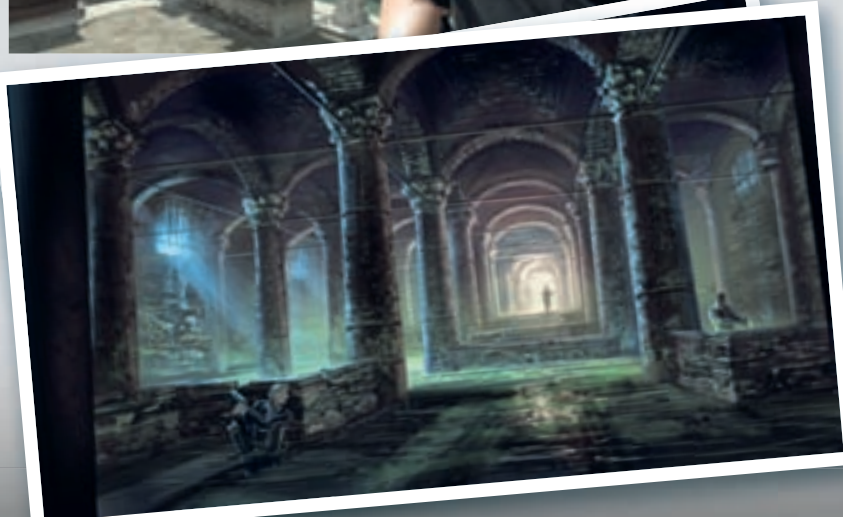
### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/quantum-of-solace](http://gamestar.hu/jatek/quantum-of-solace)



Nézz ki, rózsám, ablakodbul



**WILKINSON**  
SWORD

**XTREME3**

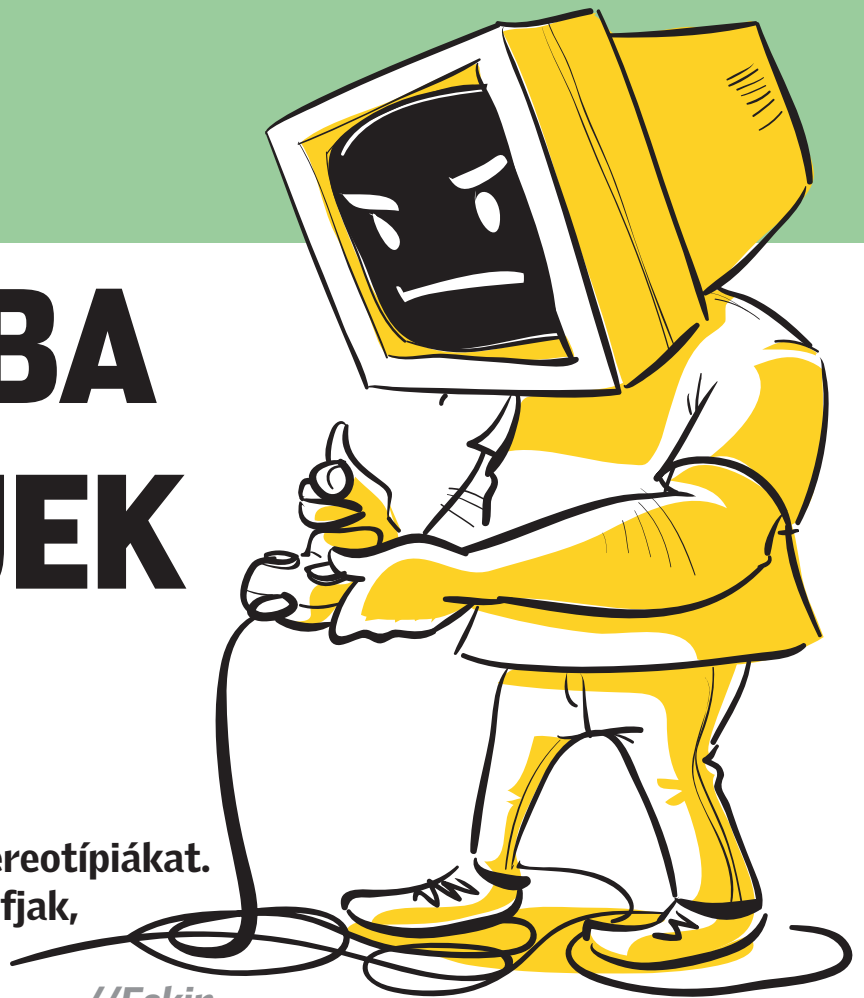
100% RUGALMASSÁG



*Fedezze fel milyen könnyű a tökéletes borotválkozás:  
3 rugalmas pengének és 2 ápoló összetevővel gazdagított  
krémező csíknak köszönhető, hogy az Xtreme3 a legjobb  
eldobható Wilkinson borotva.  
Xtreme3 a Wilkinsontól.*

# MONITORBA ÉPÜLT FEJEK KLUBJA?

Sorra vehetjük a gamerekről szóló sztereotípiákat. Agresszív játékok, beszűkült látókörű ifjak, mennénk ki inkább a mezőre labdázni és virágot szedni...



//Eskin

## A NEM JÁTÉKOS TÁRSADALOM alapvetően előítéletekkel viseltetik a játékosok iránt.

Ki ne hallotta volna akár szüleitől, akár másoktól, hogy a játékok bugyuták, semmire se jók, vagy épp agresszívvé tesznek, mert lövöldözni kell, aztán maximum legyintettek a felnőttek, hogy majd csak kinövi a gyerek. Ráadásul a minap olvastam egy cikket, amelyben

a szerző kifejtette, hogy a számítógépes játék egyfajta drog, ami antiszociálissá tesz, annyi sikerélményt ad csupán, hogy jobbak lehetünk, mint a gép, az ellenkező neműekkel kialakított kapcsolat pedig minimális. Jobb esetben LAN-partit szervez az gamerember, ha szocializálódni akar, ezek azonban a „konkrét” drogozás melegágyai. Sőt, mi több, a legtöbben szubkulturális,

azaz 'réteg'jelenségként definiálják a játékot magát, ami csak néhány embert érdekelhet, s ezek java része tizenéves, a néhány harmincas, aki játékokkal foglalkozik (horribile dictu! aktív játékos, nem csak néha ül le egy kis erre-arra), biztos infantilis. Hogyne.

## ADATOK, ADATOK, ADATOK...

Hiánypótló elemzés született viszont pár napja, ebben sok olyan dologra derült fény, amely alapján megváltoztathatja a gamer társadalom megítélését – végre-valahára. A Videogamers in Europe 2008 című tanulmány elkészítéséhez a Nielsen Games elemzői 15 európai országból kérdeztek meg 400-400 embert (összesen tehát hatezren válaszoltak a kérdésekre). A piac-elemzés váratlan eredményt mutatott: kiderült, hogy a játékok eladásának tekintetében Európa lett a második legnagyobb piac az USA előtt (!) A játékok eladásaiból befolyt összeg 2007-ben 7,3 milliárd euró volt Európában, míg Ázsiában 7,4, az USA-ban pedig 6,9. Ezenkívül a szoftvereladások Angliában, Franciaországban, Németországban, Olasz- és Spanyolországban, valamint

a skandináv államokban átlagosan 25 százalékkal nőttek – tehát egyre többen és többen vásárolnak játékokat Európában.

Az viszont az elemzés előtt kérdéses volt, hogy kik is azok, akik játékokat vesznek. Tizenéves suhancok? Harmincas nagyon ráérők? Játszanak-e egyáltalán például a nők?

## SZUBKULTÚRA/MAINSTREAM?

Saját tapasztalataimból kiindulva (és körbekérdezősködve kicsinyég), a legkülönbözőbb tapasztalatú, foglalkozású, életkorú emberek szeretnek számítógépen játszani körülöttem. Akik a PC-s játékok hőskorában még agyatlanul irtották az ellent *Doomban*, *Quake*-ben, *Wolfensteinben*, azok bizony nem hagyták abba, maximum más érdekli őket, viszont a 35 éves nyelvtanár ugyanúgy tükön ülve várja a *Fallout 3*-at, mint a huszonéves egyetemista, hogy konkrét példát is említsék.

A cikkeken minduntalan kijelentik, hogy előregszik a gamer társadalom, viszont konkrét adatokkal nem igazán támasztják alá ezt a kijelentést. Ebben is segítségünkre van az említett elemzés, amely bemutatja, hogy valóban, igazunk van,





## A JÁTÉKOK ELADÁSÁNAK TEKINTETÉBEN EURÓPA LETT A MÁSODIK LEGNAGYOBB PIAC AZ USA ELŐTT

tényleg egyre idősebbek az átlagmémerek. Nagy-Britanniában például büszkén jelentették az elemzők, hogy akik aktív játékosnak definiálták magukat, azoknak az átlagéletkora 33 év (de nem csak ebben az egy országban áll így a helyzet: Finnországban 30, míg Spanyolországban 26 éves az átlag játékos).

Ráadásul ezek nemcsak hogy nem iskolázottak, vagy épp elveszi az idejüket a játék más, „komolyabb”-nak nevezett dolgoktól, mint ahogy oly sokan állítják. Sőt.

A felmérésben megkérdezett játékosok 23 százaléka érettségizett, 21 százaléka gimnáziumba/szakközépiskolába jár, 16 százalékuk pedig diplomás. Azért ez nem olyan rossz arány, nem?

### MENNYIT, MIÉRT ÉS HOGYAN?

A gamerek nagy része (57 százalék) „könynyű” játékosként definiálták önmagukat, tehát egy héten maximum 5 órát vesz el életükből a játék. Az európai játékosok 15 százaléka „nehéz” játékos, ugyanis legalább 10 órát játszanak egy héten – közülük a legtöbben 25 év alatti férfiak.

Legtöbben a PC-t részesítik előnyben (a férfiak 65 százaléka, a nők közül 53), viszont a nők a kézi DS-konzolok

használatánál átveszik a férfiaktól a stafétabotot: 15 százalékunk játszik ezeken, míg a férfiak közül csak 9 százalék.

És mégis, miért? A legtöbb játékos a szórakozásért persze (47 százalék), de érdekes, hogy a fiatalabbak 21 százaléka azért játszik, hogy a képzelőerejét fejlessze, 11 pedig azért, hogy új dolgokat tanuljon (ezt lehet mondani a szülőknél – persze nem pont akkor, amikor az az új dolog, amit megtanulunk, hogy hogyan kell „táncba vinni Katát” a *GTAA*-ben). Akik nem játszanak, legtöbben azzal indokolták ezt a döntésüket, hogy nincs erre nekik idejük.

### ÉS A HIÁNYOSSÁGOK...


Arra lennék kíváncsi, hogy a mélyen tisztelt elemzők miért hagyták ki kis országunkat a felmérésből? Miért nem foglalkoznak velünk?

Ami azonban ennél is fontosabb, hogy vajon Magyarországon miért nem készülnek reprezentatív felmérések? Itthon a gamer társadalomra réteggként tekintenek, amellyel nem kell foglalkozni? Vajon mi lenne akkor, ha kiderülne (aminek nagyon nagy a valószínűsége), hogy ez a réteg nem is olyan kicsi? Azt



is vizsgálni kellene, hogy milyen stílusú játékokkal játszunk és miért. Sokszor így sokan elmondták, hogy szinte művészi szintre fejlesztett játékok léteznek, ráadásul a játéknak megvan az az előnye, ami a filmeknek, regényeknek és a többinek nincs: az interaktivitás. Tehát az az érzés, hogy az adott regényt (történetet) mi írjuk, a mi döntésünkől függ az adott hős élete, például vagy a történet kimenetele.

Az is igaz viszont, hogy ugyanez a kétkedés övezte a filmművészet felbukkanását, de említhetnénk akár a képregényipart is: bár már több évtizede annak, hogy a képregény megjelent és nagy népszerűsége tett szert, még mindig sok ellenzője van, olyanok, akik nem tekintik a képregényrajzolást művészetnek.

Valószínű, hogy még sok évnek el kell telnie addig, amíg nagyobb társadalmi elfogadottságra tesz szert a számítógépes játék műfaja – elemzések kellenének, nem pedig kósza kijelentések. „Kockafejek”, tartsunk össze! 







**RÖVIDEN**

Az EA-hez tartozó Phenomic fejlesztői egy fedél alá hozzák a The Gathering-kártyások és az RTS-rajongók örömeit ebben a fantasy stratégiaiban.

**MIÉRT SZERETJÜK**

Végre valami újdonság is kigördülhet az EA garázsából, hisz a fantasy-kártyákkal vívott harcok végre vizuálisan is megelevenedhetnek.

**KIADÓ Electronic Arts  
FEJLESZTŐ EA Phenomic  
KORÁBBI JÁTÉKAIK**

- † Spellforce
- 70% - GS2005\_04
- † Spellforce 2
- 89% - GS2006\_05
- † The Settlers 3
- 85% - GS1999\_11

**MEGJELENÉS**

**2008 vége**

**KIHÍVÓK**

- C&C: Red Alert 3 2008. október
- StarCraft II 2008. december
- World in Conflict: Soviet Assault 2008. október

# BATTLEFORGE

**Kártyagyűjtögetők és stratégák, egyesüljete!**

//Mayer

**A Z EA MOSTANÁBAN VALÓBAN** komolyan veszi az innovációt: **valami igazán egyedli és friss dolog készül náluk. Az eddigi tendenciákkal ellentétben nem egy újabb ráncfelvarráson átesett sorozat, de nem is egy tucatjáték fejlesztése van folyamatban az EA Phenomic-nél. A Spellforce-sorozattal elhíresült német srákok ötvözik a kártyás játékok világát a brutális seregeket felvonultató RTS-ekkel egy fantasy játék formájában.**

**YU-GI-OH TALÁLKOZÁSA AZ ORKOKKAL**

Volt idő, amikor belekóstoltam a fantasykártyajátékok mágikus világába, és

először azt hittem, hogy valami pofonegyszerű kis „pókerjáték” közepébe csöppentem, azonban néhány perc oktatás elég volt ahhoz, hogy realizáljam: ehhez bizony elég komolyan kell érteni. A Yu-Gi-Oh, Magic: The Gathering (sőt még a Pokémon is) kártyajátékok kellően mély és tartalmas játékmennel bírnak, ami első látásra nehezen emészthető. Ugyan nincsen vizuálisan élvezhető csatatér, mégis óriási izgalmak öveznek egy-egy meccset, valódi stratégák küzdenek egymással. Ennek a hangulatát próbálja majd vegyíteni a klasszikus RTS-stílussal a *Battleforge*, amelyben hasonlóan a valódi játékhoz, kártyákat gyűjtögethetünk, amelyekből kedvünk

szerint állíthatjuk össze pusztító seregünket, az online harcmezőn pedig győzelemre vezényelhetjük majd.

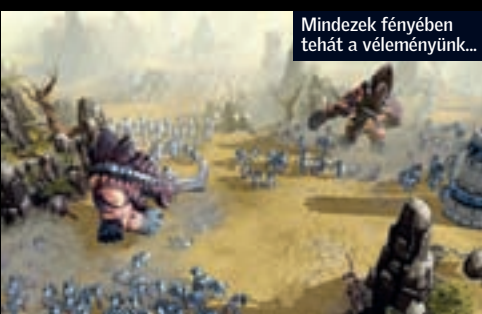
**COMMANDER GEORGE KORDA**

Parancsnokságunk kezdetén 3-féle kártyából tudjuk majd összeállítani seregünket: egységek, épületek és mágia. Az elején még csak néhány lehetőség áll rendelkezésünkre, azonban egy-két misszió végrehajtásával szépen gyarapszik az elérhető kártyák száma, újabb egységekkel turbózza a repertoárt. Természetesen az egységek között is lesznek különböző frakciók: a tűz képviselői az offenzív viselkedésben lesznek jártasak, a tűz mágija ke-

**i** Ki gondolná, hogy néhány egyszerű kis papírkártya összegyűjtéséhez egy szép kövér pénzárca is szükséges lehet? Egyes kártyajátékokhoz, mint a Magic, évente többször is érkeznek újabb paklik, szettak és limitált kártyák melyeknek köszönhetően akár 800 új lappal is bővíthet egy-egy világ felhozatala. A folyamatos megújulásnak hála akár több száz dollárt is költhetnek havonta azok, akik komolyan gondolják ezt a szórakozást.



Tiszta udvar, rendes ház



Mindezek fényében tehát a véleményünk...



Hát szabad ilyen durván deflorálni?

## KÁRTYÁKAT GYŰJTÖGETHETÜNK, ME-LYEBŐL KEDVÜNK SZERINT ÁLLÍTHAT-JUK ÖSSZE PUSZTÍTÓ SEREGÜNKET

gyetlen pusztításokra lesz képes, míg a jég képviselői a védekezés és a gyógyítás területén kapnak kiemelt szerepet. Minden küldetés előtt lesz alkal-munk összeállítani az általunk kitérvelt taktikához szükséges kártyacsomagot. A pakli 20 kártyából állhat, mara-dék lapjainkat későbbi missziókra kell félretennünk. Ha sikerült a soraikat rendezni, jöhetnek az RTS-események. Kijátszva a magunkkal hozott kár-tyáinkat, pillanatok alatt a térképen teremhetnek katonáink, ha kedvünk

tartja, rögtön az elején felfedhetjük se-regünket, de akár tartogathatunk né-hány lapot a harc végére amolyan adu-ásznak. Nagyon fontos lesz tehát előre kigondolni a stratégiát és becsomagol-ni az ehhez megfelelő harcosokat, épü-leteket és mágiát. Védekező feladatok-nál jól jöhet néhány őrtorony, de egy ostromnál talán inkább a felhőkarcoló méretű behemótok válhatnak be. Lesz-nek magányos küldetéseink, később pedig kooperatív és csapatok közötti játszmákra is számíthatunk majd, ame-

## HARCI KÁRTYA

Ez lesz a fegyverünk

**Tech-szint:** Bizonyos kártyákat csak magasabb technológiai szinten lehet kihasználni.

**Erő:** A kártyák kijátszásá-hoz erőre lesz szükségünk, amely idővel újratöltődik. A tápos egységek előhí-vása természetesen több erőt emészt fel.

**Leírás:** Itt olvashatjuk, hogy mire is számít-hatunk, amennyiben bedobjuk a harcmezőre kártyánkat.

**Támadó pontok:** Hogy mennyi sebzést visz be egy egységünk, azt innen könnyen leolvashatjuk.

**Életerő:** Néhány szupe-regység esetében szük-ségtelen figyelembe venni az életerőt, a gyengébb harcosoknál azonban már érdemes észben tartani.



Gulliver ébredés után kissé furán érezte magát. Kik ezek? És mit akarnak?

lyek során akár 12 vezér is egymásnak eresztheti seregét.

### VAN YÍZÁGYÚ POKÉMONOD? MENŐ VAGY!

A kártyákat szépen lassan gyűjtögethet-jük majd, azonban megeshet, hogy va-lamiból több lesz, mint kellene, vagy ép-pen hiányolni fogunk egy lapot a paklink-ből. Ahogyan az a „grundon” is történik, úgy itt is lesz módunk kártyáink cserél-getésére. A *Battleforge*-on belül lesz sa-ját aukciósház, ahol lehetőségünk lesz a többi játékosal kereskedni. Mindez természetesen ingyen és bérmentve. Azon-ban nem az EA játékaról beszélünk, ha tényleg minden ilyen szép és jó volna. A *Battleforge*-hoz érkeznek majd olyan kiegészítő csomagok is, amelyeket pénz-ért megvásárolhatunk. Ez ismerős lehet azoknak, akik jártasak a kártyás játékok-ban, de rendkívül elszomorító élmény lehet, ha valaki éppen egy agyontur-bózott pakli tulajdonosával találja

szembe magát. Ez a fajta rendszer már a *Battlefield: Bad Company*-nál sem vál-tott ki elsőpró népszerűséget, de sajnos úgy tűnik, ez az EA-ra nem gyakorolt túl nagy hatást, továbbra is lelkesen turkál-nak a pénzárcainkban.

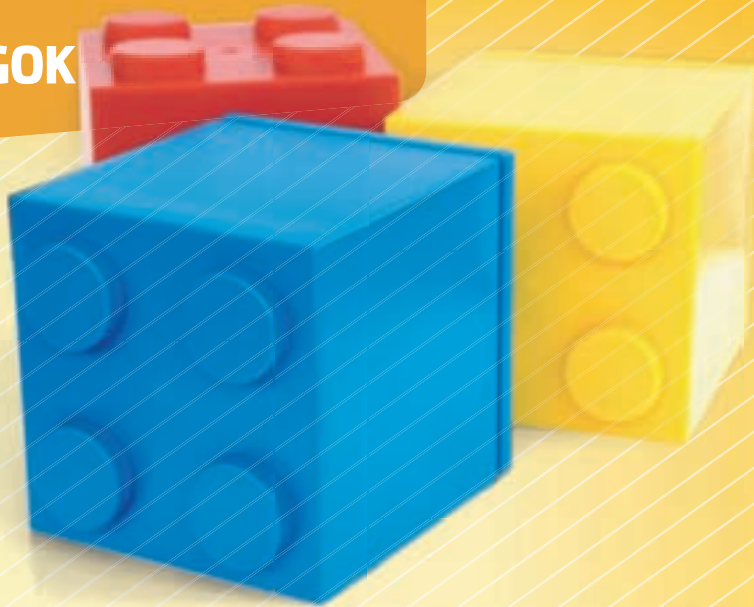
### ŐSZI HARCOK

Az év vége felé érkező *Battleforge* kemény harcra számíthat, hisz a *Command and Conquer* és a *World in Conflict* szovjet egységei is ekkor kezdik meg hadjáratukat, a *StarCraft* folytatá-sa pedig garantáltan ostromolni fogja a trónt. Nehéz helyzetben lesz tehát az EA Phenomic játéka, azonban az ígére-tes játékménetek hála, kiemelkedhet a folytatások közül. **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

<http://gamestar.hu/jatek/battleforge>



# GAME DEVELOPERS FORUM 2008

Játékzszenik találkozója

//Bad Sector

**I** IDÉN MÁJUSBAN IS összegyűltek a játékipar zsenijei, hogy különböző előadások keretében meséljenek tapasztalataikról, nézetekről e nagyon speciális piac lehetőségeivel és buktatóival kapcsolatban. A GameStar és az MCB által rendezett GDF 2008 előadásai ezúttal a MOM mozi termeiben zajlottak. Aki rendszeresen járt a GameStar, illetve később magyarországi játékiadók által szervezett különféle rendezvényekre, annak megszokott helyszín lehet a MOM mozi elegáns előcsarnoka, illetve vetítőtermei. A számomra is megle-

pően szigorú regisztrálási procedúrán átesve felfelé ballagtam a lépcsőn, majd a szombat reggeli kávé elfogyasztása közben felmértem az idei közönséget. Amíg tavaly rengeteg tizenéves gamert láthattunk, akik pusztán a hobijuk miatt látogattak el érdeklődésből a GDF-re, idén ezek száma megcsappant, és lecsérték őket olyan egyetemisták, főiskolások, akik komolyabban érdeklődnek a szakma iránt, és esetleg munkát, leendő állást keresnek a játékiparban. Miután az ismerősökkel és újságíró kollégákkal való beszélgetés lezajlott, beballagtam a nagyterembe és

belesüppedtem az egyik kényelmes nézőszékbe...

## SCI-FI SHOOTER SZÉLES VÁSZNON

Az előadások szokás szerint Boe felvezetőjével kezdődtek, majd megjelent a porondon a két műsorvezető, BZ és Fekete Zsombor, a Fix.TV Level Up című műsorának vezetője. Hőseink némi poénkodással csökkentették a megilletődöttséget, bár Zsombor többször is hangsúlyozta, hogy fényképezni bizony nem szabad, aki mobilját használni merészeli, annak legenyhébb bünte-

tése, hogy darabokra török a kettyeréjét. Egy pillanatra felsejett előttem, ahogy Zsombor dühödten a földhöz vágja egy megszeppent, pityergő néző mobilját, de aztán szerencsére ez a kép gyorsan szertefoszlott, kezdődött ugyanis Mike Capps, az Epic Games elnökének előadása. Az „előadás” kifejezés azonban jelen esetben költői túlzás, Capps ugyanis a GDF 2008 nyitójául egészen másfajta élményt kínált számunkra. A MOM mozi főtermének hatalmas vásznán ugyanis élő bemutatót láthattunk nem másból, mint az év végén Xbox 360-ra megjelenő Gears of War 2-ből. Az „élő bemu-

Természetesen ez a kép nem a „lilatrikós lány hátulról” téma miatt készült...

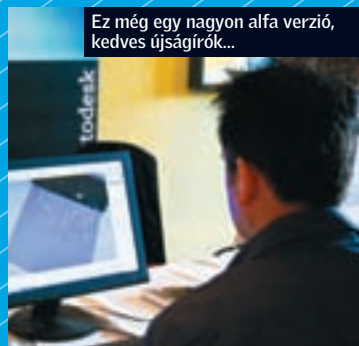


A lelkes nézőközönség még a földre is leült, ha nem volt hely...





atót” tessék szó szerint érteni: nem átvezető mozikat láthattunk, hanem Capps egy xboxos gamepaddal a kezében saját maga irtotta a jó öreg Marcus Fenix szerepében a rá-támadó locustokat – ez volt világ-szerte az első alkalom, hogy a nagy-közönség valós időben közvetített játékmenetet láthatott a *GoW 2*-ből. A lenyűgöző látvány magáért beszélt: egy különleges harci járgány tetején Fenixszel Capps szinte szünet nélkül mérszárolta a locust hordát és a hatalmas méretű brumakokat, akik a PC-s verzió után természetesen a folytatásban is tiszteletüket teszik. A látvány alázott minden hollywoodi akciófilmet.



Ez még egy nagyon alfa verzió, kedves újságírók...

### CRYTEK ME A RIVER

Sajnos minden jónak vége szakad: a *GoW 2* bemutatópályája is befejeződött, viszont megjelent a porondon Cevat Yerli, a Crytek cég vezetője. A Crytek ugye szintén nem az ócska grafikáról ismert játékok fejlesztői közé tartozik, ezért sokan reménykedhettek titkon benne, hogy esetleg egy rövid animációt láthatunk a *Crysis* folytatásából. Sajnos ez nem történt meg („ha ezt megtenném, mindenkit le kéne lő-

nöm itt a nézőteremben” – poénkodott Mr. Yerli), viszont annál többet mesélt a grafika közeljövőben várható fejlődéséről. Cevat először is odaszúrt egy picit a rivális grafikus motorok fejlesztőinek: míg a Crytek mindig is a világos helyszínek segítségével mutatta meg, mire képesek megjelenítés terén, addig a többiek inkább a sötét, kevés fényforrást alkalmazó, szűk folyosós megoldást keresték, így könnyebben el lehetett rejteni a grafikus motor hiányosságait. Ez persze nem is-

## A WITCHER ÉS MIKE CAPPS KÉZ A KÉZBEN

Geralt szobor és élő Mike Capps a CD Project standjánál



A magyarországi CD Projekt jóvoltából nem csak Mike Capps-szel, de a *The Witcher*-ből ismerős Geralttal is testközelből találkozhattunk. A *Witcher*-fanok pulzusát a CD Projekt standjánál álló életnagyságú Geralt bábu gyorsította fel, a rendkívül barátságos és közvetlen Mike Capps pedig *Gears of War* és *Unreal Tournament III* dobozokat dedikált a rajongóknak. Hiába, nincs is annál nagyobb feeling, mint amikor már harmadszor tolod végig a játékot, és közben ott figyelsz az asztalodon a játék doboza az Epic elnökének aláírásával...

Az előadások után most is lehetősége nyílt a közönségnek, hogy kérdéseket tegyenek fel

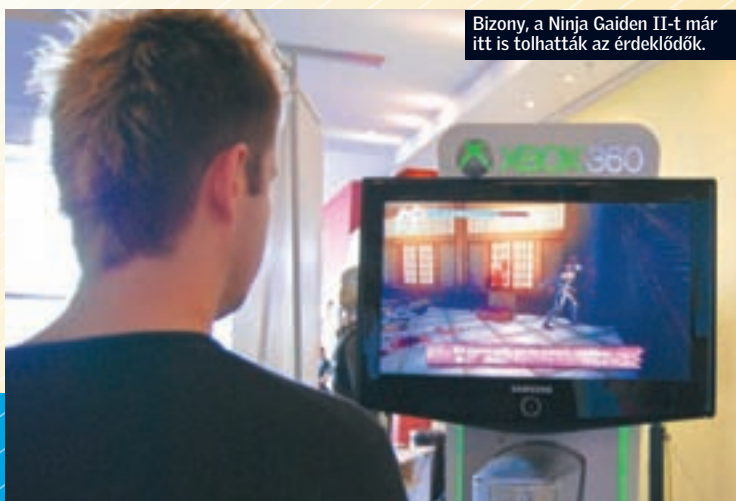


meretlen megállapítás, azonban némileg meglepőbb (vagy legalábbis: „újszerű”...) gondolatmenet volt, hogy Cevat szerint 2011-ig nem nagyon fejlődik már technikailag a grafika a játékokban világ-

szerte – ugyanis feltehetőleg majd csak akkorra cserélődik ki a jelenlegi konzolgeneráció (PS3-Xbox 360), legfeljebb a vizuális stílus és a fizika terén várhatunk javulásokat. (Az viszont a fejleszt-



Vidám handheld fejlesztők



Bizony, a *Ninja Gaiden II*-t már itt is tolhatták az érdeklődők.

tők igazi feladata is, hogy a különböző vizualításokon keresztül megkülönböztessék magukat.) Ezzel gyakorlatilag Cevat is megerősítette, hogy jelen pillanatban tulajdonképpen a konzol lehetőségei határozzák be a játékmotorok fejlődését, hiszen 2011-ig minden bizonyítással jönnek ki majd újabb és újabb PC-s grafikus kártyák... A számunkra kissé borús konklúzió után Cevat azzal vidított fel minket, hogy 2011 után viszont a játékok útni fogják majd a most moziban látható csúcs animációs filmek minőségét is. Negatívum viszont, hogy az ilyen animáció előállítás költsége másfélszeresére is nő majd. Ez persze a játékost nem izgatná annyira, kivéve persze akkor, ha kedvenc játékainak is emelkedne az ára... Végül, hogy azért ne maradjunk a Crytek előadásán sem látványorgazmus nélkül: a Sony Bravia reklámnak két változatát láthattuk egymás mellett futni: az egyik az eredeti alkotás, a másik pedig a Crysis-motorral készült verzió volt.

## GRAFIKA MINDÖRÖKKÉ

A program további részében az előadások kettészakadtak, és nehéz volt eldönteni, hogy a nagy- vagy kisterembe üljön be az egyszeri néző. A 3D Brigade képviselőjében Vékony Csaba tartott előadást a karaktertervezés kezdeti szakaszától kezdve egészen a végeredményig – egészen a kész 3D-s modellig figyelemmel kísérhettük a különböző fázisokat. Az utána következő Seres Lehel, aki az Eidos Hungary előadójaként a repülőgépmoodellek készítésének munkafázisairól beszélt.

## JÁTÉKFEJLESZTÉS A NYIHÁHÁK ORSZÁGÁBAN

Mindeközben a kisteremben is érdekes előadások zajlottak. A Sproing Interactive nevű osztrák cég egy leginkább kisebb gyerekeknek (és köztük is kislánykának) készült lovas programot készített, amelyben kedvenc háttasunk ápolgatásával, tisztogatásával tölthetjük el virtuális napjainkat. A vicc azonban az, hogy a játék megmosolyogató tematikája ellenére Harald Riegler-től egy tökéletesen felépített, logikus, érthető, sőt gyakran szellemes – egyszerűen profi előadást láthattunk-hallhattunk. A játékot Wii-re fejlesztették, így végre megtudhatuk, vajon milyen módon kell erre a platformra programot készíteni. Szó esett még arról is, hogyan ellenőrzik a fejlesztési munkálatokat, illetve hogyan és miért pakolják a designereket egyik projektről a másikra.

## MMO-FEJLESZTŐK KONTRA KÍNAI FARMEREK

Közben a nagyteremben egy másik előadást hallhattunk – ezúttal a *Runescape* nevű, hatmillió játékos bázissal bíró magyar fejlesztésű MMORPG-ről. A magyar előadó, Jele Imre sokszor feszegetett, érdekes problémáról beszélt: az illegális valós világbeli kereskedelemről az MMO-k világában. Kínában ugyanis mintegy 250 ezerre becsülik azoknak a „farmereknek” a tevékenységét, akik nemcsak játékbeli pénzt, hanem speciális tárgyakat (fegyvereket, páncélokat, gyűrűket stb.) is árulnak valódi pénzért a fizetőképes vevőkörnek. A problémakör leginkább a *World of Warcraft* óta ismerős, azonban úgy tűnik,



„Akkor én egy whiskey-t kérnék és egy sört Mr. Dzsáju-nak!”



## MUNKÁT KERESSEL?

Netán a játékiparban?



**A LEGTÖBB ELŐADÓ többször is hangsúlyozta, hogy sok szeretettel várják** azokat az érdeklődőket, akik a játékiparban szeretnék próbára tenni tudásukat. Szinte mindegyik előadás végén megadták a honlapjuk elérhetőségét, ahol jelentkezni lehet az állásokra. Akit tehát érdekel ez a lehetőség, ballagjon fel az előadók honlapjaira, mert ott megtalálhatja majd az állások kínálatát.



más MMO-kat is megfertőzött. A fejlesztők harca a kínai farmerek ellen sajnos eléggé kilátástalannak tűnik, ugyanis az „aratást” manapság már egyre többen végzik tényleges emberi munka helyett speciális szoftverekkel. Ugyanezt a fejlesztők nem tehetik meg, hiszen egy automatizált szoftver könnyen olyanokat is kitalálhat a játékból, akik teljesen ártatlanok. Az MMO-fejlesztők másik problémája már egészen sajátos és nem is magából a játékból ered. Sokan használnak ugyanis lopott kártyákat azért, hogy előfizethessenek havi kedvezményekre, ezért a bankok és a hitelkártyákat kiadó cégek azt a radikális megoldást fontolgatják, hogy letiltják a kifizetéseknek a játékkidőket. (Erre már volt is precedens Nagy-Britanniában a Blizzardnál.) Úgy látszik, a PC-s játékipart nem csak az erőszak miatt aggodalmaskodó politikusok nyomulása vagy a konzolok túlzott előretérése fenyegeti...

### A KÍNAI GAMER EGY KÉZZEL TOLJA...

Mielőtt még valami rosszat feltételeznének: a kínaiak játék közben szinte folyamatosan cigiznek. Többek között ez is megtudhattuk Kozák András, az Invictus le-

ad designerének szellemes, jól felépített előadásából, amely leginkább a *Project Torque* című MMO-s autójátékuk kínai sikeréről beszélt. A *Torque*-ot a magyar fejlesztőcsapat kifejezetten a kínai piacra szánta, ezért minden olyan helyi sajátossággal tisztába kellett jönniük, amely az ország játékos szokásaihoz kötődött. Ide tartozott az is, hogy ennek az országnak nem lehet olyan játékot készíteni, amelyet két kézzel lehet csak játszani, de figyelembe kell venni olyan kevésbé vicces, ám annál fontosabb megfontolásokat is, amelyek a játék megjelenítéséhez kötődnek. Kínában ugyanis a játékosok nagy részének még magyar szemmel nézve is ócska számítógépe van, ezért a fejlesztőknek olyan grafikus megjelenítést kell kihozniuk, amely ezt célozza be. Itt egy *Crysis* szintű játék bizony totálisan megbukna... Emellett nem szabad túl bonyolult, vagy hosszú ideig elsajátítható játék-szoftvert fejleszteni, mert a legtöbb kínai gamer internetkávézókban játszik, vagy esetleg a család otthoni, egyetlen számítógépén, amelyet szinte mindenki hasz-

Mike Capps, az Epic Games elnöke beavatta nekünk, hogy eredetileg tanár volt.



nál. Kozák Tamás természetes stílusa és a rengeteg poénos anekdota miatt talán ez volt a GDF 2008 egyik legszórakoztatóbb, ugyanakkor legérdekesebb prezentációja.

### MIKE CAPPS: AMIKOR TÉNYLEG BESZÉL

A GDF utolsó eladását Mike Cappstól halhattuk, aki a kisteremben ezúttal tényleg megcsillogtatta szónoki tudását, és nem csak a *GoW 2*-t mutatta be. Capps szokásos szellemes stílusában (mint kiderült, eredeti foglalkozása tanár volt) az Unreal motor fejlődéséről beszélt: különböző ábrákon keresztül láthattuk, hogy



alakult, fejlődött az 1998-ban megjelent legelső Unreal engine. Emellett Capps még azt is feszegette, miért érdemes motort licencelni a fejlesztőknek, milyen előnyök származnak belőle. Ahogy véget ért Capps előadása, mindenki élményekkel és elraktározott információkkal teltive hazaballagott. GS

### A KÍNAIAK JÁTÉK KÖZBEN SZINTE FOLYAMATOSAN CIGIZNEK. TÖBBEK KÖZÖTT EZT IS MEGTUDHATTUK...

Támogatók:



XBOX 360™

CD PROJEKT

GameStar



Támogatók:



/GameStar/dev index



# UBIDAYS

**H**A AZT A SZÓT MONDOM, hogy Párizs, mi jut eszetekbe? Tudom, a párizsi, rosszabb esetben a párizsi kocka, esetleg a békazabáló franciák, netán **Ady** és az **ősz**, ami beszökött Párizsba. De külön büszke lennék azokra, akiknek mondjuk a Louvre jutna eszébe, amely épületegyüttes a világ egyik legnagyobb kulturális gócpontja, csodálatos kép- és szoborgyűjteménnyel. S ha már Louvre, akkor magától adódik, hogy Mona Lisa. Nem, nem a Da Vinci kód miatt, hanem azért, mert a világ leghíresebb festménye is ott található. S még egy világhírű rendezvényt is a Louvre-ban rendeznek, ez pedig a Ubidays, amit a Ubisoft saját játékeinak bemutatására és promotálására szervez – ez ebben „alig” 1100 meghívottal. Képzeljétek el, mennyibe kerülhetett az

E3 a Ubisoftnak, ha egy ekkora rendezvény jobban megéri nekik, repülőjegyetül, 4 csillagos szállodástul, terembérléssel, kajástul, ajándékos-tul... Nem kis összeg lehet. Mindenesetre van mire büszkének lenni, a Ubisoft virágzik – ezt demonstrálta a rendezvény is. Első este a nagy színházteremben egy erős brit akcentusú moderátor próbálta a hangulatot feldobni. Mivel a párszések sűgőgépről mentek, el tudjátok képzelni, mekkora sikerrel... Azért persze volt egy-két mosoly... Ami nevetésre öblösödött, amikor a *Raving Rabbids* producere bejelentette, hogy kifejlesztették a világ első, fenékkal irányított játékát. Az értetlenkedő nézők egy ró-

## UBIDAYS08 Tartalom:

- 42 Prince of Persia
- 46 Tom Clancy: H.A.W.X.
- 48 Far Cry 2
- 51 Shaun White
- 52 Brothers in Arms



# 08

**A nagy videojáték-készítő cégek nemrég rájöttek, hogy egyszerűbb, ha saját játékbemutatóikat önmaguk szervezik. Nemrégiben a Ubisoft 1100 embert hívott meg Párizsba a Ubidaysre. Mi is ott voltunk**

//Gyu

## SPLINTER CELL: CONVICTION

**A mített sikerült, a beteg haldoklik?**

**NAGYON VÁRTUNK** egy címet a Ubidays08-on, azonban bármennyire is sorjázta a bemutatók és a teaserek/trailerek, egy játékról néma csönd terjengett csupán. Ez pedig régi „barátunk”, a *Splinter Cell*, amelynek legújabb részét a *Conviction*-t igazán megmutathatták volna. Rossz nyelvek szerint annyira rossz irányba megy a fejlesztés, hogy a Ubisoft nem engedte meg a játék bemutatását. A pletykákat egyből cáfolta a fejlesztőcsapat, tagjai azt írták nyílt levelükben, hogy „a csapat jobban koncentrált és jobban fókuszál, mint valaha és a játék is kezd alakot ölteni”. Emellett elmondták, hogy a játékelmény sokat fejlődött, mint ahogy ez más játékokkal is előfordul a fejlesztés folyamán. Sajnos a Ubidaysen nem tudták bemutatni, de majd néhány hónapon (!) belül sikerülni fog. Személyes véleményem: hiszem, ha látom!

## BEYOND GOOD AND EVIL 2

Fifty-One



**A NAGY ELŐADÓTEREMBEN** a Ubisoft CEO-ja, Yves Guillemot nagy rejtélyesen bejelentette, hogy egy régi nagy név visszatér: Maga Michael Ancel készíti új játékot, amelynek címét persze még nem árulhatja el, de itt van belőle egy trailer. S egy vicces kis filmben egy nagy malac legyeket evett, amin mindnyájan jól szórakoztunk. Közben a folyosón terjedt a pletyka, hogy a Ubisoft sajtóadatbázisában már ott vannak a screenshotok a *Beyond Good and Evil 2*-ből, amely hivatalos bejelentését pont a Ubidaysen vártuk. végül is bejelentették, csak úgy, név nélkül, de az okos újságírót nem lehet becsapni így sem! Eddig tehát annyit tudunk, hogy Jade megnövesztette a haját, és hogy Uncle Pey'j ugyanolyan nagy malac, mint eddig volt. Egyelőre sajnos PC-re nem jelentették be, csak PS3-ra és Xbox360-ra.

zsaszín overallba öltözött fiatallembert láttak, aki egy Wii Balance Boardot hozott a színpadra, majd erre ráült, és ezzel irányított egy jégen lecsúszós egyensúlyjátékot. A későbbiekben a csöndesen figyelő közönséget csak Michael Ancel új játékának igencsak jópofa trailerje zökkentette ki – avagy jön a *BG&E 2*! Ezt követően jött a vacsi (apró francia finomságok, a legjobb egy gyümölcsös csemege volt, amikor egy hurkapalácsra felszúrtak egy fél epret, egy kis darab kivit és ananászt, megforgatták valamilyen szirupban, majd tört mogyoróban és kókuszreszelékben – isteni volt, mindenkinek ajánlom!), az ingyen sör, egy csinos lányokból álló vonósnegyes és az éjféle Louvre-látogatás. Ez utóbbi életem kétségtelenül legkimagaslóbb élményei között marad mindörökké, még akkor is, ha felfogni nem tudtam azt a rengeteg szépséget, a hihetetlen csodákat, amelyek elképesztő mennyiségben vannak ott. S bármennyire is a Mona Lisa a legnagyobb sztár, engem főleg Delacroix festményei döbbenetelt le, s ami a legjobban tetszett, az Paul Delaroche festménye volt, a La Jeune Martyr. Állkiakasztó élmény volt, sosem felejttem el. Másnap indult a bemutató, minden játék saját szobát kapott – itt lehetett meg-

nézni az *Endwar*-t, amelyet egyelőre PC-re nem jelentettek be, pedig nagyon várjuk, a *Soul Calibur IV*-ben meg lehetett nézni Yodát, ahogy Siegfried térdét kapirgálja a fénykardjával, persze ott volt még Darth Vader is. A casual játékos szekcióban meg szép rózsaszín/lila lánykahálósobát is építettek, ahol az *Imagine*-t demózták, de ugyanígy mutatták be a *Petz*-et is. S persze folyamatosan ment a boogie a *Raving Rabbids* standján. Kisebbségi hangsúlyt kaptak a *My Coach* sorozat tagjai, amelyek nyelvet tanítanak, életvitel tanácsokat adnak vagy leszoktatnak a dohányzásról – azért ezeket is ki lehetett próbálni, meg lehetett nézni. Ami csalódás volt, az a *Prince of Persia* hihetetlen információhiánya volt: se egy screenshot, se egy demó..., ami pedig a nagyon pozitív meglepetés, az a *Far Cry 2* nagy-nagy okossága. Egyébként mindenki roppant barátságos és készséges volt, de 1100 ember között elég nehéz volt hozzáférni bárkihez is. Ennek ellenére John Antal, a neves ezredes a *Brothers in Arms* teamből így is megkiabáltatta a komplett közönséget, ahogy szokta. Valamit tudhat a kiváló magyar gyökerekkel is büszkélkedő exkatonával! **GS**



# PRINCE OF PERSIA: PRODIGY

Igazi tabula rasára számíthatunk: új Herceg, új sztori, új játékelemek tömkelege.

//Bad Sector

## RÖVIDEN

Egy vadonatúj Herceggel kell egy romlott istenséggel szembeszállni, a cell shading technológiát használó folytatásban. Szerencsére Elika, a máguslány a segítségünkre lesz.

## MIÉRT SZERETJÜK

Forradalmi, mesészerű grafika párosul a távol-kelet varázsával, javított harcrendszerrel és egy vadonatúj sztorival.

**KIADÓ** Ubisoft

**FEJLESZTŐ** Ubisoft Montreal

**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

‡ *Prince of Persia: Sands of Time*

96% 2003\_12

‡ *PoP: Two Thrones* - 95% 2005\_12

## MEGJELENÉS

2008. vége

## KIHÍVÓK

*Dynasty Warriors 6* 2008. vége

*GTA IV* 2008 október

*Alan Wake* 2009

**A KÖVETKEZŐ RÉSZLETET a perzsa királyi minisztérium sajtóközleményében találtuk:**

**„Tisztelt Prince of Persia-rajongók!**

**Kedves egybegyűltek!** Őfelsége, a Herceg azt üzeni minden kedves rajongójának, hogy nagyon jó egészségben, boldogan és békében él ifjú arájával, Perzsia kecses virágszirmával, a csodálatos Farahhal és éppen ezért nem kívánja tovább folytatni kalandjait! A felhőtlen és harmonikus házasságban élő párt Allah éppen most áldotta meg második gyerme-

kükkkel, a kicsiny Fajad el Sayiddal, ezért ki van zárva, hogy Hercegünk a közeljövőben kalandos pályafutását folytathassa. Ellenben szívesen átadja a kalandor stafétabotot bárki másnak, aki méltónak érzi magát a megmérettetésre...” És a távolban, a sivatagok mélyéből, a kavargó szélben megjelenik egy új kalandor, aki vállalja a kihívást...

## ÚJ FIÚ A PORONDON

No igen: a régi Herceg kalandjai a *Two Thrones*-szal végképp lezárultak, azon-

ban a sorozat természetesen ettől még folytatódik tovább, csak éppen egy teljesen új hőssel és új történetben, amely egyáltalán nem kötődik a régihez. Egyedül az univerzum hasonlatos tehát: ezúttal is az Ezeregyéjszaka meséire hajazó mágikus, színes, gazdag, egzotikus világban járunk, amelyben csodálatos, keleties városok és borzalmas szörnyetegek egyaránt várnak hősünkre. Ez a hős tulajdonképpen egy újabb „reinkarnációja” a Hercegnek: ugyanolyan csodálatos képességekkel bír, mint az előző, de a szto-

**i** Cell-shaded nem-lineáris akció-kalandjátékkal konzolon már kísérletezett a Ubisoft: a *Naruto* pontosan ezt a technológiát használta és bár végül nem volt áttörő siker, de az ováció nem a grafikája miatt maradt el.

**UBIDAYS08**



A karmhoz képest jól nézek ki!



Csak átugrom ide...



Behatoltál az intim szférába, ezért meghalsz

## A PRODIGY VISSZATÉR A KLASSZIKUS POP-RÉSZEK KONCEPCIÓJÁHOZ, AHOL A VIVÁSOK PÁRBAJOK VOLTAK

ri szerint éppúgy semmi köze hozzá, mint ahogy az ezt megelőző trilógia hőse sem kapcsolódik a Jordan Mechner által kiagyalt legelső *Prince of Persia* híróhoz. Sőt, olyannyira nem kötődik a korábbi *Prince*-ekhez, hogy a játék főszereplője eleinte nem is igazi Herceg, pusztán egy névtelen, rejtélyes idegen, aki a sivatagból érkezik, mint egy Sergio Leone westernfilm főszereplője és szemtanúja lesz a legendás Élet fája elpusztulásának. Ezt a felbecsülhetetlen értékű, túlvilági erejű növényt Ahriman, a Sötéttség istene pusztította el, miután démoni erőknél köszönhetően kiszabadult innen. És hogy mit keresett itt, ebbe mágiikus erejű fába bezárva? Akura Mazda, a Fény istene, Ahriman bátyja zárta be ide, hogy megmentse a világot testvére romlásától. Aki netán járatos a különböző ezoterikus filozófiákban, annak talán ismerős lehet ez a két figura: a játék a zoroaszterizmus perzsa eredetű vallását használta fel háttérstorinak, annak kulcsfigurája ugyanis ez a két istenség.

Ahriman célja egyébként, hogy egy sötét, olajszerű „romlással” megfertőzze az egész világot.

### EGY IFJÚ IDEGEN A SIVATAGBÓL...

„Várjunk csak?! Nem is igazi herceg?! De hát akkor ki ez a fazon?!” – háborodhatnátok fel jogosan, a főszereplő kötelező arisztokratikus származását hiányolva. Nos, nem kell azért aggódni: hősünk ugyan eleinte nem kékvérű, ám a történet során azért Herceggé válik, de hogy milyen úton-módon, azt még hagyjátékony homály... (Egy biztos: nem politikai puccs segítségével.) A játék elején hősünk azonban tényleg csak egy névtelen, rejtélyes kalandor, aki egyik kalamajkából a másikba csöppen, nem kötődik senkihez és semmihez, nem törődik a múlttal, csak és kizárólag a jelen, a következő szívverés, a túlélés veszély izgalma fontos számára. Bár ez az új hős sohasem beszél magáról, azonban öltözeke ad némi támpontot arról, kicsoda is ő – legalábbis a készítő

igyekeztek ruházatán keresztül ezt az illúziót megadni. Arról, hogy nem egy koldusról, vagy elszegényedett, pénzért mindenre hajlandó nincstelenről van szó, különleges színezetű turbánja és sála árulkodik, amelyet uralkodói ízléssel visel. Ugyanakkor nem kötődik ész nélkül az arisztokrácia divatos öltözkéhez: egyszerű, ámde annál kényelmesebb bőrnadrágot hord, amely sokkal jobban óvja lábát a sérülésektől, mintha buggyos török pantalló lenne rajta.

A legérdekesebb azonban egy különös, karomszerű kesztyű, amelyről hősünk az élete árán sem válna meg...

### KI MITUD?

Gyökeresen megváltozik a harc kidolgozása is ebben a részben. Bár ez a Herceg még az előzőnél is csodálatosabb kunsztokra és pengeattrakciókra képes, ugyanakkor az ellenségei most már majdnem hozzá mérhetően profi harcosokból állnak majd, tehát nem fogjuk olyan könnyen lekasabolni őket. Éppen ellenkezőleg: minden egyes küzdelem igazi kihívást támaszt majd a játékos elé, ez azonban lehetetlen lenne akkor, ha egyszerre hadseregnyi szörnyrel kellene megküzdenünk. A *Prodigy* ezért visszatér a klasszikus *Prince of Persia*-részek koncepciójához,

## KESZTYŰS KÉZZEL BANNAK VELÜNK

A karmos kesztyű képességei



**A KESZTYŰNEK** köszönhetően az új Herceg még a korábbi inkarnációihoz képest is sokkal csodálatosabb attrakciókra képes. Míg például az előző *Prince* pusztán fix tereptárgyakon (különböző kiszögelléseken, zászlókon, rudakon, stb.) tudott megkapaszkodva továbbjutni, addig ez az új perzsa srác a karmokkal szinte bármilyen meredek szikla-, vagy várfalfeletlenre tud csúszni. (Visszafelé viszont ez nem igaz: tehát nindzsa módjára nem fogunk felfelé mászni a falon.) Így némileg ellensúlyozza a játék, hogy az előző három résszel ellentétben nincs többé „idő homokja”, tehát nem tudjuk „visszatekerni” az időt, ha egy szakadékból belezuhantunk volna.

Spider-prince, spider-prince...



Látom az élre  
törzsz, cimborá



## ANYÁM, BOROGASS...

A Sands of Time játék filmes adaptációjának... játékadaptációja?



A UBISOFT olyannyira lelkesen követi a *Prince of Persia: Sands of Time* filmes adaptációjának forgatását, (amelynek főszereplője Jake Gyllenhaal („Dastan” herceg – yikes...) és Gemma Arterton (Farah... akarom mondani, Tamina hercegnő), hogy egy ÚJABB (ettől különböző) *Sands of Time* játékon dolgoznak, amely 2009-ben jelenik meg és a film alapján készül! Ergo egy MÁR MEGLEVŐ játéknak filmes adaptációját... adaptálják újra ezek a drága urak. Értem én, hogy a pénz nagy úr, de könyörgöm: mibe került volna felújítani az EREDETI *Sands of Time*-ot egy új grafikus motorral?!



**ELIKA EGYFOLYTÁBAN MELLETTÜNK LESZ, SEGÍTENI FOG A HARCBA, AZ ATTRAKCIÓINKNÁL, SŐT, MÉG A PUZZLE-KNÉL IS**

ahol a vívások igazi párbajok voltak, tehát egyszerre csak egy ellenféllel küzdünk. Ennek köszönhetően ezek a párbajok már-már olyan komplexitásúak lesznek, mint egy klasszikus verekedős játékban (*Mortal Kombat*, *Tekken* stb.), a különbség pusztán annyi, hogy fegyvert is fogunk használni. Szinte majdnem mindegyik párharc olyan nehéz lesz, mint egy boss fight, viszont nem minden harc végződik győzelemmel: előfordul, hogy ellenségünket nem tudjuk megölni, hanem elmenekül, és mint egy sakál, ott fog osonni a hátunkban, várva, hogy mikor csaphat le ránk. A készítők külön kiemelték, hogy az ellenégek ebben nagy segítségére lesz a profi mesterséges intelligencia, amely állításuk szerint lényegesen kidolgozottabb lesz, mint ahogy azt bármilyen TPS-ben eddig megszokhattuk.

## ELIKA, TE ÉDES...

Nem lesz hát könnyű dolgunk, azonban szerencsére lesz egy társunk is, aki a legnehezebb küzdelmek során mindig segítségünkre lesz. Ő nem más, mint Erika, a káprázatosan szép és rejtélyes perzsa varázslólány, aki Akura Mazda legtitkosabb mágiáját használja fel, hogy az oldalunkon harcoljon. Erika és a főhős kötődése nagyon erős, és ez nemcsak a sztoriban érvényesül, hanem a játékmenetben is: szinte egyfolytában ott lesz mellettünk, segíteni fog a harcban, az akrobatikus mutatványaink során, sőt, még a puzzle részeknél is. Bizonyos tekintetben hasonlít Farahra, a *Sands of Time* királynéjára, azonban egyáltalán nem válik makrancos és kiszámíthatatlan nőszeméllyé, és főleg: sohasem fog meghalni, ugyanis varázsereje olyannyira erős, hogy képtelenség elpusztítani. Magyarán minden pozitívuma megvan, amit egy ilyen gyönyörű varázslólány társtól el-

**i** A Herceg egész eddig minden részben „névtelen” volt, azonban vagy a Disney nyomására, vagy saját elhatározására, de Jordan Mechner megváltoztatta a film forgatókönyvében: a Jake Gyllenhaal által alakított karaktert Dastan hercegnek hívják...

## VILLÁMINTERJÚ: Ben Mattes-szal Kulisszatitkok a producertől

**K** **GameStar:** Na akkor, kedves Ben, csapjunk bele a kebabba: honnan merítettétek az új perzsa Herceg figuráját?

**V** **Ben Mattes:** Az inspirációt olyan változatos hősökből merítettük, mint Szindbád az Ezeregyéjszaka meséiben, Han Solo a Csillagok Háborújában, illetve Aragorn a Gyűrűk Urában.

**K** **És ha már itt tartunk: Elikához kik adták az inspirációt?**

**V** Nos, ő esetében is kétféle figura ihletett meg minket: Elizabeth Swann a Karib-tenger kalózaiból, illetve Padmé Amidala a Star Warsból.

**K** **Megtudhatunk még valamit a hölgyről? A színpadon olyan titokzatosan beszéltél róla...**

**V** Egy Ahuras nevű vidékről származik. Ez a földrész teljesen szeparált a külvilágtól. Elika praktikus és intelligens nő, nincs szüksége senkire, hogy megvédje. Az ő eleme a levegő és ezáltal kiegészíti a herceget, akinek a lételeme a föld. Ugyanakkor varázsereje ellenére Elika is emberi lény és ebben a tekintetben hasonlít Arwenre is a Gyűrűk Urából.

**K** **Sokan csodálkoztak a GSO-s olvasóink közül, hogy megváltoztattátok a grafikus stílust. Miért volt erre szükség?**

**V** El akartunk rugaszkodni az *Assassin's Creed* vizuális világtól, illetve mesészerűbbé is akartuk alakítani a játékot, elvégre *Prince of Persia*-ról van szó. Ugyanakkor közelebb is akartunk maradni a grafikus művészeink kézzel rajzolt stílusához, hiszen a nálunk található grafikus művészek a világ legtehetségesebbjei közül valók. Nem akartuk a technológia oltárán feláldozni a játék saját vizuális identitását: a fotorealisztikus megjelenítés nem illett volna ehhez a játékhoz.

**K** **Tulajdonképpen mit szeretnétek elérni a *Prince of Persia: Prodigy*-vel?**

**V** Nem kevesebbet, minthogy az akció-kalandjátékok terén mi legyünk a királyok.

várunk, a szokásos bosszantó negatívumok nélkül. Srácok, tegye fel a kezét, aki nem adna meg mindent egy ilyen nőért!

### AZ ELIKA HAJSAMPONNAL HAJA MÉG TÖBB POLIGONT TARTALMAZ MAJD!

Persze Elika szépsége nem tűndökölhetne olyan varázslatosan, ha nem támogatná meg a játékot a legutósebb és legmesészerűbb megjelenítésre képes grafikus motor. Mivel a készítőik mindenáron meg akartak felelni ennek a kettős célnak, ezért ejtették a régi *Prince*-féle grafikus motort, és áttértek az *Assassin's Creed*-ra, azonban kicsit másféleképpen... Mint azt a képeken is láthatjátok, a Ubisoft Montreal keverte a *Creed* motorját egyfajta nagyon finom cell-shaderes eljárással, amely közel sem annyira „durva”, mint amit a konzolosok a nemrég megjelent *Naruto*-ban, vagy a PC-sek korábban a *XIII*-ban láthattak. A különleges eljárásnak köszönhetően az új *Prince* vizuális világa rabul ejtően mesészerű – még a sötétebb, baljósabb helyszíneken is, tehát akinek nem jött be a *Warrior Within* túlságosan darkos megjelenítése, az min-

den bizonyosan nem fog csalódnai a *Prodigy*-ében. Az új motorhoz tartozó érdekesség, hogy a Herceg mozdulatait teljesen újraírták, méghozzá pusztán a csapat programozóinak képességeit felhasználva, tehát „key frame” animációval, motion capture nélkül. Ennek köszönhetően hőszünk mozgása sokkal rugalmasabb, hajlékonyabb; olyan minőségű lesz, amelyet pedig mocappal nem sohasem tudtak volna megvalósítani. Természetesen emellett a motor képességeit számokban is lehet mérni: az új Herceg nagyjából tizenháromszor annyi poligonból áll majd, mint a régi, és az *Assassin's Creed*-féle Altairt is leghagyja majd poligonszámban. Hogy még szemléletesebb képet adjunk erről: a készítőik külön azzal büszkélkedtek, hogy az új hírónak csak a sérőjában több poligon lesz, mint az előző teljes testében!

### DE HÁT EZ MÁR KOMOLYAN NEM LINEÁRIS!

Nehéz probléma elé került a fejlesztőcsapat a linearitás kérdésében... Bár a régi *Prince*-féle kötött pályákat és játékmene- tet nem akarták már folytatni, ugyanakkor az *Assassin's Creed*-féle teljesen „fre-



## UBIDAYS08

**MINDEN ELISMERÉSEM** a Ubisofté – kiváló, minőségi programokat jelentenek be rendszeresen, anyáigilag is jól áll a cég és a jövőbeni termékeik sem lesznek rosszak, azonban a Ubidays 08-on a *Prince of Persia* prezentációja még az elégséges osztályzatot sem kapta volna meg. A közös, színpados-színházis prezentáción még csak-csak elment, hogy csak egy rövidcske trailer van a játék-ból, amelyet sok dumával „habosítottak” fel. Azonban másnap, a bemutató szobájában Ben Mattes produceren és egy-két reklámgrafikán kívül csak négy szék volt – sehol egy demó, vagy screenshot vagy bármi más. S amikor végre a szakmai előadásra sor került, ott is csak egy hivatalos, 25 perces kérdezz-felelek kaptunk (gy.k. Két pasi leült egy-egy székbe és beszéltek előre megírt kérdéseket feltevé) – egy Ubisoftos kérdezte a produc-tert. Ezen kívül semmi nem volt, a közönség sem kérdezhetett. Erre mondják, hogy ez „*Prince of Persia*: Nesze semmit, fogd meg jól” volt csu- pán. Nagy kár... - **Gyu**

eform” stílus nem illett volna ehhez a műfajhoz. Végül kompromisszumot hoztak: bár nem fogunk kötetlenül bóklászni és küldetéseket vállalni a városokban, mint az *AC*-ben, ugyanakkor mi határozhatjuk meg, hogy kalandjainkat merre folytassuk tovább. Ahogy „kitisztítottunk” egy adott vidéket Ahriman romlásától, úgy „erősödik” a Sötétség istenének hatása a többinél, így jól meg kell gondolnunk, merre érdemes továbbhaladnunk. Döntéseink így azt is alakítják, hogy mennyire válik nehezzé a játék, illetve bizonyos részekenél a történet alakulására is befolyással bírnak. Tehát olyan ez, mint a Mátyás királyos mese: a *Pop: Prodigy* lineáris is, meg nem is...

Ezzel a mesés hasonlattal zárva előzetes- sünket várjuk tehát szeretettel az új kalandokat, új hőszünkkel – csak azt remél- jük, hogy az év végi megjelenés ezúttal nem lesz „mese”... **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!  
[gamestar.hu/jatek/prince-of-persia-prodigy](http://gamestar.hu/jatek/prince-of-persia-prodigy)



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

Tom Clancy sólymai támadnak

//Gyu

## RÖVIDEN

Repülősimulátor, szimulátor nélkül, az árkádosabb, akciódúsabb vonalon, Tom Clancy nevével... díszítve.

### MIÉRT SZERETJÜK

Akció a magasban, repülés játék végre sztorival? Idejét sem tudjuk, mikor láttunk ilyet utoljára...

**KIADÓ** Ubisoft

**FEJLESZTŐ** Ubisoft Romania  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

{ *Blazing Angels*

79% - GS2006\_05

{ *Blazing Angels 2:*

*Secret Missions of World War II*

71% - GS2007\_10

{ *Silent Hunter 4:*

*Wolves of the Pacific*

89% - GS2007\_04

## MEGJELENÉS

2008.

## KIHÍVÓK

N/A

**R**OMÁNIA SZÉPEN FEJLŐDIK, amióta az Európai Unió tagja lett. S amióta a *Silent Hunter* és a *Blazing Angels* fejlesztőcsapata a Ubisofthoz tartozik, azóta dél-keleti szomszédaink videojáték-fejlesztése is felpörgött. S ha már a team repülés játék fejlesztésében tapasztalt, akkor adjunk nekik repülés játékot – ez lehetett a döntés háttere Rennes városában, ahol a Ubisoft főhadiszállása van. A bukaresti iroda nem is tétovázott, vett egy adag árkádrepedést, néhány világhírű helyszínt és persze egy Tom Clancy licenct, aztán máris készülni kezdett a HAWX.

### A SZÁRNY NEM TÖRNET LE

Nagyon fontos ismét hangsúlyozni, hogy ez a játék NEM szimulátor: aki *IL-2-n* vagy *MS Flight Simulatoron* nevelkedett, az csalódni fog. A szuper high-tech repülőgépeket (mondjuk mi egy F-22 Raptort irányítunk, míg gonosz ellenfeleink például az előrenyilazott szárnyú Su-47 Berkuttal harcolnak ellenünk) jelenleg még nem rendszeresítette a világon senki, de

a HAWX-ban elég sok nyüzsög belőle – elvégre már eltelt 10 év. De nem is ez a lényeg, hanem az, hogy sikerült a demonstrátor mellé lopóznom, miközben a Ubidaysen bemutatták a játékot, és megbombáztam egy-két kérdéssel. Kiderült, hogy a világhírű Pugacsov-féle kobra manővert az F-22 is meg tudja csinálni, ezt a demonstrátor széles mosollyal meg is mutatta. Miért fontos a kobra manőver? Ugyanis ez a játék alapvetően a légi harcra épül, ennek is a „klasszikus” formájára, amelyet a nemzetközi szleng dog-fightnak hív. Ez a kifejezés körülbelül akkor alakult ki, amikor az első világháborúban a két- és háromfedelű gépek fantasztikus manőverekkel kerülgették egymást, hogy géppuskavégre kapják ellenfelüket. Úgy látszik, a manőverező légi harc 10 év múlva is divatban lesz (bár ennek erősen ellentmondanak azok a lelőtt szerb MiG-29 pilóták, akiknek esélyük sem volt gépük nagy manőverező képességét kihasználni ellenfeleik távolról indított fegyverei ellen), sőt, ebben a játékban

csak és kizárólag az a lényeg. Mindehhez tökéletesen irányítható gépek társulnak. Miközben a rakéták repkedtek és robbantak, felmerült bennem a kérdés, hogy hol vannak a sérülések a repülőgépekről? Ugyanis szépen felrobban a rakéta, de a gépnek semmi baja nem lesz. Ezt követően kaptam a lehető legbanálisabb választ: a repülőgépek gyártói nem járultak hozzá, hogy a gépeik légi harc közben sérüljenek. El is képzeltem, amint a Sukhoi tárgyal Nyasszafölddel, hogy eladjanak nekik vadászgépeket, és a sok milliárd dolláros üzlet meghiúsul, mert beszállad a nyasszaföldi honvédelmi miniszter csemetéje, aki elújságolja apukájának, hogy „Apa, képzeld, a Tom Clancy HAWX-ban, ha eltalálják a Berkutot, leszakad a szárnya!”. Erre a nyasszaföldi küldöttség szó nélkül feláll, és azt mondja: inkább F-22 Raptort veszünk, annak biztos nem szakad le a szárnya, ha eltalálja 5-6 rakéta. Ez RÖHEJ! Nekem ne mondja senki, hogy a repülőgépek tiltakoztak – tuti, hogy a fejlesztők voltak lusták.



Rio torony, a rakétám leszállási engedélyt kér

**VALAHA**, a 80-as, 90-es években a légi harccal foglalkozó játékok korszaka virágzott. Mára csak az IL-2 maradt, amely környezete miatt megragadt a II. vh és környékének légi harcainál. Ideje volt, hogy valaki modern gépekkel is harcolhasson, ha azt akar. Hogy ebből lehet-e üzleti siker, azt nehéz felmérni, de mókának nagyon jó a Berkutokat letörölni az égről. S persze azért nem árt a játékhöz egy jobb joystick vagy esetleg valamilyen jó gamepad – nem tudom elképzelni, hogy ez a játék billentyűzettel jól irányítható legyen. - **Gyu**



Akkor én most beakasztom a szárnyam a Tiedbe, milyen romantikus



Érdekes a felhőképződés, vihar lesz

## VIKTOR PUGACSOV, a kobra kitalálója



**A KIVÁLÓ TESZTPILÓTA**, Viktor Pugacsov a 80-as évek végén megkapta a Szovjetunió Hőse címét. Talán előlött érzett örömeiben létrehozta a modern légi harc egyik leglátványosabb manőverét, a Pugacsov-kobrát. Egy Su-27-es repülőgéppel mutatta be először 1989-ben Le Bourgetben, a párizsi légi kiállításon.

### NO DE MIÉRT PONT RIO?

A zseniális légi harcot egy Rio de Janeiró-i terep felett mutatták be. Eszement jól néz ki a terep, bár nézelődni nemigen van

idő, az akció folyamatos. Persze nem bírtam ki, és belekotnyeleskedtem a dologba, hogy miért pont Riót kell megvédeni, a karnevált terroristák támadták meg? A válasz az volt, hogy hát Rio híres politikai konfliktuskörzet, és Tom Clancy odavizionálta a 10 év múlva bekövetkező konfliktust. Őszintén, ez jelenleg maximum Caracas, azaz Venezuela felett lehetne elképzelhető, köszönhetően a nem túl szimpatikus Chavez elnöknek, de a fejlesztő ragaszkodott a hivatalos indokhoz. Mi azonban okosak vagyunk, és kitaláltuk, miért Rio. Azért, mert a Cukorsüvegről és a híres Krisztus-szoborról könnyen felismerhető, könnyen azonosítható. Ehhez barkácsoltak valami sztorit. Ekkor merült fel

### NEKEM NE MONDJA EL SENKI, HOGY A REPÜLŐGÉPÁRÁK TILTAKOZTAK

bennem a kérdés, hogy vajon a sok látványos rakétalövődés mellett van-e klasszikus gépfegyver a gépeken, és IGEN! Meg lehetett nézni, ahogy a demonstrátor lazán mellélő bárminek, amit megpróbált eltalálni – én kérek elnézést, hogy kínos helyzetbe hoztam. Egyébként azt is megtudtam, hogy a légi harcok kívül más jellegű küldetések is léteznek. Például vannak kísérő missziók, és vannak földi célpontok elleni küldetések... Természetesen az épületeket el lehet találni, ha túl közel harcolunk a földhöz, de látványosan lerombolni a fél várost, azt nem lehet. S aki imádja a Tom Clancy játékok és könyvek politikai sztorijait, az ezt is imádni fogja, bár a szto-

ríról egyelőre sokat nem árultak el. S nem melleleg az *EndWar*-rajongók is boldogok lehetnek, hiszen az *EndWar*-ban is feltűnnek majd HAWX-egységek. Aprópó *EndWar*, pletykálják, hogy a HAWX is irányítható lesz hanggal – ennek a Ubidaysen egyelőre semmi nyomát nem láttuk, sőt nem is hallottuk. Szóval nem elfelejteni: ez nem szimulátor, hanem arcade légi harc akciójáték, amely hitelesen illeszkedik a Tom Clancy által megszokott politikai thriller műfajába. **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

# FAR CRY 2

A Crytek után a Ubisoft saját kézbe vette a „távoli kiáltás” folytatását //Bad Sector

## RÖVIDEN

Egy Sakál nevű fegyverkereskedőre vadászunk ebben az afrikai szavannán játszódó, szabad játékmenetű gyönyörű taktikai FPS-ben.

### MIÉRT SZERETJÜK

Nehéz eldönteni, hogy a döbbenetes grafikára a mesteri MI-t vagy a szabad játékmenetet várjuk leginkább.

### KIADÓ

Ubisoft  
Ubisoft Montreal

### KORÁBBI JÁTÉKAIK

- † Assassin's Creed 89% GS GS2008\_03
- † Prince of Persia: Warrior Within 94% 2004\_12
- † Prince of Persia: Two Thrones 95% 2005\_12

## MEGJELENÉS

2008. vége

## KIHÍVÓK

Crysis Warhead 2008 vége  
Crysis 2 2009.  
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky 2008. augusztus

**A FAR CRY ELSŐ RÉSE** annak idején fantasztikus meglepetés volt az FPS-piacon. Amellett, hogy a játék anno technikailag alázott minden riválist, teljesen szabad játékmenet és magas szintű mesterséges intelligencia koronázta az egészet. Miután a Crytek átigazolt az Electronic Artshoz Crysis-t hegeszteti, a Ubisoft nem adta fel a licencet, és a Ubisoft Montreal csapatát kérte fel a folytatáshoz. Az új sztori, új környezet és persze a vadonatúj grafikus motor révén a Far Cry 2, úgy tűnik, méltó ellenfele lesz a Crytek saját Crysis-ének is...

## A SAKÁL NAPJA

Mielőtt a technikai részletekbe belemerülünk, foglalkozunk egy kicsit az új-fajta univerzummal és a történettel. Aki arra számít, hogy Jack Carver ismét akcióba lép, csatlakozni fog; ezúttal egy új figurát, egy névtelen zsoldost alakítunk, akinek az a feladata, hogy a Sakál nevű fegyverkereskedőhöz eljusson, és likvidálja. A Sakál rendkívül sokféle szervezetnek a böggyében lehet, ugyanis hatalmas hasznot húz az afrikai szavannán játszódó háborús konfliktusból. Rá vadászva a különböző – egymással ellen is harcoló – frakciók és szervezetek érdekeinek hálójába kerülünk. Mivel szabad játékmeneről van szó, nekünk kell majd eldöntenünk, melyikük mellett tesszük le a voksunkat, és kinek mutatjuk be a közelebbi ujjunkat... A sztori tehát teljesen nonlineáris, és mi magunk alakítjuk azáltal, hogy melyik bűnöző banda vagy ellenálló szervezet mellé állunk.

## FEDŐNEVE: FRANK

A Ubisoft rendezvényén bemutatott demóban egy zöldellő, pocsolós, posványos mocsárból indulunk, és az a feladatunk, hogy Frank nevű kapcsolatunkkal találkozzunk. Frank, nem messze a kiindulási ponttól, egy kunyhóban bujkál, és a mi segítségünkre van szüksége egy titkos operációhoz. Nem, egyelőre még nem a Sakált kell elintéznünk;



**i** A készítőik maguk is elmentek Afrikába, a szavannák világába, és olyannyira lelkesek voltak, hogy nem szállodában szálltak meg, hanem kint a szabadban, sátrakban. Majdnem ráfáztak, mert egy éjjel megtámadták őket az oroszlanok, és kísérőik alig bírták elzavarni az állatokat.

**UBIDAYS08**

egy látszólag szimpla feladattal bíznak meg: egy közeli rádióantennát kell megsemmisítenünk, amely valamelyik rivális szervezet propagandáját közvetíti éjjel-nappal a rendkívül befolyásolható fekete lakosságnak. Miután Frankkel meg egyezünk a részletekben, nem sokkal később egy másik fickóval találkozunk, akit Warrennek hívnak. Warren nem új küldetést ajánl, hanem arra próbál rávenni, hogy vegyünk be társnak, cserébe segíteni fog, ha túl rázóssá válik a küldetés. Persze ez nem pusztán azt jelenti, hogy csak mellettünk lövöldözik, hanem a sztori is aszerint alakulhat, hogy kiben bízunk meg, kit veszünk magunk mellé, illetve kinek teljesítjük a jelentéktelennek tűnő küldetéseit. Döntéseink nem mindig lesznek egyértelműek, hiszen a sokféle rivális szervezet és karakter érdekei gyakran ellentétesek, így ha valamelyik fontosnak tűnő egyénnek segítünk, elképzelhető, hogy ez annyira felpiszkálja az ellenségét, hogy vérdíjat tűz ki a fejünkre. A játékmenet tehát teljesen szabad, és a sokféle történeti szál és befejezés révén tényleg lesz értelme, hogy másféleképpen újrajazzuk majd a játékot.

### DZSIPBE SZÁLLNI, HÚ DE Kafa...

Természetesen a használható járművek tömkelege ezúttal sem hiányzik majd a játékból – nem is lenne érdemes „Cry” nevű játékot kihozni nélkülük... A legjellemzőbb jármű ezúttal is a géppuskával felszerelt katonai dzsip, ám ezúttal a fegyvert hátra illesztették, és ha megkérjük egy társunkat

(például a derék Warren-t), hogy ő üljön a volán mellé, akkor mi hátulról sorozhatjuk a mögöttünk száguldozó rosszarciókat. A másik újdonság, hogy végre nem kell egyfolytában a térképet sasolva irányítanunk a járgányunkat ahhoz, hogy vezetés közben megtaláljuk a megfelelő útvonalat. Amikor különböző kis afrikai falvakba vagy útkereszteződésekhez érünk, akkor útjelzőket láthatunk majd, amelyek világos fényel jelölik, merre kell továbbhaladnunk. Így tehát el is értünk Warrennel a célhelyszínhez: a táborhoz, ahol a rádióadót kell megsemmisítenünk...

### CSAK CSENDEN, CSAK HALÁLOSAN...

A gond csak az, hogy kissé hebehurgyan száguldoztunk be a tábor közelébe, és a rivális szervezet zsoldosai azonnal tüzet is nyitottak ránk. Pedig sokféle megközelítési mód áll rendelkezésünkre. Ha akarjuk, akkor a fűben lopkodva, mint valami indián, machetével egymás után vághatjuk el a rosszfiúk torkát. Vagy játszhatunk Hitmant is: távolról, mesterlövészpuskával mértani pontosságú fejlődésekkel operálva tisztíthatjuk meg a terepet. No és azokról sem feledkezünk meg a játék, akik brutális tüzerővel szeretnek irtani – erre is van lehetőség –, azonban készüljünk fel rá, hogy ez a legkevésbé egészséges megoldás... A fejlett mesterséges intelligenciának köszönhetően egyébként egyik verzió sem lesz könnyű. Az MI teljesen életszerűen és a legcsekélyebb szkripteltség nélkül reagál majd visel-

kedésünkre. A fejlesztők egyébként nagyon büszkék az NPC-k intelligenciájára, mert állításuk szerint nem lesz olyan szituáció, amelyet megismételve ugyanúgy reagálnának az örök. Minden egyes helyzetkedés, leadott lövés vagy a társak hívása tökéletesen valós időben zajlik majd. Ráadásul az ellenséges kommandósok itt éppolyan ravaszul helyezkednek, védekeznek és éppolyan pontosan lőnek, mintha emberek ellen játszanánk. Szóval fel kell majd kötnünk a kommandós nadrágot...

### „WARREN, HÚZD IDE A S\*GGED!”

Persze párszor még így is meg fogunk halni. Egyelőre még nem tudni, milyen lesz a save rendszer, az viszont biztos, hogy társunk segíteni fog, ha eltalálnak. Jelen esetben Warrenről van szó, aki felélesztett, amikor már „majdnem” meghaltunk. A haver emellett akkor sem hagy cserben, ha kifogyunk a lőszerből – ilyenkor újabb muníciót nyom a kezünkbe. Ha összeszedtük magunkat, akkor Warren-t megkérhetjük arra is, hogy fedező tűzzel támogassa akciónkat. Természetesen nem fogja helyettünk leszedni a rosszfiúkat, viszont amíg bőszen sorozza az ellent, addig ravaszul megkerülhetjük, és oldalról elintézhethetjük őket, amíg társunk elvonja a figyelmüket. OK, hasonló láthatunk már a *Gears of War*-ban is, viszont az ellenség részéről hasonló trükkökkel nem találkozhattunk. Pedig itt az MI sem lesz rest, és amíg az egyikük golyózáppal tartja a frontot, addig egy másik emberük fedezékbe húzza a sé-



Vagy nem is ez a Kongó utca 2.?



## ÖTVEN NÉGYZETKILOMÉTER A VILÁG



**IGEN, PONTOSAN** ennyi a játék belterülete és szerencsére nemcsak szavannából áll, hanem hősünkkel dzsungelben, sivatagokban és lepukkant afrikai városkákban is kavarhatunk. Az élő, lélegző, változatos környezet realizmusát még jobban elősegíti, hogy valós idejű időjárásrendszert és valós napciklusokat is kapunk: bármikor elerethet például a sűrű, gőzölgő trópusi eső, illetve a forró, napsütéses nappalokat hűvösebb, holdfényes éjszakák váltják fel szép fokozatosan.




rültjeiket és felgyógyítja! Nem árt tehát egy végső golyót még beleereszteni a delikvenssekbé...

## ÉG A SZAVANNA, ÉG...

Kipucoltuk a falut, de tovább kell haladnunk, ugyanis a rádióadó még jóval arébb található. A főküldetés mellé opcionális részfeladatok is párosulnak: a közelben lévő víztárolót felrobbantva odacsapatjuk az ellenség embereit, így könnyebben, kevesebb tűzharc árán tudjuk megszerezni azt a motorcsónakot, amely a szavannán átnyúló folyón vezet végig úti célunkhoz. Mivel ezzel elvontuk a ránk vadászó kommandósok figyelmét, viszonylag nyugodtan érünk el ahhoz a faluhoz, ahol

a rádióadót rejtegetik. A falut sűrű, messze elnyúló, magas fű veszi körül, ezért újfajta taktikát alkalmazhatunk, hogy egy kis diverzióval zavarjuk meg az őröket... A játék figyelembe veszi és teljesen valós időben kezeli a tűzterjedését, ezért a hatalmas mező különböző pontjait meggyújtva igazi lángtengert idézhetünk elő, amely óriási pánikot és zavart kelt az ellenség soraiban, így relatíve kényelmesen lepufanthatjuk őket. Azonban fontos hozzátenni: ez sem úgy működik, hogy meggyújtjuk a mező bármelyik pontját és a szkriptnek köszönhetően már ég is az egész, hanem tényleg sok helyen kell tüzet gyújtani ahhoz, hogy igazán hatékony legyen.

## „ÜRISTEN, EHHEZ MILYEN GÉP KELL MAJD?!”

Hát ezt még nem tudjuk megmondani, de a látottak alapján minden bizonnyal szükség lesz majd egy jobbféle masinára, ugyanis a grafika aláz-gyaláz. Az árnyékok teljesen valós időben mozognak, és döbbenetesen néznek ki – én arra tippeltem, hogy az *Assassin's Creed*-ből vették át az árnyékmegjelenítést, mert ott láttam ennyire döbbenetes minőséget. Emellett a robbanások, a tüzeffektek, illetve az egész afrikai környezet megjelenítése aláz mindent, amit eddig FPS-ben vagy bármilyen más játékban láthattunk. Alig várjuk tehát, hogy ismét hallhassuk azt a „messziről hangzó üvöltést” – szeretettel. 

# UBIDAYS08

**NAGY TISZTELETTLEL** viseltetek az FPS stílus és készítői iránt, elismerve munkásságukat (már amikor persze). A *Far Cry 2*-től igazából túl sokat nem vártam, mégis sokféle szempontból megdöbbentett. Egyrészt azért, mert nagyon sok taktikai lehetőségünk van, véletlenül sem lineáris a proggi, egy adott feladatot akár 3-4 módon is megoldhatunk. Ez már önmagában is dicséretre méltó. Azonban még inkább dicséretet kap az a feature, amelyben fel kell deríteni az ellenséges tábor – a közelben lopkodva, elbújva a fűben egy távcsővel megleshetjük, milyen védelmi eszközök (géppuskafészek, fényszóró, fal stb.) találhatóak az ellenséges táborban, és ha már felfedeztük ezeket a kukkerünkkel, akkor be is kerülnek a közelnézeti, azaz a taktikai térképre. Tehát aki be akar rambolni az ellenség közé, megteheti, de aki okosan kitalálja, felderíti és megtervezi az akciót, annak kétségtelen előnye lesz – és így is megoldható. Okos proggi lesz, ez tetszik benne. - Gyu



**Kimentünk az afrikai szavannába, és mi magunk készítettük felvételeket. Király volt, csak este majdnem megették az oroszlánok... Alexandre Amancio**



## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

<http://gamestar.hu/jatek/far-cry-2>

## VÁLTOZATOS KÜLDETÉSEK

Egy jó zsoldos mindent bevállal

**A CIKKBEN FELVÁZOLT** alapküldetés mellett rengeteg, igen változatos feladatot hajthatunk még végre. A rivális szervezetek például olyan kegyetlen misszióval is megbízhatnak, mint egy búzamező felégetése (pedig Afrikában amúgy is éheznek, hüpp...), amely az ellenséget táplálja, vagy egy rivális főnök diszkrét megközelítése és távcsőves puskával való kiiktatása. Ezek mellett esetenként viszont „jöfiúsabb” munkát is kaphatunk: bizonyos frakciók arra is felkérhetnek, hogy mentünk ki civileket az ellenség karmai közül. Összesen ötvenféle melléküldetést teljesíthetünk, úgyhogy egy darabig elleszünk velük...



Hangtompító híján majd úgyesen köhintek

# SHAUN WHITE SNOWBOARDING

A fehér gyerek csak siklik...

//Gyu

**NEM, KEDVES OLVASÓINK,** szó nincs rasszizmusról, a világsztár hódeszkást egyszerűen csak (magyarra fordítva) Fehérnek hívják. Ő akkora arc a hódeszkások között, mint Tony Hawk a gördeszkás scenén. A fő különbség aztán csak az, hogy Shaun volt már olimpiai bajnok, míg Tony nem.

## SIKLÁS, UGRÁS, TRÜKKÖZÉS

Ezzel a három szóval már el is mondtam, mi a hódeszkázás lényege (ja és persze van még egy fontos dolog – mindezzel a síelők agyára menni –, de ezt nem szimulálja a program), tehát eddig világhírességgel nem találkozunk. Ami a Tony Hawk babérraira törő programot megkülönbözteti nagy ellenfelétől, az a különböző deszkák más és másfajta használhatósága, hiszen a deszkák tulajdonságait négy dolog befolyásolja: az amplitúde (milyen magasra lehet ugrani), az edging és a rotation rating (mindkettő a kanyarodás gyorsaságára van más-más hatással), valamint a speed (ez jelzi a maximális elérhető sebességet). Természetesen a rockerarcnak kinéző Shaun is közreműködött a játék készítésében, sajnos a Ubidaysre nem tudott eljönni, csak egy szívhöz szólóan közhelyeszerű üzenetet kaptunk tőle a filmvászonról. Hát, pedig egy estét kibírhatott volna Párizsban, igazán.

Maga a játék maximum a „közepesen érdekes” kategóriát üthetné meg, így az érdeklődést olyan száraz adatokkal próbálták fenntartani, mint: „A *Shaun White Snowboarding* az *Assassin's Creed* engine-jét használja, amely tökéletesen megfelelt erre a célra is”. Egyébként a játék maga négy fő helyszínen játszódik (Alaszka, Európa, Japán, Utah), és az egész világ nyitott – magyarán nincs az a régi megszokás, hogy bizonyos pályák csak akkor nyílnak meg, amikor teljesítettünk bizonyos feladatokat. Itt bárki, bármikor, bármilyen pályára mehet deszkázni, megkötés nélkül. A játékban nagyon fontos lesz a hírnevünk, ez legfőképp az online játékmódokban fog sokat számítani – a hírnevet pedig az növeli, minél pengésebb snowboardosok vagyunk. S persze, ha



A SHAUN WHITE SNOWBOARDING AZ ASSASSIN'S CREED ENGINE-JÉT HASZNALJA

sikerült mindent felfedezni, és mindenkét legyőzni, akkor magával Shaunnal fogunk majd megmérkőzni. Online játékban pedig egy-egy kihívás alkalmával el is vehetünk ellenfelünktől hírnevet, ha legyőzzük, de ne felejtjük el, hogy a hegy meglehetősen nagy, így ha megbeszélünk egy találkahelyet, az jól felismerhető kell, hogy legyen – hiszen egy hegy csúcsától a talpáig leérni valós időben körülbelül 10 perc lesz. S ha bennük vagyunk, akkor akár 20 is. Mindezt úgy lehet elérni, hogy mondjuk egy helikopter felvisz minket a hegy tetejére, kiugrunk, és bármerre mehetünk – nincs

megkötve a pálya, nincs megkötve, merre csúszik a hó; arra csúszik, amerre a szem ellát. Ez pedig hihetetlen szabadságot ad ennek a játéknak, amelyet a készítő a legendás SSX-sorozat méltó utódjának szánna. Amit eddig láttunk belőle, az igen biztató volt, de ne feledjük, ezt a játékot is alapvetően gamepados irányításra találták ki, így nem biztos, hogy billentyűzve is jó lesz. **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/shaun-white-snowboarding](http://gamestar.hu/jatek/shaun-white-snowboarding)

**A SHAUN WHITE-BAN** a legjobb móka a Wii-s változat volt, ugyanis képes használni a Wii Balance boardot (amit a Wii Fithez adnak). Erre a kis perifériára kell felállni, és az egyensúlyunk áthelyezésével lehet a deszkát irányítani – így sokkal életszerűbb az élmény, mint mondjuk egy joypadot vagy billentyűzetet nyomogatni. Sajnos cserébe kellett egy kis kompromisszum is – a Wiin a grafikai világ nem annyira részletgazdag, mint erősebb versenytársain. Szerintem a játékelmény megfelelően kárpótol ezért! - **Gyu**



Lemegyünk hídba, de le ám!



De én csak... a forralt bor miatt jöttem...

# BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Eindhoven, ahol Dzsudzszák játszik

//Gyu

## RÖVIDEN

Csapatalapú világháborús lövölde, az Operation Market Garden köré építve, gazdag multis lehetőségekkel

## MIÉRT SZERETJÜK

A hangulata, és a hitelessége miatt, amit a sorozat a harmadik részre sem vesztett el

vesztett el

**KIADÓ** Ubisoft

**FEJLESZTŐ** Gearbox

**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

‡ James Bond 007: Nightfire

80% GS2002\_12

‡ Brothers In Arms: Road To Hill

87% GS2005\_03

‡ Half-Life: Opposing Force

93% GS2000\_01

## MEGJELÉNÉS

2008. augusztus

## KIHÍVÓK

Far Cry 2 2008 6sz  
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky 2008. augusztus  
Call of Duty 5: World at War 2008 vége

**LEGYŐZNI A FÉLELMET, LEGYŐZNI AZ ELLENFELET ÉS TULÉLNI A NAPOT**

**N**EM, FÉLRE NE ÉRTSETEK, ez a cikk nem a fociról szól, sőt. De jelenleg minket, magyarokat a híres holland város-hoz, Eindhovenhez csak a váltogatott szélsője, Dzsudzszák Balázs köt. Nemsokára ez meg fog változni, ugyanis a Pokol Országútjáról is Eindhoven jut majd eszünkbe.

## EGY IGAZI EINDHOVENI

Mielőtt jobban belemerülnék a játék elemzésébe, elmesélek egy történetet. Kint, a Ubidays-en mellém telepedett régi ismerősöm, Jürgen, aki a Point of View hardvercég képviselője, és szintén részt vett a rendezvényen. Amikor megkérdeztem tőle, melyik játék tetszett neki a legjobban, egyértelműen a BiA:HH-t jelölte meg. Meg is kérdeztem, mi az, ami ennyire speciális benne. Kiderült, hogy Jürgen eindhoveni, és azon a környéken nőtt fel, ahol a BiA:HH is játszódik. A játékban megjelenő több épület még ma is áll – így számára olyan érzés látni a Hells Highway-t, mintha hazalátogatna. Persze a környék kissé megváltozott a második

világháború óta, s a játék szempontjából is változtattak ezt+azt, de a dolog lényege akkor is az, hogy nemcsak szólam a történelmi hitelesség, hanem valóban így van. Természetesen a bemutatón John Antal ezredes, a fejlesztők egyik fő katonai tanácsadója jó szokása szerint megkiabáltatta a közönséget, hogy sikerüljön hangulatba lovallni magunkat. Sikerült. Amennyiben számunkra egy játékból az a fontos, hogy a hangulata magával ragadó legyen, akkor a *HH* alkotója a „mi emberünk”.

## ZUHOG AZ ESŐ, FOLYIK A VÉR

Köztudomású, hogy a világháború alatt 17-18 éves „gyerekekből” váltak férfiak, még hozzá napok alatt, ahogy megszagolták a puskaport, ahogy elvesztették barátait maguk mellől, ahogy átéltek a háború borzalmaival. Mi, akik sokkal békésebb világban élünk, el sem tudjuk képzelni, milyen lehet. Azt hiszem, ez az a játék, amely meg fogja mutatni. Ez az a játék, amely tökéletesen bemutathatja, legalábbis egy enyhe változatát annak, milyen rémes és borzalmas volt a háború. Mert aki azt hiszi, hogy csak menni kell és lőni, ahogy sok lövöldözés játékban, az rettentően téved. Voltaképpen ez mindnek az alapja – menni kell és lőni. S közben nem szabad meghalni. Azonban a játék készítői betettek eredeti időjárási elemeket is – szakad az eső, lecsökken a látótávolság, közben az ellenfél pergőtűze robbantgatja a környéket. A barátod,

akit gyerekkorod óta ismer, hirtelen összeesik, eltalálta egy repesz. S te nemcsak azért harcolsz, hogy bosszút állj rajta, nemcsak azért, hogy megőrizd az életet, hanem azért is, hogy legyőzd a félelmedet. Mert a háborúban csak az éli túl az ellenség támadását, akinek hihetetlen mázlija mellett helyén az esze és a szíve. *A Brother in Arms: Hell's Highway* pedig erről szól – legyőzni a félelmet, legyőzni az ellenfelet és túlélni a napot. S amikor új nap kezdődik, tovább arat a halál...

## MÁSNAK TÉRKÉPE TÁJ

A játék nem keveset változott az előző részekhez képest: igencsak megnőtt a terület, amelynek pályáit nagy körültekintéssel modellezték a Market Garden igazi helyszínéről. A Gearbox fejlesztői korabeli szemtanúk beszámolóit és eredeti légi felvételek alapján hozták létre a pontos környezetet. Tekintve, hogy a szövetségesek minden részletre kiterjedően, fényképesen dokumentálták a harci cselekményeket, még számunkra is megdöbbentő, mennyire akkurátus a helyek újraépítése. A történelmi hűség mellett azonban a játéktér meghízásának kapcsán is érdemes egy beszédes konkrétumra kitérni: összehasonlításképpen, az előző epizód legnagyobb térképe is mindössze néhány háztömbnyi területet tenne ki a *Hell's Highway*-ben. A játékban nagyon fontos, hogy a társaink milyen egyéniségek, milyen képességeik és tulajdonságaik vannak, nagyon függünk egymástól; a kato-

nák jellemét is régi visszaemlékezések alapján állították össze valós embereket modellelve.

Találkozunk például Frankie-vel, a fiatal tartalékkal, aki a toborzásnál hazudott a koráról, csak azért, hogy eljöhessen a háborúba. Velünk lesz Dawson is, aki – állítása szerint – azért nem hordja a sisakját, mert zavarja a célzásban, és Jasper (ő már a korábbi részekből is ismerős lehet), aki szeretett páncélosként Stellának nevezte el. Mivel folyamatosan interakcióban vagyunk bajtársainkkal, kalandjaink során ismerjük meg őket igazán mélyen. Egyébként a mesterséges intelligencia igen jól teszi a dolgát: kézjelekkel irányított bajtársaink odafigyelnek, végrehajtják a parancsokat, de befolyásolja őket a személyiségük is, előfordulhat, hogy sokkot kapnak, megijednek. Mindenféleképpen dicséretes, hogy ennyi fejlesztést tettek a játékba, de a legeslegdicséretesebb, hogy a hangulatot fejlesztették, arra gyúrtak a legjobban. Rengeteg játék az akcióra helyezi a hangsúlyt, a *BiA: HH* pedig az akkurátus modellezéssel, a környezet és a hangulat pontos és hiteles létrehozásával emelkedik ki a többi játék közül. Már csak egy mini John Antal hiányzik, hogy valami jó kis csatakiáltással rendezesen felhergелjen minket játék előtt! **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/brothers-in-arms-hells-highway](http://gamestar.hu/jatek/brothers-in-arms-hells-highway)

## JOHN ANTAL

Van lövése...



**JOHN ANTAL** ezredes, a játék katonai tanácsadója, a Gearbox egyik fő embere 30 év katonai pályafutás után kezdett videójáték-fejlesztésbe. Harckocsi-parancsnokként szolgált 26 éven át, utoljára a III. Armored Corps tisztje volt, mintegy 65 000 embernek parancsolt. Járt Dél-Koreában, Boszniában, Kuwaitban. Irakban nem harcolt, de a közeljövőben el fog menni Afganisztánba – no nem harcolni, hanem az ott harcoló csapatoknak videójátékokat adni.



Mindenütt örömtüzeket raktak, amikor látták, hogy jövünk

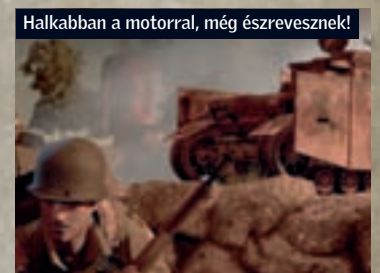
Új játékmód: Catch the kriptá!



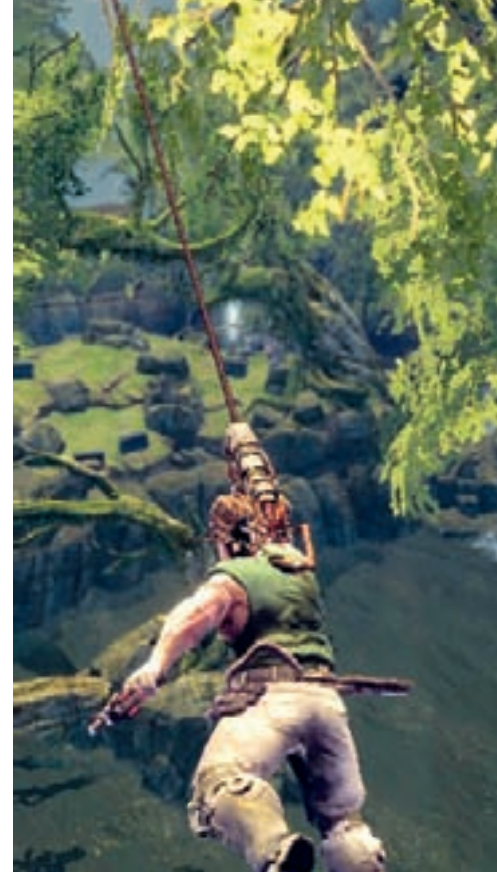
Te, ez olimpiai sportág?



Hű, de szép fiú vagyok!



Halkabban a motorral, még észrevesznek!



# BIONIC COMMANDO

Mire jó, ha valakinek az egyik karja fémötvözet? Meg tudja menteni vele a világot //Duncan

## RÖVIDEN

Ascension City fiktív városából indulva egy harmadik személyű akciójátékban kell legyőznünk a Bio-Rain nevű terrorcsoportot.

## MIÉRT SZERETJÜK

Különlegessége a hős bionikus karja, amelyhez hasonlót nem nagyon ismer a játéktörténet. Számos látványos és hasznos trükköt bevethetünk vele a kaland során.

## KIADÓ FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAIK

- € *Ghost Recon Advanced Warfighter* 85% – GS2006\_06
- € *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* 88% – GS2007\_06
- € *Bandits: Phoenix Rising* 84% – GS2002\_12

## MEGJELENÉS

2008. október

## KIHÍVÓK

*The Incredible Hulk* 2008. június  
*Prince of Persia* 2008. november  
*Lego Indiana Jones: The Original Adventures Hands-on* 2008. június

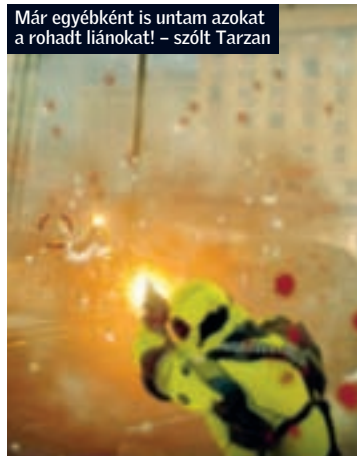
**A BIONIC COMMANDÓ-RÓL HIVATALOS BEJELENTÉSE**  
**ÓTA mindössze egy alkalommal írtunk, aminek oka természetesen nem a játék iránti érdeklődés hiánya, hanem a fejlesztők által csőpögtetett információk mennyisége.**

A nagyüzem azonban nemrég beindult, hiszen a svédek lerántották a leplet a játékhoz készített többjátékos módról, és néhány szakmabelinek bemutatták az alkotás korai verzióját élesben, futás – pontosabban lengés – közben.

## KARÓLTVE

Az alapsztori a legtöbbek számára talán ismert: az 1985-ből megismert hős, Nathan Spencer 10 évvel NES-es hőstet-

Már egyébként is untam azokat a rohadt liánokat! – szólt Tarzan



tei után a sitten hűsöl kivégzésére várva, amikor a várost iszonyatos erejű terroristámadás éri. A BioRain nevű csoport hirtelen csapását követően Super Joe (a jó öreg *Commando* című klasszikus játék egykori főszereplője, Nathan volt főnöke) úgy dönt, visszaadják hősiüknek bionikus szuperkarját, hadd mentse meg a világot a pusztulástól. Más lehetőség úgyszincs.

A friss tapasztalatok szerint mindezt egy könnyen kezelhető és rendkívül egyszerű külső nézetből kell foganatosítanunk. Lőfegyvereink (köztük az eredeti játékból ismert géppisztoly, shotgun és más, egyelőre nem ismert csemegék) is lesznek a játékban, amelyekkel ráközelíthetünk az ellenségre szaladgálás vagy

éppen himbálózás közben. Fény derült egy Tarantulának nevezett rakétavetőre is, amely képes a megjelölt célpontot követni, majd rövid lefutású dezintegrációban részesíteni. Használata a többjátékos módban is izgalmas lesz.

A leglényegesebb eszközünk ettől függetlenül persze a különleges kar, amelyet az ígéreteknek megfelelően szinte valamennyi pályán bőven használhatunk lámpaoszlopokon, kiszögelléseken vagy a dzsungelként funkcionáló városi parkokban. A himbálózás kivitelezése igencsak pókemberes lett, azzal a különbséggel, hogy ezúttal be kell érniünk egyetlen madzaggal. A fejlesztők szemmel láthatóan betartották azon ígéretüket is, hogy a bionikus karokat kreatívan

Az ember, aki elszámította magát

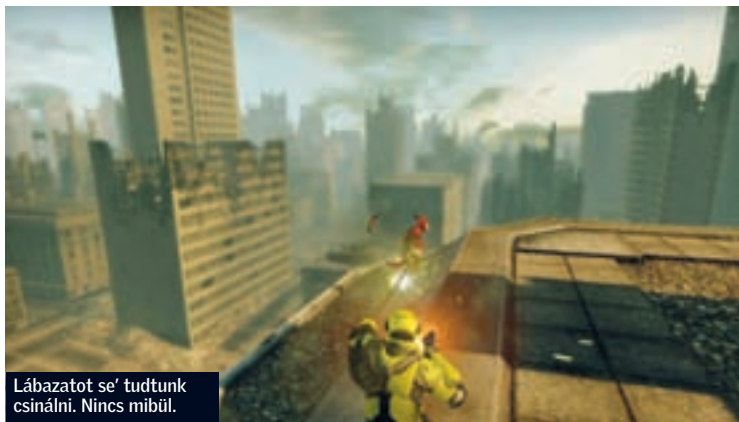




A populáris rockzenész, a Faith No More éneke, Mike Patton is közreműködik a játékban, jó szokásához híven a hangjával. Ő szinkronizálja nekünk a főhóst, Nathan Spencert.



A természet és az acél bizarr elegye: Nathan



Lábazatot se' tudunk csinálni. Nincs miből.

tudjuk majd használni a harcok során: elránthatjuk az ellenséget, faldarabokat hajthatunk hozzá, vagy bekapaszkodhatunk akár tizenöt-húsz méterről is, hogy szemvillanás alatt ott teremjünk, majd egy jól kidolgozott animációban szájba rúgjuk. A látottak alapján az is kijelenthető, hogy a grafika jelentőset fejlődött a tavalyi bejelentést követően nyilvánosságra hozott felvételekhez képest. A Grin által fejlesztett saját motor – bár még semmit nem tudunk a gépigényről – jól operál, a kidolgozott városok látványa impozáns, és a fizikai engine is jónak ígérkezik (amire egy ilyen típusú játéknál különösen szükség

van). És ne feledjük, hogy Bob Marley óta Nathan lesz az első ember, aki rasztahajjal is tenni tud az emberiségért.

### YOU'LL NEVER SWING ALONE

Egy idei Capcom rendezvényen fedte fel a kiadó a játék multiplayer lehetőségeit, és bejelentését azonnapi meg is fejtette egy kifejezetten ezt az opciót demonstráló in-game videóval.

A többjátékos mód az alapjáték történetének helyszíneire és eseményeire épül, sőt meglehetősen kreatívan épít a sztorira. A különböző pályákon folytatódó összecsapásokban ugyanis mi testesítjük meg a bionikus karnak mint katonai



Rózsaszín cuccban soha sem leszel győztes

## BIONIC COMMANDO REARMED

Csákllya élesítve



**KIS TÚLZÁSSAL AZT IS MONDHATNÁNK,** hogy a Capcom két vasat is a tűzben tart *Bionic Commando* témában. A „nagy” játékkal párhuzamosan ugyanis készül a *Bionic Commando Rearmed*, amely az eredeti játék grafikailag tuningolt változata, megőrizve az eredeti játékmecanizmust, atmoszférát és karaktereket. A PC-s verzió mellett letölthető lesz Xbox Live Arcade-on, PS Networkon keresztül is.



**A Bionic Commando többjátékos módja forradalmi élményt tartogat a játékosok számára.**

**Ben Gromin Judd, Designer, Capcom**

technológiának a tesztalanyait, vagyis a meccsek tulajdonképpen a fegyver tesztelésének időszakát és pontos mikéntjét elevenítik fel. A multiplayer mód az eredetivel eltérő akciójeleneteket és harcmodort is kölcsönöz a *Bionic Commando*-nak, ami azt jelenti, hogy – bár itt is lengedezhetünk a különleges csákllyákkal – sokszor inkább saját dolgunkat nehezítik az akrobatikus mutatványok. Online harcokban természetesen nagyobb szerepe van karakterünk egyéniségének is, és ennek megfelelően színes csatapáncélok tucatjai közül válogathatunk majd a játék folyamán, bár azt még nem tudjuk, hogy ezeknek a megszerzése kötött-e tapasztalati pontok

begyűjtéséhez (vagy, hogy egyáltalán tudunk-e szinteket lépni a játékban). Szintén keveset árultak el arról, hogy milyen játékszabályokkal küzdhetünk meg egymással, de a Deathmatch és a Capture the flag már biztos. Utóbbi kapcsán képzeljük csak el a zászlóval a kezében a lerombolt város düllöngelő felhőkarcólói között himbálózó harcosokat – nem mindennapi látvány. Erre némileg rátettek egy lapáttal, amikor olyan lehetőségeket építettek be, mint például azt, amikor hintázó társunkra akaszthatunk bionikus karunk segítségével, majd onnan még tovább ugorhatunk, hogy elérjünk nehezen megközelíthető vagy egyedül teljesen elérhetetlen pontokat. Ne feledjük emellett, hogy a magasból lezuhanva – páncél ide vagy oda – ugyanúgy széjelzünk magunkat, mint bármely más halandó. Ergo ha egy magasabb pontról sikerül minket valakinek letaszajtania, jóformán egyetlen lövésnyi időnk marad csak a csákllyával, hogy megússzuk a szálnalmas halált. Az éles bemutatók alapján tehát a *Bionic Commando*-ban van kakaó, a siker már csak attól függ, hogy megfelelően tudják-e izesíteni. **CS**



Paintball a jövőből

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavaz és értékel!  
[gamestar.hu/jatek/bionic-commando](http://gamestar.hu/jatek/bionic-commando)



# BLOOD BOWL

Vér. Foci. Vér! Foci! VÉR!

//Eskin

## RÖVIDEN

Warhammer-univerzumra alapított, agyatlanul hentes amerikai fociparódia.

### MIÉRT SZERETJÜK

Kikapcsolja az agyat, poénos helyzeteket generál. Touchdownolhatjuk az orkokkal a goblinokat.

**KIADÓ** Focus Home Interactive  
**FEJLESZTŐ** Cyanide Studios

### KORÁBBI JÁTÉKAIK

{Cycling Manager 2

74% - GS2002\_08

{Cycling Manager 2004

71% - GS2004\_09

{Loki - 67% - GS2007\_10}

## MEGJELENÉS

2008. ősz

## KIHÍVÓK

Warhammer 40 000: Down of War II  
2009. második fele  
Warhammer Online: Age of Reckoning  
2008. vége

## AZ AMERIKAI FOCI PARÓDIÁJAKÉNT hozta létre

Jervis Johnson 1987-ben a **Blood Bowl** nevű, körökre osztott, fantasy táblajátékot, ami aztán **akkora népszerűsége tett szert az egész világon** (szerveztek Blood Bowl bajnokságokat, még hazánkban is vannak BB-csapatok), hogy nem maradhatott el a számítógépre kifejlesztett változat sem. 1995-ben készült el egy PC-játék, viszont nem lett túlságosan népszerű, így a feladat megmaradt.

## A NAGY ELŐD

Mit lát egy laikus nő a fociban, és miért lehet ez a játék még számomra (egy vérszomjas amazonnak, tee-hee) is érdekes? Az fociban alaptól összeeresztenek két csapatot egymással, ugye, labda be középre (amerikai focinál más alakú labda, más alakú játékosok, de a lényeg ugyanaz), gól, ováció (vagy nem). Ennyiből én annyit látok, hogy férfiember ül a tévé előtt a haverokkal, sör, chips, elvannak napestig, nemsokára pláne ez lesz, mert jön az EB. Valahogy a foci nem köt le, de ez már szubjektív. Viszont RPG-sítve ugyanez? Az már igen!

Nos, az eredeti *Blood Bowl* annyiban volt innovatív, hogy az amerikai foci szabályait ötvözték a klasszikus RPG-k tulajdonságaival, s az egészet nyakon öntötték a *Warhammer*-univerzum jellemzőivel. Azóta persze rittyentettek neki történetet is, de ezt most hagyjuk, a lényeg amúgy is a V.É.R., és annak a lehetősége, hogy a szabályokat félredobva megszárolhatjuk agyatlanul az ellent (a labda is számít, de az is lehet, hogy or-

denaré gyeplásba megy át az egész). Namármost, ebben a játékban az ellenfelet változatos módon lehet jobblétre szenderíteni, el lehet szedni tőle a labdát varázslattal, mindennek csupán a fantáziánk szabhat gátat. Máris jobban hangzik, ugye? Hát, még ha azt mondom, hogy a csapatok immár nemcsak abban különböznek a valóságosaktól, hogy egyiknek fehér a trikója, a másiknak zöld, vagy egyiknek bika van a sisakjára fest-

Hol a labda, kecség?



**i** A Cyanide 2004-ben már fejlesztett egy hasonló játékot *Chaos League* néven. Az, hogy nagyon hasonlítanak egymásra – a készülő játék és az említett – jogi vitákra adott okot, szerencsére azonban sikerült bíróságon kívül rendezni a dolgokat.



I have a bad feeling about this...

## A LABDA IS SZAMIT, DE AZ IS LEHET, HOGY ORDENÁRÉ GYEPÁLÁSBA MEGY ÁT AZ EGÉSZ

ve, a másiknak meg oroszlán, egyébként ember mindahány. Itt bizony többféle fantasyfaj száll szembe egymással.

### GREEN GUYZ VS. TURBOHUMANZ

A legalapvetőbb ellentét az emberek és az orkok között van a fantasykönyvekben, fantasyjátékokban. Vegyük csak sorra a tipizálási pontokat: orkok – erősek, vérszomjasak, baltaagyúak; emberek – gyorsak, kicsik, okosak. Mi lesz vajon akkor, ha ezt a kettőt összezeresztjük egymással? Sok-sok vér. Az embereket nem kell félteni a nagy zöldektől, a játékban előreláthatóan várható olyan, Big guyznak nevezett egységek az emberek között, akik körülbelül olyanok, mint Hulk: azért, hogy emberfeletti erőre tegyenek szert, kicsit engednek az intelligenciájukból – és máris méltó ellenfelei lesznek a hasonlóan kőagyú orkoknak. De nemcsak ez a két, „alap” faj csap össze egymással, mert az ember azért megünné egy idő után, így a fejlesztők nem restek: mások is várhatók még. (Az eredeti *Blood Bowl*-ban sokkal több faj szerepel – összesen 21 –, mint a későbbiekben felsoroltak. Igazán kár, hogy ama-

zonokkal nem lehet gyepálni.) A cyanideos srácos összesen nyolc fajt fejlesztenek, így az embereken és az orkokon kívül választhatunk majd a Káosz alakulataiból, valamint lehetünk törpékkel, lizardmenekkel, goblinokkal, skavenekkel és wood elfekkel is.

Természetesen mindegyik fajnak van gyenge pontja és erőssége is, így a törpék sok fájdalmat bírhatnak, alapból keménykötésűek, blokkolni is tudnak varázslatokat, támadásokat (a speciálisan kikovácsolt páncélokak köszönhetően), varázslásban viszont nem túl erősek. A kék bőrű (mondjuk ezt így hogy?... De talán mindegy is) gyíkoknál már lehet ismerni az egységeket. A skink az egyik legütőképesebb gyíkegység: bár fizikumukat tekintve nem túl erősek, ezt ellensúlyozza az, hogy ki tudják kerülni a harci helyzeteket és nagyon gyorsak, így mire az ellenfél feleszmél, a labda már teljesen másfelé jár. Amennyiben az ellenfél védelme túl erős, jöhetnek a saurusok – ők azok a kemény, lassú tankok, akikre végszükség esetén bármikor lehet számítani. Ha a védelem már olyan erős, hogy csak na, a gyíkok már csak egyféle élőlényben bízhat-

## A Nagy Öreg

A szabálytalan, agyatlan hentelés szabályai



**A TÁBLAJÁTÉKNAK AZ ÉVEK SORÁN pontosan meghatározott szabályi alakultak ki,** amelyeken belül azonban lazán lehet szabálytalankodni. Tehát a játék keretei pontosan meg vannak határozva, így például az, hogy két féldőre, féldőnként 16 körre (tehát játékosonként 8-ra) van felosztva, valamint a gól csak akkor érvényes, ha a játékos állva fejezte be a gólszerzést. Így nem lehet megtenni, hogy egyik ork a másikat fogja labdástul és bedobja a határázónába. (Pedig mekkora poén lenne...) Azt is meghatározták, hogyan használhatjuk a titkos fegyvereket, és az is, hogy mennyi aranyba kerül egy pomponlány. Viszont ha benyaltuk a szabályokat, mehet a hent!

nak: a kroxigorban, aki méltó ellenfele lehet a törpék által megidézhető troll slayereknek (akik körülbelül ugyanazon a szinten állnak, mint a kroxigor, persze). Természetesen, jó RPG-hez illően tapasztalati pontokat lehet gyűjteni, így egyre brutálisabb harcosokat faraghatunk hőseinkből, miközben szingli módban mendedzseljük a csapatunkat. Emellett természetesen online is dobálhatjuk orkokkal az ellenfeleket, előreláthatólag a multi rész igencsak mérvadó lesz. Egyébként kétféle játékmódot is beépítettek: egyrészt valós idejű a játék, így pörög az akció (főleg, ha a bíró nem figyel oda),

másrészt a taktikázók is kihasználhatják adottságaikat a körökre osztott stratégiázásnál.

A képek alapján a grafikára nem lehet panasz, és ha a fejlesztők valóban rekonstruálni tudják a 87-es játék hangulatát, akkor úgy vélem, gond egy szál se. Lehet, hogy még én is amerikaifoci-őrült leszek? **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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





WORLD OF WARCRAFT:  
WRATH OF THE LICH KING

A globális felmelegedés  
Northrendet is elérte

Tim Burton itt lakik

# WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Northrend várja a tízmilliónyi WoW-fanatikus.

//Gulius

## RÖVIDEN

Egy hatalmas új föld, sokféle új szörnyel, küldetéssel, kihívással, repülő hatások légi harcával és sok más egyébkel kecseset a legújabb kiegészítő.

### MIÉRT SZERETJÜK

A Warcraft örök és döbbenetes nagy világa, illetve a témérdek újdonság gondoskodik róla, hogy továbbra se tudjunk elszakadni tőle.

### KIADÓ Activision-Blizzard FEJLESZTŐ Blizzard KORÁBBI JÁTÉKAIK

- { Diablo II: Lord of Destruction 93% - GS2001\_08
- { Warcraft III: The Frozen Throne 93% - GS2003\_07
- { World of Warcraft: The Burning Crusade 98% - GS2007\_1

## MEGJELENÉS

2008 vége

## KIHÍVÓK

Warhammer Online 2008 vége  
Huxley 2009  
The Day 2011

**M**INT ISMERETES, a WoTLK Northrend tájaira kalauzolja el a majdani bátor kalandozót, amiről elsősorban két dolog kell tudni. Egyrészt általában nagyon hideg van (hm!), tehát számíthatunk havas tájakra és hóesésre, másrészt pedig Northrend... nagy. Olyannyira nagy, hogy legtöbb zónája jóval nagyobb, mint Outlandsen bármelyik. Jeff Kaplan legutóbbi podcastja szerint kezdetben 12 új ötfős instance lesz mindegyik normál és heroic verzióval is. Naxxramas viszont még folytatódik az Ashbringer sztori is. A *Caverns of Time*-ban is lesz új régi instance, méghozzá Stratholme, ahol Arthas oldalán harcolhatunk majd Mal'ganis (és a kedves helyiek) ellen.

### HARC A LEVEGŐBEN, A FÖLDÖN ÚJSZERŰEN

A játékosok 77-es szinten tudják majd használni már meglévő repülő képességeiket, és itt mindjárt találkozhatunk is az egyik legnagyobb újítással. Megjelennek ugyanis a többszemélyes járgányok! Ehhez persze újfajta questek is járulnak, a légi harc például igen jópofának tűnik. A földi járgányokba is be lehet ülni utasként, akár alacsony szintű karaktereknek is, merthogy ezek az új mountok bizony működni fognak a „régiben világban” is.

**MY NAME IS VADER... JA, NEM**  
Kiderült néhány új infó az új „hero class”-ról, nevezetesen a Death Knight-ről.

Ő egy igazi vadállat lesz, PVE-ben a pajzs nélküli tankolás és ütés-vágás lesz a szerepe, PVP-ben pedig valószínűleg igen erős debufferként hoz romlást ellenfeleire. Bárki indíthat DK-t, akinek van egy 55-ös szintű karaktere, és eddig úgy tűnik, a fajok tekintetében semmiféle megszorítás sem lesz (a gnome warlockot és a törpe rogue-t is megszoktuk valahogy...). További érdekesség, hogy a Death Knight Eastern Plaguelandsen kezd, ahol az első pár szint arról szól, hogy megtanuljunk bánni a karakterrel, mi alatt gyors ütemben megkapjuk varázslatainkat. A talentfákról még nincs hivatalos álláspont (bár vannak már kiszivárgott, igen ígéretes apróságok), de az már biztos, hogy eltűnnek a csak plusz healinget és csak plusz mágikus sebést adó cuccok, és ez a két tulajdonság egyenlően lesz elosztva minden ilyen tárgyon.

### SZÖRNYEK SZÖRNYŰ KÖNYVE

Northrenden kalandozva jól tesszük majd, ha vigyázunk, hova lépünk, hiszen minden bokor alatt újfajta szörnyetegek lesnek a gyanútlan vándorokra. Itt van mindjárt például a Magnatur, ami egy érdekes képződmény, félig óriás, félig ma-mut. Esetleg a Plague Eruptor, amelynek egész lényéből árad a Lich King jóakarata minden fertőződésre alkalmas alany felé. A többet ésszel, mint erővel kategória is képviseli magát néhány résztvevővel. A Nerubian Vizer, félig pók, félig ember, és leginkább távolról szórja majd

ránk jellemzően árnyék (shadow...) mágián alapuló varázslatait.

### VALAMIKOR MÉG AZ IDÉN...

Bár hivatalos megjelenési dátum még nincs, a madarak szeptemberről, de legkésőbb decemberről csiripelnek. Nem kell már sokat aludnunk tehát, hogy vascsizmáinkkal Northrend földjére tapodjunk. Nemsokára pedig itt a Blizzard Invitational, ahol előreláthatóan újabb adag információ lát napvilágot – melyekről természetesen részletesen beszámolunk következő számunkban. GS



Kincs, ami van

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/world-of-warcraft-wrath-of-the-lich-king](http://gamestar.hu/jatek/world-of-warcraft-wrath-of-the-lich-king)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:  
GTV



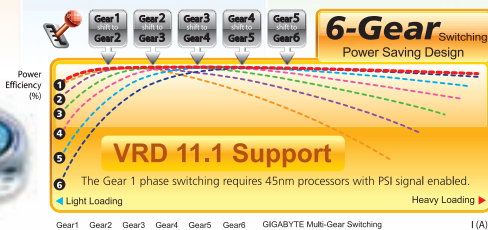
# Több energiamegtakarítás Jobb energiahatékonyság

Dynamic Energy Saver / Ultra Durable 2 alaplapok



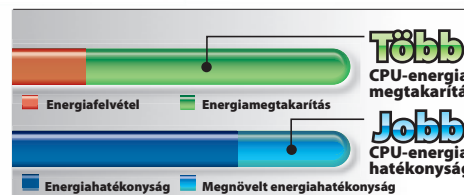
A világon az első energiatakarékos technológia **Dynamic 6-Gear** kapcsolóval

Egyszerűen kezelhető energiamegtakarítás



**intersil**

Intersil Reliable CPU-támogatás



**Több CPU-energiamegtakarítás**

**Jobb CPU-energiahatékonyság**

Egyedülálló GIGABYTE-technológia



**Ultra Durable 2**  
Kizárólag a GIGABYTE Ultra Durable 2 technológia tudja jelentősen csökkenteni a hőmérsékletet és növelni az élettartamot



**Ultra Secure**  
A legmagasabb szintű adatbiztonság az integrált TPM-en keresztül



**Smart Backup**  
Plug & Play hardver RAID



**4/2 Gigabit LAN**  
Nagy sebességű 4X/2X sávszélesség-bővítés



**DualBIOS™**  
Szabadalmazott Dual Hardver BIOS védelem

A szolgáltatások modellenként változhatnak.

GIGABYTE P45-ös termékek



EP45-DQ6

- Ultra Secure
- Smart Backup
- 4GbE LAN



EP45-DS5

- Ultra Secure
- Smart Backup
- 2GbE LAN



EP45-DS4

- Ultra Secure
- 2GbE LAN



EP45-DS3R

- Ultra Secure
- 2GbE LAN



EP45-DS3

- 2GbE LAN



Vezető a szilárd elektrolites kondenzátoros alaplapok közt



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



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



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

**GIGABYTE™**

www.giga-byte.hu

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

# WCG 2008

WORLD CYBER GAMES

2008. AUGUSZTUS 31. 10:00–19:00 / MILLENÁRIS PARK, JÖVŐ HÁZA

**GYERE EL TE IS JÁTÉKSHOW**  
MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB -JÁRA!  
[HU.WORLDCYBERGAMES.COM](http://HU.WORLDCYBERGAMES.COM)

**RENGETEG INGYENES PROGRAM  
ÉS NYEREMÉNY VÁR RÁD!**

**NEVEZÉS  
INGYENESEN  
JÚNIUS 18-TÓL**



**A [HU.WORLDCYBERGAMES.COM](http://HU.WORLDCYBERGAMES.COM) OLDALON!**

**SELEJTEZŐ AZ ALÁBBI  
JÁTÉKOKBÓL:**

- StarCraft: Brood War
- WarCraft 3: The Forzen Throne
- Command and Conquer 3
- FIFA 08

**GUITAR HERO III**

Selejtező egész nap a WCG  
2008 Magyarországi Döntőn  
A győztes részt vehet a 2008-  
as világbajnokságon, Kölnben!

TÁMOGATÓINK: VILÁGSZINTŰ

GYÉMÁNT

PLATINA



EZÜST



# BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztje //mazur



**HA MÁR A QUANTUM OF SOLACE** kapcsán kicsit ki kellett menni Londonba, hát cseppet elkészítettem. Kicsi a világ, találkoztam is két kedves magyar sráccal (bizonyos Sasa és Chris), akik nagyon ajánlottak egy játékboltot a Piccadilly közelében, úgyhogy elcsábultam és nekiindultam megkeresni. Tájékozódási képességeim azonban legendásan rosszak (otthon egyszer hegyimentők találtak rám valahol a nappali és a fürdőszoba között bolyongva), úgyhogy nehezen lett meg a hely, de odafelé találtam öt másikat, és éreztem, hogy ez az egész gémindásztri ügy egy kicsit máshogy néz ki ott, mint itt. Ha nem tettétek volna meg, olvassátok el Eskin cikkét az egyre felnőttebb európai játékos társadalomról (32. oldal) – Londonban ezt testközelből is lehetett tapasztalni. Az utcákon PSP és DS mindenfelé, nem csak tizen-, huszoneveseknél, hanem idősebbeknél is, játékokat hirdető óriásplakátok a falakon és persze (mint később kiderült) a tévében is. Jó arra gondolni, hogy mi is efelé haladunk, a kérdés csak az, hogy mikor érünk oda? Én addig megteszem, ami tőlem telik, lasacsakán öregszem, ezzel is növelve a hazai gamerek átlagéletkorát.

**mazur**



74

## RACE DRIVER: GRID

Csússz, Forest, Csússz!

### 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 AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES
- 72 EGY KÁVÉ MELLETT... MIKE CAPSSEL
- 74 RACE DRIVER: GRID
- 78 CRUSADERS: THY KINGDOM COME
- 82 LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES
- 84 WARHAMMER: MARK OF CHAOS BATTLE MARCH
- 86 THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN
- 88 STRONGHOLD CRUSADERS EXTREME

### KULISSZA

A hónap dolgozója ebben a hónapban csapunk legifjabb tagja, Vakka lett, aki csak néhány napja csatlakozott hozzánk. Persze még nem is dolgozott annyit, hogy tényleg a hónap dolgozója lehessen, ez inkább afféle gesztus, biztatás, de ha nem is fog, akkor utólag megvonjuk tőle a díjat és az ezzel járó morális és anyagi juttatásokat, valamint a csajokat. És egy hétig nem ülhet be a szerkesztőségi jacuziba.



### HARDVERKÖVETELMÉNYEK



1

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



2

Évente egyszer talán fejlesztésen is átesik, persze csakis megfizethető, alsó kategóriás hardverelemekkel, szigorúan a diavetítés kedvelőinek.



3

Költséghatékony megoldás nem csak multimédiás feladatokra. Alacsonyabb grafikai részletesség mellett az újabb játékokat is futtatja.



4

Rendszeresen bővített, minden téren jól átgondolt gamerkonfiguráció. Minimum középkategóriás hardverelemekkel van felvértezve.



5

A legütősebb konfiguráció, melyhez az energiát Paks szolgáltatja. Ezen a masinán a legújabb játékok is a legdurvább részletesség mellett futnak!



- 90 PERRY RHODAN
- 92 CLOSE COMBAT: MODERN TACTICS
- 94 DRACULA: ORIGIN
- 96 TERRORIST TAKEDOWN 2
- 97 BUS SIMULATOR 2008
- 98 XBOX: NINJA GAIDEN II
- 99 XBOX: THE BOURNE CONSPIRACY JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

# AGE OF CONAN

## HYBORIAN ADVENTURES

Kigyúrt testek, nagy keblek, bazinagy kardok...

//Gyu

### RÖVIDEN

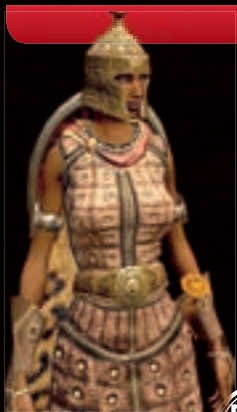
MMORPG a Conan-univerzumban,  
18 éven felülieknek.

**KIADÓ** Eidos  
**FEJLESZTŐ** Funcom  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

‡ Anarchy Online  
90%\_GS2001\_11

‡ The Longest Journey  
96%\_GS2000\_09

‡ Dreamfall: The Longest Journey  
91%\_GS2006\_05



### HARDVERIGÉNY



**P4 3 GHz** (vagy ezzel egyenértékű)  
**1 GB** memória  
**NVIDIA GeForce 6600** vagy  
**ATI Radeon 9800** videokártya  
**32 GB** HDD

DirectX 10-es verzió nincs még, és egyelőre nem gyorsabb jelentősen a játék négymagos processzorral sem. RAM-ból persze megesszik akármennyit, de 4 GB fölött már nem gyorsul tovább. (Hardveres tapasztalatokról bővebben a cikkben is olvashatsz.)

**A DJA MAGÁT A KÉRDÉS: JOBB, mint a WoW? Anélkül, hogy összehasonlígtatnánk, két bátor kijelentést teszünk – grafikailag mindenképpen.** A második pedig: a merevlemezen elfoglalt területet figyelembe véve is. A többit mindenki döntse el maga. Egy tény – nem indult könnyen az *Age of Conan*, a kapkodva piacra dobott termékben minden jó tulajdonsága, fantasztikus hangulata, kalandjátékos párbeszédei, nagyon jó zenéje ellenére is elég sok bug volt, amelyet folyamatosan javítanak. Sőt a későbbiekben szó lesz arról, milyen azonnali fejlesztések történnek majd a megjelenést követő hónapokban. Ne feledjük, minden, nagy tömeget vonzó MMO hasonló gondokkal küzdött az indulást követő hónapokban.

### ADJ, KIRÁLY, KATONÁT! HA NEM ADSZ, AKKOR SZAKÍTOK!

Biztos ismeritek ezt a – szerintem – igen brutális játékot gyerekkorunkból. A lendületre és fizikai kontaktusra épülő játékot mindig is gyűlöltem, de pedagógiai szempontból biztos hasznos volt, mert nem lettem tömeggyilkos. Szemben az *AoC*-cal, ahol persze, mint minden MMO-ban a harc, az erőszak elkerülhetetlen. S miért jutott eszembe ez a játék a gyerekkoromból? Ugyanis az *AoC*-ban elméletileg eljátszható, hiszen van benne ütközésfigyelés, azaz collision detection. Magyarán, ha van egy keskeny ajtó, ahová beállnak hárman, akkor ott nem lehet keresztülfutni rajtuk, hanem nekik ütközünk és elakadunk. Erre érdemes odafigyelni, ugyanis ha mondjuk egy keskeny hídon futunk át, és a program oldalra térít ki

minket (mert nem pont szemből találkoztunk az ott állókkal), akár le is eshetünk – ahogy a valós életben. Ennek az elméletnek a legjobb példája az a kis *AoC* PvP-film, amely nagy népszerűségnek örvend a játékosok köreiből, ugyanis egy lovas harcos egy hídon áll, a ló fejével kifelé nézve, csak egy keskeny sávot hagyva, hogy elférjenek mögötte. Néhányan bátortalanul, mások meg bátran próbálnak meg elfutni mögötte, a lovas pedig egy laza mozdulattal lerúgja őket a hídról – ezt más MMO-kban nemigen lehet megcsinálni. Ez azt is jelenti, hogy a tank tényleg lehet tank – egy keskeny folyosóban 2-3 guardian (de akár bárki más is) fel tudja a támadókat úgy tartani, hogy ne férjenek oda a mágusokhoz vagy a healerekhez semmiképp –, mindez igen érdekes taktikai lehetőségeket ad egy jól összeszokott csapatnak. És nemcsak a csapatnak – ugyanis a harc érzékelése is 3D-s. Például hárman megtámadnak minket. Körülvesznek – kétszer gyorsan megnyomjuk a hátra gombot, a karakterünk hátraugrik. Ekkor a 3 támadó már előttünk „csoportosul”, mi pedig a kezünkben tartott fegyverrel suhintjuk őket. S hiába van elsődleges célpontunk, akit támadunk, ha a fegyver a térben egy másik támadót is elér (tehát mondjuk egy hosszú lándzsával harcolunk és jobbról lendítünk nagyot, akkor nemcsak a szemben álló, hanem a tőle jobbra álló is kap a tasliból), ez bizonyos kombóknál, amelyek nagy mozdulatokból állnak, akár mindegyik támadót is jelentheti. Ha elég ügyesek, képzettek és higgadtak vagyunk, 2-3 támadóval simán elbánnunk – nem kell hozzá Area of Effect varázslat vagy más trükkök – egyszerűen harcolni kell.



Másnak tán térkép e táj, nekem csak egy playfield



Csókolom, ez itt az új Erzsébet-híd?





**Prismatic  
Starfall ajándék  
ingame item**

A bónusz tárgy használatához aktív Age of Conan accounttal kell rendelkezni! A kliensben kattintsunk a Manage Account gombra (jobb alul). A megjelenő honlapon az Existing Customer (jobb oldalon) mezőbe írjuk be felhasználói nevünket és jelszavunkat. a következő ablakon az „Upgrade Subscription” mezőre kattintsunk és a megjelenő szövegbeviteli mezőbe írjuk be a DVD token mellékelt kódot és kattintsunk a „register” gombra. A játékba belépve a chatbe írjuk be a következőt: /claim . Ekkor megkapjuk a tárgyat az inventorynkba. Jó tüzijátékozást kívánunk!



Ez az a rész, amikor a félreértésből indul ki a konfliktus

### ÜSS JOBBRA, VÉDJ BALRÓL!

Az *Age of Conan* egyik legmarkánsabb ismertetőjegye a harcrendszere. Itt ugyanis nincs automata harc, mint oly sok MMO-ban, ahol csak néha kell megnyomni egy-egy extrát vagy spellt. Ebben az esetben a közelharc teljesen valós idejű, ahol nekünk kell megválasztanunk, hogy jobbra, előre vagy balra támadunk-e. Kombóink az elején 1, később 2 vagy több lépésből is állnak, amelyeket gondosan végig kell nyomogatni, mint a verekedős játékokban – így igen összetett mozdulatsorok jöhetnek össze. Minden kombó grafikája jelöli, melyik milyen támadásnak számít, erre figyeljünk, hiszen a védekezés (lásd erről szóló dobozunkat) erősen befolyásolja sebzésünket. A kombók mindig többet sebeznek, mint az alaptámadások, sőt kombók nélkül sosem élhetjük át az úgynevezett Fatalityt, amikor a harc valamilyen látványos mozdulattal (szíven szúrás, fej levágás stb.) ér véget. Ilyenkor

rövid ideig tartó bónuszt is kapunk, szóval érdemes a fatality esélyének növelésére játszani. Távható fegyverekkel (íj, számszerjék) ugyanúgy vannak kombók, amelyek végrehajtása szintén attól függ, a kombó melyik felületet támadja. Azonban van itt még egy igen érdekes újdonság – bár íjjal vagy számszerjével alaphelyzetben nem kell célozni: létezik egy úgynevezett FPS mód, amikor kapunk egy klassz kis kurzort és magunknak kell céloznunk. Ez esetben sokkal nagyobb lesz a sebzésünk, azonban sokkal nagyobb a kockázata is annak, hogy mellőlőjünk – PvP-ben igen hasznos lehet alkalomadtán, amikor mondjuk állunk a vár fokán, az elenség meg rohamoz. Külön érdekesség, hogy például minden class képes lopakodni, bár vannak olyanok, amelyek később tanulják meg, mint például a rogue osztály (barbarian, ranger, assassin). Másik érdekessége a játéknak, hogy lehet benne mászni. Bizonyos feladatok csak úgy oldhatók meg, ha felmászunk (illetve lemászunk) indákon, létrákon, köteleken vagy egy megfelelően megfaragott falon. Valós méretekben akár 50-60 méternyi magasságkülönbségek is előfordulhatnak, amelyet másszással győzhetünk le.

### EGY MÁSOLAT, KÉT MÁSO-LAT, HÁROM MÁSO-LAT

Érdemes egy kicsit beszélni a játékban megtalálható technológiai háttérrel. Bár-



## SZÁLLJ FEL A MAGAS LÓRA!

AZ *AGE OF CONANBAN* találhatóunk erősebb, páncélozott lovakat, illetve sebezhetőbb, de gyorsabb paripákat. Előbbiekkel akár harcba is vonulhatunk (utóbbiakkal is, csak azokról könnyebb lerepülni): persze ilyenkor csak alap ütéseinkkel élhetünk. Persze maga a derék háts is kiveszi részét a mókából, ahogy a mondás is tartja, elől harap, hátul rúg: a neten terjed egy galád játékos által készített videó, mely utóbbit demonstrálja, amint egy függőhídon parkolva rugdossa le a feneketlen mélységbe a mögé merészkedő gyanútlan kalandorokat. Az alap lovak mellett a kiválasztottak (a gyűjtői kiadás tulajdonosai, illetve az előrendelő) rinocérosz és mamut hátast is szerezhettek: bár ezek csígalassúak, de nagy életeri bónuszt adnak – és nagyon jól néznek ki.



## RAGE OF BONAN

Amikor azonnali a jutalom!



**ABBÓL IS LÁTSZIK** egy játék sikere, hogy mekkora interkulturális hatással jár. A WoW esetében ott volt ugye egy komplett South Park epizód, rengeteg utalás (például a Stargate Atlantistól vagy egyéb filmekből), vagy akár az LVL70 ETC zenekar. Sőt létezik egy World of Whorecraft (hadd ne fordítsam le inkább) nevű filmsceke is, amely – hááááát szóval picit több, mint erotikus feldolgozása a témának. Bár az *Age of Conan* még csak 1-2 hetes, máris sokakat megihletett, ennek első jele a Whorelore csapat új műve, a *Rage of Bonan*. Érdekesége, hogy a testiség eszközeivel újrakreálták vele a játék legelső küldetését (amikor meg kell menteni a kiláncolt leányzót). Ebben az esetben viszont a főszereplő szép szál legény, azonnal be is hajítja a jutalmat (amelyet a játékban csak ígér a huncut hölgyemény). Aki most fel akar háborodni, tegye :). Szerintem ez inkább vicces, bár engem picit zavart, hogy míg az eredetiben egy szőke bögyös lány van, a „feldolgozásban” egy fekete, aki inkább ázsiai. De hát kinek a pap, kinek a papné, ugye.

mennyire is tagadták sokáig a készítőket, az AoC bizony az Anarchy online (AO – szintén Funcom-termék) egyenesáji leszármazottja, amelyik a „nagybácsitól” rengeteg érdekességet örökölt. Itt van például egy érdekes eset, amelyet valamelyik nap az OOC (azaz Out of Character) csatornán követhettem végig. Kettőn Tortageban akartak találkozni, így megbeszélték, hogy a városban, a kapunál futnak össze. Nem voltak egymással csapatban, és szerencsémre nyilvánosan beszéltek meg, hol találkoznak – ugyanis lett nagy meglepetés. Mindketten odamentek a városkapuhoz, és nem látták egymást sehol sem. Pedig pont ugyanoda álltak. Nekem egy-

ből régi AO-s emlékek jutottak eszembe, ahol boltokkal fordult elő ilyen nem is egyszerű. A megoldás egyszerű: ahhoz, hogy egy adott területen ne legyen lag, a program ennek a területnek több kópiáját, azaz több instance-át is használja. Ez hétköznapi körülmények között senkinek nem tűnik fel, hiszen minden helyszín, minden npc ugyanaz. Sőt, ha ugyanabban a csapatban vagyunk, akkor ha belépünk egy ilyen instance-ba, mindig ugyanabba a kópiába helyez minket a program. És ha másik másolatban voltunk, amikor beléptünk egy csapatba, akkor a legegyszerűbb ugyanoda menni mindkettőnknek (például a kocsmába), mert ekkor a prog-

**50-60 MÉTERNYI MAGASSÁG KÜLÖNB-SÉGEK IS ELŐFORDULHATNAK, AMIKET MÁSZÁSSAL KÜZDHETÜNK LE**

## TI MONDTÁTOK!

**LEHETŐSÉGET ADTUNK** a magyar AoC közösség weboldalának (ageofconan.hu) látogatóinak, hogy véleményt nyilváníthassanak a játékról – íme, első benyomásaik!



**ROBERT E. HOWARD** kultikus világából időszerű, de egyben bátor dolog volt játékot készíteni. Hyboria fülledt, izdartságtól és vértől terhes légkörét nem egyszerű dolog visszaadni. A Funcom megpróbálta, és úgy tűnik, hogy jelesre vizsgázott. A játék grafikája, zenéje, Conan-novellákhoz méltó hangulata egyszerűen elvarázsolja a játékost. Régóta kerestem egy MMO játékot, amely magával ragad és nem ereszt, most úgy érzem, végre sikerült megtalálnom. **(MELWIN)**



**„I'VE SHIPWRECKED NEAR TORTAGE...”** Az egyedi harcrendszer tökéletesre és szórakoztatóra sikerült, továbbá a küldetések is kellemesek, változatosak. Másik kellemes meglepetés volt számomra az is, hogy fejlődni nem csupán szörnyek öléseivel, hanem olyan küldetésekkel is lehetséges, amelyek során még a várost sem kell elhagyni (pl. elrejtett gyémántok megkeresésével). Összességében a játék tökéletesen beváltotta az ígéreket. **(SERGEJ)**



**NEM ÉRDEKELT KÜLÖNÖSBEN** az AoC, de egy hét bétázás után annyira rákaptam, hogy rögvést megéjttem egy komolyabb hardverupgradet, amivel teljes pompájában élvezhetem a játékot. A lebilincselő grafika, az MMO-kban forradalmi harcrendszer, a gyönyörű táj, no meg a brutális kivégzések annyira magukkal ragadtak, hogy Estanesse, a Cimmeriai Conqueror jó pár hónapig még biztosan róni fogja Hyboria vidékeit. **(ESTANESSE)**



**ÉPÍTSD FEL SAJÁT VÁROSOD!** Legyél akár az, aki a köveket és a fát hordja sűrű halomba, akár a tervezőasztal felé görnyedő mérnök, akár a kőműves, aki az élettelen téglák s habarcs közé leheli lelket – téged vár e világ. Ha felhúztad a falakat és az ostromgépek is készek, indulhat a véres harc. Szervezd meg sereged, harcolj az utolsó lehetőségig. Lépj közénk! Várlak én is, Hgmax a sötét templomos. **(HGMAX)**



**VÁLASZD AZ AGE OF CONANT.** Válaszd a kimmériai barbárt. Válaszd a hatalmas kétkézes kardot, a Mészárlás XI. kombót, a rohamból tízszeres sebést. Válaszd a könnyű páncélozottságot, rinocérosz hatást, a brutális, fejlevágós kivégzéseket. Válaszd a gyönyörű grafikát, a félmegtelen pikt nőket a csodálatos tengerparton. Én Hekatomba, azt választottam, hogy nem választom az életet: én valami mást választottam. Hogy miért? Nincs miért. **(GWALKER)**



A FunCom-nak sikerült a Hyboria földjére tévedő kalandort lenyűgöznie a látvánnyal, hatalmas mélységekkel, magasságokkal, távoli tájakkal, káprázatos harci mutatványokkal és véres kivégzésekkel. Azonban ha a felszín mögött rejtőzött tartalmat és részleteket vizsgáljuk, már elsőre is komolytalanul kivitelezett kezelői felülettel, hibás képességekkel és irreális értékekkel találkozhatunk. **(GAZFICKÓ)**



Vidám vérfröcskölős parr-dey



## GUILD VÁROS, ERŐD ÉS TORNYOK

Háború és béke

**AZ AGE OF CONAN-BAN** egy guildnek kétféle városa lehet. A „békés” város, ahol egy erőd alatt több termelő és fejlesztő-épület terül el, mindez fallal körülveve. Ezt a várost nem lehet PvP-ben megtámadni, azonban amint elkezd egy guild építeni, a közelben egy NPC-tábor is épülni kezd, ahol szintén emelkednek majd a falak és az épületek. Az NPC-város katonákat fog termelni, akik majd megtámadják néha a guild városát – akár le is rombolhatják azt. Célszerű ezeket az NPC-városokat megakadályozni abban, hogy sűrűn bántsanak minket. Egyébként a városnak sok előnye van, lehetnek benne saját boltok, ahol eladhatjuk a holmijainkat, mindenféle NPC-k, akik a craftolásban segítenek stb. S persze ami a legfontosabb, a presztízs és a hatalom! Természetesen a guild felve-

het NPC-eket, hogy védjék a várost arra az esetre, ha épp nincsenek játékosok vagy kevesen vannak. Szerencsére a guild minden tagjának van lehetősége ezt a várost megvédeni, legyen bármilyen szintű. Ez hasonló rendszer, mint az *Anarchy online* városai. NPC-ellenfelünk persze nem támad folyamatosan, de nem árt odafigyelni rá.

A második fajta város a PvP (azaz volta-képp erőd), amely az úgynevezett Border Kingdoms területen található. Ide harci erődöt lehet építeni falakkal, ostromgépekkel, amelyek nagy bónuszokat adnak a guildnek. Más guildek megtámadhatják és lerombolhatják városunkat. Ennek fő oka, hogy kevés lesz a hely az építkezésre, így ha valakinek kellenek a guildes bónuszok és nincs saját erődje, akkor kénytelen lesz építeni egyet. Ehhez természetesen a tá-

madóknak is segítségükre vannak az ostromgépek. Amint sikerült lerombolni egy várost, az örökre eltűnik – az a guild, akie volt, csak akkor tud új várost szerezni, ha elfoglal egyet. Itt többféle erőd is lehet; van, ami jó stratégiai helyen van, míg mások nyersanyagforrások közelében. Azonban egy ilyen erődöt elég drága fenntartani, így csak nagy és gazdag guildek engedhetik meg maguknak. A kicsi guildeknek is van azonban bónusz lehetőségük – előre épített tornyokat tulajdonolhatnak vagy foglalhatnak el, amelyek kisebb bónuszokat adnak. A harci erőd nem mindig támadható (ez ugyanaz a rendszer, mint a bázisunkkal az *Anarchy online*-ban), de amikor igen, akkor bárki megtámadhatja. Célszerű valamelyik szomszédos guildet megnyerni szövetségesnek ilyen esetben.

Ez egy GM, nem ám valami random játékos



## HOGY EGY ADOTT TERÜLETEN NE LEGYEN LAG, A JÁTÉK A TERÜLET TÖBB KÓPIÁJÁT HASZNÁLHATJA

ram már egy helyre rak minket. Ez a megoldás kétségtelenül egy picit „szélhámos-ság” jellegű, ámde ne feledjünk két dolgot: 1. szinte sosem fog feltűnni, 2. laggal sosem fogunk találkozni, maximum akkor, ha így hívnak valakit. Ez utóbbi szerintem, kárpótolhat minket az apró kellemetlenségekért, amelyek lehet, hogy soha, senkinek nem is tűntek még fel. Egyébként hasonlóan működnek a guild városok is. A mi guildünk leírásában benne van, hogy a guild város Poitain 10. instance-ában, azaz a 10. másolatban van. Fizikailag ez pont ugyanaz a Poitain, mint a többi – az NPC-k ugyanazok, a helyszínek is. Azonban a másolatok azáltal különböznek, hogy más és más guildek más és más várost építenek – ez távoli rokonságban van a *The Lord of the Rings* online házival. Egyébként az egész játék nagyon erősen instance-olt – olyannyira, hogy a területek egy részénél a belépéskor választani lehet, hogy normal vagy Epic szintű másolatot akarunk az adott területről. Érdekes, hogy a *WoW*-val szemben itt ez a külső, azaz perzisztens területekre is igaz. Mi a különbség? A nehézség – Epic szintre inkább csapattal menjünk. Én szóltam.

### A SOK REKLAMÁLÓ

Bizony az élet nem olyan boldog és fényes, mint amilyennek sokszor látszik. Ugyanis lehetett volna még várni picit a megjelenéssel, azonban biztos megvolt az oka, hogy miért pont most és miért pont így került a piacra a játék. Ahogy ez lenni szokott, a rengeteg játékos egy olyan világra zúdult, ahol még voltak/vannak gon-

dok. Ezek közül a legnagyobb, hogy egy bizonyos szint felett (50 körül és felette) a játék jelenlegi állapotában kissé „alultervezett”. Ezért is érdekes, mit ígért a közeljövőre Gaute Godager, a játék igazgatója. Idézek abból (eredetiben Dragon Knight fordítása), mi várható még júniusban. „Reméljük, most már nyugodtabb idők következnek, de addig, amíg súlyos gondok voltak – és ismerjük el voltak –, addig a Conan Team e problémák javítására volt ráállítva, és olyan gyorsan adtuk ki a javításokat, ahogy csak lehetett! Reméljük, hogy szeretitek a játékot ebben az állapotában is, de biztosíthatok mindenkit, hogy ez csak a kezdet!” Azért dicséretes, hogy elismerték: bizony voltak/vannak hibák! Lássuk, mivel orvosolják majd ezt. Tartalom-hozzáadással, főleg középkésői 30-as és középkésői 50-es szint számára, hogy a szintezési nehézség e tartományokban ki legyen simítva, és ne igényeljen annyit grindet, mint most. A PvP-rendszer is átdolgozzák, bevezetik a felelősséget (a sokkal alacsonyabb szintűek gyilkolásáért büntetés jár majd stb.), illetve a következményeket (mi történik csatanyeréskor, csatavesztéskor, illetve hogyan lehet PvP szinteződni). Tovább javítják a hibákat, így érdemes ezeket jelenteni vagy a fórumon posztolni. Meg fog hamarosan jelenni a játékban egy új, nagy szabadtéri zóna az 55–60-as szint számára (ez a nyárra várható, nem konkrétan júniusra). Ezzel egy időben a „híg” tartalmak feldúsítása is zajlik majd, hiszen bizonyos szinttartományokban nem áll rendelkezésre annyi minőségi tartal-



## AZ AGE OF CONAN HARCRENSZERE

Üsd-vágd nem apád!

### TÁMADÁS

**ALAPVETŐEN** 3 támadási mód áll a rendelkezésünkre: a balról középre és a jobbról támadás (magasabb szinteken ezek kiegészülnek majd a jobbra le és a balra le támadásokkal). Ahogy a nevük is mutatja, a balról támadáskor fegyverünkkel ellenfelünk jobb oldalát (ami nekünk a bal) támadjuk. A középre támadásnál testnek középső részét, míg jobb oldali támadás-

nál a bal oldalát (nekünk jobb). Ez miért is fontos? Egyrészt a 3D-s harcrendszer miatt, hiszen ha jobbról ütünk és ellenfelünk mellett jobbra áll még egy ellenfél, azt is eltalálhatjuk (sőt, ha olyan kombónk van, amiben 360 fokban körbefordulunk, akkor a körülöttünk levő összes ellenfelet eltalálhatjuk). A harc részei a kombók, amelyekből léteznek automatikus, illetve egy

vagy több lépésből állók. A kombók grafikáinál is látható (melyik sarkukban van a jelzés), hogy melyik felületre jelentik a támadást. Például egy háromlépéses kombó esetén a jobbra-előre-balra gombok lenyomása után a csapás balról, azaz az utolsó irányból érkezik. Hogy miért is lényeges ez? Máris elmondom.



**NEM, NEM AZ ISMERT JÁTÉKOSRÓL VAN SZÓ,** hanem az *Age of Conan* esetében egy extra dologról, ami több mint a critical ütés. Fatality esetén ugyanis egy ütessel (lövéssel) azonnal megöljük ellenfelünket, lehetőleg látványos effektek kíséretében (szíven szúrjuk, levágjuk a fejét stb.). Ezt egyrészt bónuszok is követik – megnövekszünk ideiglenesen, a Stamina regenerációnk felgyorsul stb.), illetve a képernyőnket telespricceli szerencsétlen elhunyt ellenfelünk vére... Igen látványos újítás, de eddigi tapasztalataim szerint csak kombó használatának eredményeképp jöhet létre.

### VÉDEKEZÉS

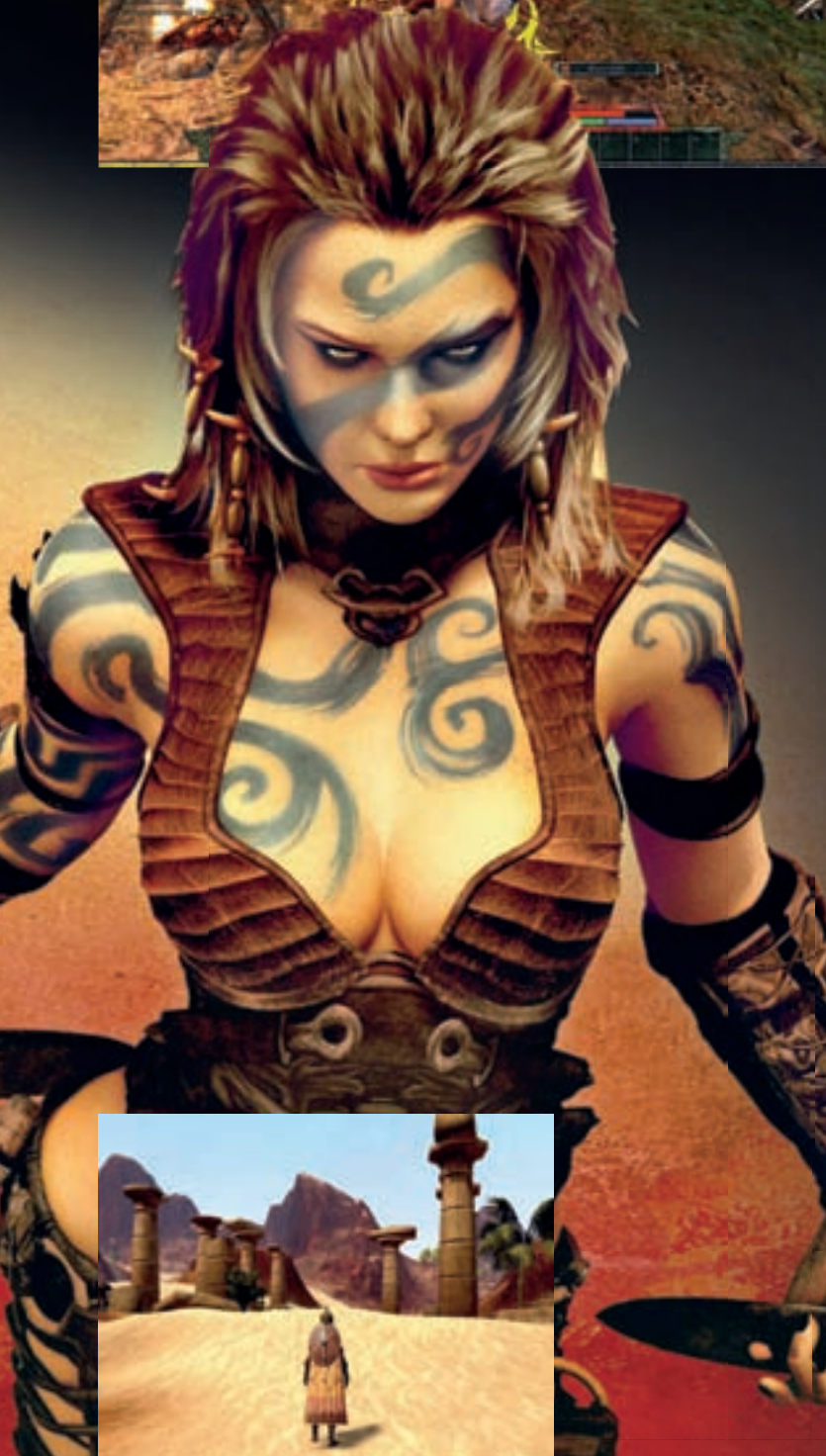
**A JÁTÉKBAN** nemcsak támadni, hanem védekezni is kell. Ellenfeleink is ezt teszik, ezért vannak azok a furcsa, pajzs formájú rajzok a grafikáik körül. Ha nincs pajzs, adott területen nincs védelem. 1 pajzs = gyenge védelem, 2 pajzs = közepes védelem, 3 pajzs = nagyon erős védelem. Ugye szükségtelen elmondanom, hogy ha védtelen helyre ütünk, abból

sokkal nagyobb sebzés lesz, mintha 2 vagy 3 pajzsral védett helyre ütneünk, sőt ez utóbbinak az eredménye akár evade vagy block is lehet. Ugyanez igaz a nem FPS módban használt távható fegyverekre – ugyanúgy jobbra, középre, balra lehet velük löni, s a kombók ugyanúgy hatnak valamelyik részre. Szerencsére azonban nemcsak ellenfeleink védekez-

nek (ha többször ütünk jobbról, akkor oda jobban figyelnek, így lehet taktikázni), hanem mi is tudunk. Ezt sárga pajzsokkal jelzi a program – amikor ellenfelünk eltalál, felvillan a sárga pajzs, hogy hol talált el. Persze mi is állíthatjuk, hova figyelünk a védelemmel, a CTRL + 1,2,3,4 billentyűkkel. Ilyenkor mindhárom sárga pajzs látható.



Ha nem adod ide az árbócodat, adok egy csuklyát. Illetve...



lom, mint ami elvárható lenne. Főképp a 30-as és az 51-es szinttartományok végén. Ezt megpróbálják több úton orvosolni, főleg új küldetésekkel és régebbiek átdolgozásával. Új küldetéseket adnak például a 30+ területekhez, ezek ugyanis nem lettek készen a játék indításának idejére. Emellett kb. 60 küldetés mint Lore küldetés lesz. Ezek teljes hangalámondással lesznek ellátva (kb. 1 küldetés szintenként lv20-tól kezdve). Júliusban az első új lv80-as dungeon is elérhető lesz. Ahhoz képest, hogy alig jelent meg a játék, a funcomos srácok tényleg ezerrel javítgatják. Mivel több mint egymillióan vagyunk Hyboriában, ez el is várható! Persze a kérdés már csak az, mekkora a játékosok között az abszolút türelmetlenek száma, akik esetleg nem tartják a peccselést elég gyorsnak – ez majd kiderül.

### MILYEN HARDVER IS KELL?

Ez a játék elég hardverigényes. Amíg mondjuk a WoW szinte bármilyen PC-n elfut, az AoC-re ez nem igaz. Eredetileg csak DirectX 10-re készült volna el, szerencsére nem így lett, sőt a Dx10 változatot eltolták vagy fél évvel (a Games Conventionön fogják bemutatni). Többen panaszkodnak ATI-s gondokra, ezt sajnos nem volt módomban kipróbálni, lévén GeForce kártyával rendelkezem. Nagyon érdekes azonban a kérdés, mit újítsunk be, ha AoC-ozni akarunk. Procit? VGA-t? Íme a válasz: amennyiben egy 7950 GT VGA-nk van, de alatta kicserélünk egy Intel Core 2 Duo 1,8 GHz procit egy Intel Core 2 Duo 3,6 GHz-esre, akkor kemény 2% teljesítményjavulás tapasztalható. Azonban ha megtartjuk az 1,8 GHz-es procit, és a VGA-t cseréljük le egy 8800 GTX-re, akkor több mint háromszorosára nő a sebesség! S ha a 8800 GTX alatt cserélgetjük a procit 1,8-asról 3,6-osra, ott is csak 10% különbség lesz a gyorsabb javára. Magyarán, a játék valóban igen csak grafikaigényes; ha emiatt tervezzük fejlesztést, akkor mindenképpen a VGA-kártyánkat cseréljük le.

### MIT NEM MONDTAM EL?

Bizony, ez az oldalmenyiség nagyon kevés, hogy szó essen a gyönyörű grafikáról, a játék erősen erotikus (à la Robert E. Howard – azaz hiteles) töltetéről – hiszen vetköztessük csak le

női karakterünket és csodálkozunk –, a rengeteg eszközzel, az érdekes küldetésekről, helyekről, instance-okról, a WoW-hoz hasonló feat rendszerről (ott talantnek hívják, de a lényege ugyanaz), egyéb tulajdonságainkról (mászás, elrejtőzés, futási sebesség stb.), amelyeket mi magunk állíthatunk be. S nem beszéltem a traderről, ami olyan, mint az aukciós ház, de mégsem, lévén nincs aukció – annyiért adod el a holmit, amennyiért beteszted (már ha megveszi valaki). S ha már trader, említsük meg, hogy ugyanitt található a guild pénzügyi és nyersanyagbankja is, amelyekhez mindenki hozzájárulhat. De nem beszéltem még arról sem, milyen változatosak a tájak, sőt arról sem, milyen sokat kell utazgatni le-föl. Bár a játékban gyönyörű a víz és le is lehet bukni a felszín alá, szerintem ez a lehetőség nincs eléggé kihasználva. Ezért kárpótol viszont a jópofa táncrendszer, amelyben szintén kombózni kell egy-egy jobb mozdulattal. S ha nem említettem, igen dicséretes, hogy az első 20 szintet a hangukat megteremtő küldetésekkel, a világba bevezető sztorival akár szólóban is teljesíthetjük, de aki akarja, az csapatban/MMO módban is. S ha még lenne ugyanennyi oldal, akkor sem lennék sehol – az Age of Conan méltó versenytársa lett bármelyik, jelenleg a piacon levő MMO-nak. **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:  
GSTV

## GameStar

### JÁTÉKMELET

- + nagyon jó hacrendszer
- túl sok/hosszú utazgatás

### GRAFIKA

- + nagyon szép, gondosan kidolgozott
- textúragondok lehetnek néha

### HANG

- + az utóbbi idők egyik legjobb zenéje
- néhány szereplő szinkronhangja nem az igazi

### ÉLMÉNYFAKTOR

Aki nem türelmetlen és nem kap sikító frászt a kezdeti bakitól, az hamar bele fog esni. És benne is marad.

# 90

Jöhetnek az új területek és az új küldik!

# Miss Július – Exkluzív

## Parabellum Andrea



**Kor:** 26

**Foglalkozás:** Mixer

**Itt él:** Szolnok

### Milyen pasikat szeretsz?

Imádom a katonákat. A dögös egyenruhát, ahogy azokat a nagy fegyvereket viszik. Iszonyú szexi. Olyan sziklaszilárdak meg erősek, úgy odadörgölőznék hozzájuk...

### Kedvtelések?

Az aranyat egyszerűen imádom, teljesen rá vagyok gerjedve. Érted, arany ékszerek, arany villák, kicsi arany csivava, bármi, ami aranyból van. Igazi férfi kell, aki ezt az éhséget kielégíti. Annyi aranyat akarok, hogy, hogy... például akarok egy színarany bugyit is...

### Legkedvesebb olvasmány?

Most épp egy imádnivaló sztorit olvasok, az a címe, hogy a Magányos katona. Egy zsoldos távol a hazájától beleszeret egy táncosnőbe, míg dűl a háború. De tudod a lány szülei nem engedik őket randizni, mert dűl a háború...

### Mi hoz igazán tűzbe?

Hát, a robbanásokat szeretem. Az nagyon ott van. Az a tiszta erő. Én magam nem vagyok olyan robbantós, de imádom nézni, ha más robbantgat. Anynyira rá tudok kattanni. Tisztára mintha nekem szólna: „BUMM, bébi, felrázlak a szerelemtorpedómmal”, meg ilyenek. Majd elolvadok...

### Mi lohaszt le?

A pasik, akik nem robbantgatnak.

### Mik a terveid?

Legszívesebben bevonulnék a seregbe. A csajok szerint édi a hangom, biztos jó rádiós lennék. És akkor ott lenne a sok dögös katona, meg az a sok robbanás, imádnám.



PLAYSTATION 3



JICE

## KEVEREDJ ROSSZ TÁRSASÁGBA

Itt szinte bármit felrobbanthatsz, akár taktikai jelleggel.

Alkoss saját szabályokat. Tead mindezt három másik romlatt lelkeletű haveroddal.



# EGY KÁVÉ MELLETT... MIKE CAPSSAL

Aki mindennap játszik, és sosem unja meg...



//Gyu

## NÉVJEGY

**NÉV** Mike Caps  
**FOGLALKOZÁS** elnök, EPIC Games

Mike Capps a GDF-en tartott előadást, amiből kiderült, hogy nemcsak nagyon ért a szakmához, hanem önmaga is igen lelkes játékos, csoki- és kávérajongó – s a mennyasszonya is nagyon bájos. S Mike mellel az EPIC Games elnöke – tovább is van, olvassátok!

**KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:**  
GSTV Extra

**Helló, Mike! Üdvözlét Budapesten, látom, élvezed az itteni tartózkodást, csak úgy öldösöd az alieneket, mondd, mióta játszol te a Gears of War 2-vel?**

Először is hadd mondjam el, mennyire jól érzem magam Budapesten! Azon a listán, amely városokat még meg kell látogatnom, legfölül volt, így külön öröm, hogy itt mutathattam meg nektek a játékot. Válaszolva kérdésetekre, több éve játszottam az UT-sorozat tagjaival, illetve más EPIC játékokkal, most pedig naponta tolom a Gears of War 2-t, elvégre ez a munkám. Egyelőre még nem 100%-os „élvezet” játszani vele, vannak még problémák, de látszik, hogy nagyon cool cucc lesz.

**Több, a GDF-re kilátogató GameStar-olvasó is megkért, hogy tegyek fel neked egy kérdést: mondd, nem unalmas egész nap ugyanazzal a játékkal játszani?**

Nos, sokan azt hiszik, mekkora móka egész nap játszani, azonban ez nem így van – beakad egy fegyver, nem oda megy a lövés, ahova kéne, olyankor az ember jókat dühöng, földhöz csapja a kontrollert, idegeskedik. Azonban amikor a játék már pusztán élvezet, nos akkor kell gyorsan aranylemezeztetni, becsomagolni és a boltokba szállítani.

**Magyarán, az EPIC legalább 100 kontrollert elhasználna havonta, nem?**

Háááát, rengeteg kaffeint, csokoládét és kontrollert használunk el havonta, igen.

**Ha szóba került a csoki meg a kávé, elmesélnéd, milyenek az EPIC irodái?**

**Mekkora a hely, mit csinálnak a dolgozók, hogy lazítsanak picit, mennyire csinos a titkárnő (ezt titokban súgd meg, mert a barátnőd épp figyel).**

Hahaha, hát igen, a titkárnő természetesen csinos. Úgy gondolom, hogy mindenki, aki nálunk dolgozik, egyfajta önkéntes, hiszen bárhova elmehetnének a világban dolgozni, már az elég lenne ajánlólevélnek, hogy EPIC-alkalmazottak voltak. Az irodáink emiatt igencsak jól néznek ki, van nagy konyhánk, ahol mindig vannak készételek, vannak sződagépeink, biliárdasztalunk, kosárlabdapályánk, videojátékaink, edzőtermünk, tusolóink – ha fel akar frissülni valaki –, ágyaink is vannak azoknak, akik sokáig és keményen dolgoznak és nem tudnak hazamenni. Emellett persze rengeteg videojátékunk is van. Azt akarjuk, hogy a kollégák sokat játsszanak és tanuljanak más fejlesztőktől. Nagyon

klassz hely, sokan egyszerűen mintha ott élnének, hiszen csak aludni járnak haza, vagy azt se, egyébként mindig bent vannak.

**Ez nem jelenti azt, hogy szociálisan nem túl aktívak a kollégák? Hogy nagyon be vannak kockulva? Neked mint elnöknek és persze a cégnek ez nem gond, de azért mégsem normális dolog ez, vagy igen?**

Nincs ezzel gond, nálunk is normális népek dolgoznak, sokat járnak együtt moziba, néha az EPIC fizet nekik közös hétvégi pihenéseket stb. Mivel elég vegyes a dolgozók összetétele, vannak köztük nagyon fiatalok is, akik folyamatosan bent vannak, de vannak olyan munkatársaink is, mint én, akiknek már van családjuk, házasok, vannak gyermekeik, és már este hatkor hazamennek – ez végül is két totálisan eltérő életstílus együttélése. Ez érthető így?





## MIKE ÉS A HADITENGERÉSZET

Mielőtt az EPIC elnöke lett volna, Michael Capps a Naval Postgraduate Schoolban tanított Kaliforniában. Témája a hadi felhasználás és a szórakoztatás együttműködése volt számítógépes grafika és a virtuális valóság használatával. Ezt a munkáját elismerendő, egyike volt annak az 50 grafikában jártas specialistanak, akit meginterjúváltak az ACM SIGGRAPH dokumentumfilmben, amelynek címe: The Story of Computer Graphics.



## MIKE'S ARMY

Mike hozta létre az America's Army nevű ingyenes játékot, amelynek producere, vezető dizájnere és vezető programozója is volt egyben. A csak online játszható játékot az US Army szponzorálta, így bárki számára ingyenesen elérhető – csak a megjelenését követő első héten 30 millióan próbálták ki.

### Persze. Léteznek a cégen belül versenyek? Esetleg NHL-bajnokság, vagy Wii Tennis meccsek?

Igen, *Burnout* bajnokságot rendszeresen rendezünk, van pingpongasztalunk, ahol mindig megy valamilyen verseny, emellett speciális játékeszt-versenyeink is vannak, ahol a saját játékkal kell játszani. Elmondható, hogy igencsak versenyezni szeretők társasággal dolgozunk együtt.

### Hogyan képzeljük el a viszonyotokat a versenytársaitokkal, mint például a Valve vagy a Crytek? Jóban vagytok, vagy csak az ilyen fórumokon találkoztok és váltotok néhány szót?

Ez a cégtől is függ, a valve-os népeket nyolc éve ismerem. A mi alelnökünk egyike volt a négy embernek, akik az ID Software-t alapították John Carmackkal és John Romeróval tizenhét éve, így igencsak jó a viszonyunk. Sokkal barátságosabb, mint ahogy azt általában hinni szokták. S bármennyire is késhegyig menő csatákat vívunk egymással a piacon a játékaikkal, az enginejeinkkel ez az üzletág olyan kicsi, hogy nincs értelme ellenségeskedni egymással. A Cryteket nemigen ismerem, hiszen ők Németországban találhatók, így nem találkozunk túl sűrűn, de ma lesz időnk végre kicsit csevegni itt a GDF-en.

### Kelet-európai fejlesztőknek van esélyük, hogy bejussanak hozzátok? Nálunk rengeteg kiváló fejlesztő van, esetleg ha ki akarnának menni hozzátok, épp van felvétel?

Igen, mi is észrevettük, hogy Magyarországon nagyon sok kiváló fejlesztő van, ezzel nem lenne gond. Azonban nagyon nehéz

## HA VALAMIBŐL TÍZSZER ANNYIT ADUNK EL XBOXON, MINT PC-N, AKKOR EGYÉRTÉLMŰ, HOGY AZ XBOXRA FIGYELÜNK SOKKAL JOBBAN

vízumot kapni az Egyesült Államokba, így szinte lehetetlen hozzánk kerülni fejlesztőknek, de van egy új stúdiónk Lengyelországban, a People Can Fly (*Painkiller*-sorozat), ahova keresünk jó fejlesztőket, akik a mi címeinken dolgoznak majd. Nem egyszerű persze a folyamat, de akit érdekel a dolog és elég jónak érzi magát, küldjön egy önéletrajzot a [www.epicgames.com](http://www.epicgames.com) címre, és meglátjuk, mit tehetünk.

### Sokan megállítottak, amikor hallották, hogy veled készítek interjút. Kértek, hogy kérdezzem meg, mi történt az UT III-mal, hogy nem lett túl sikeres PC-re?

Szerintem nem igaz, hogy nem lett túl sikeres – mi nagyon büszkék vagyunk az elvégzett munkánkra. Tavaly a piac nagyon kemény volt, a *Crysis*, a *Call of Duty*, az *Assassin's Creed*, az *Orange Box* – mind nagyon jó játékok voltak, rengeteg jó lövöldözős játék jelent meg, így egyikünknek sem volt könnyű. A gond a PC-s piaccal van, ahol például a *Call of Duty* konzolváltozata nyolc az egyhez arányban múlta felül a PC-s verziót, az *Orange Box* tíz az egyhez arányban volt több konzolon, mint PC-n, és ezeket olyan cégek adták ki, amelyek sok-sok éve PC-n dolgoznak, PC-re jelentenek meg játékokat. Mi is ugyanezt láttuk – a *Gears of War* konzolváltozatai 10–20-szorosan múlták felül a PC-s változatok eladásait – azt hiszem, ezt nem lehet

figyelmén kívül hagyni, ezt a trendet mindenki látja.

### Mit gondolsz a PC-s piacról, jelenleg milyen állapotban van? Sok felhasználó meg van ijedve, hogy több nagy cég nem akar a PC-re odafigyelni.

Itt nem erről van szó, mi is figyelünk a PC-re, de ha valamiből tízszer annyit adunk el Xboxon, mint PC-n, akkor egyértelmű, hogy az Xboxra figyelünk sokkal jobban. Régen nagy PC-s játékokat portoltak át Xbox 1-re, de ez ma már nem a jó fejlesztési irány.

### Sokan nem értik meg, hogy egy Xboxra kifejlesztett játék PC-s változatának elkészítése nem épp két dollárba kerül. Elmagyaráznád, ez hogy működik?

Ha egy Xbox 360-as játékot akarsz futtatni PC-n, könnyű dolgod van, ha pont ugyanolyan grafikus kártyád van PC-n, mint az Xboxban. Azonban a PC-k közötti különbség a low-end és high-end között akár százszoros is lehet, s ezek közül csak az egyik kategória az Xbox 360, amelyre pontosan, a hardver ismeretével lett kifejlesztve a játék. Így aztán újra kell csinálni szinte mindent: az alacsonyabb felbontásokhoz kevésbé részletgazdag modellek és textúrák kellene, a beépített Intel grafikus chipek például nem támogatják a DirectX 9-et, így DirectX 7-ben kell totálisan más-

képp megcsinálni a dolgokat a kezdetektől, hogy a low-end PC-n is jól nézzen ki – szóval ez kemény kihívás. Üzleti szempontból nézve az eredeti fejlesztésnek olyan 20–30 százalékkal több, amit újra a projektre kell költeni a PC-s változat miatt.

### Egy példával élve, a GTA IV kifejlesztése 100 millió dollár volt, újabb 20 millió lenne a PC-s változat, tudom, hogy nem a ti projektetek, ez csak egy példa.

Talán nem kerülné annyiba, hiszen a *GTA IV*-ben a nagy világ miatt nincsenek olyan részletgazdagságú modellek, mint a *Gears of War*-ban vagy a *Crysis*-ban, mert a fő gondot az okozza, hogy a nagy részletességű eredetit le lehessen konvertálni az olcsó PC-k szintjére. Ez a *Crysis* esetében még az erős PC-n látható, de az Xbox 360-ra átalakító alacsonyabb részletgazdagságú grafika esetén is igaz.

### Mások szerint nemcsak a fejlesztési költségek befolyásolják a PC-s piacot, hanem a kalózkodás is. Mit gondolsz erről?

Kétféle PC-s játékos van – akinek gyenge a gépe és *Sims*-ezik vagy *WoW*-ozik, illetve akinek igen erős gépe van, és képes játszani nagy erőforrást igénylő játékokkal – sajnos ezek jó része kalózkodik is. Ez nem generál PC-s eladásokat, ami nem generál PC-s bevételeket, így értelmetlenné teszi a fejlesztést. Xbox 360-on és PS3-on sokkal nehezebb a kalózkodás, így megveszik a játékokat, ami igencsak mérhető eredmény a kiadók számára. Például nekünk fogalmunk sincs róla, mennyien játszanak a játékaikkal PC-n, csak azt tudjuk, mennyit adtunk el. **CS**

# RACE DRIVER GRID

## RÖVIDEN

A DIRT felújított grafikus motorjával zűmmögő autóversenyben három kontinensen fordulunk meg, több tucat autóval bizonyíthatjuk, hogy mi vagyunk a világ legjobb pilótái. Egyik legnagyobb ellenfelünk természetesen a törésmodell leszl!

KIADÓ Codemasters

FEJLESZTŐ Codemasters

KORÁBBI JÁTÉKAIK

‡ Colin McRae: DIRT

85% - GS2007\_06

‡ TOCA Race Driver 3

93% - GS2006\_02

‡ Indycar Series 77% - GS2003\_10)

## HARDVERIGÉNY



P4 3 GHz processzor

1 GB RAM

GeForce 8800 videokártya

A játék csak és kizárólag teljes részletességében üt rendesen. Ha akár egyetlen effektet is kikapcsolunk, már nem lesz igazi az élmény. A gépigény emellett nem olyan egetverően magas, úgyhogy érdemes közepes teljesítményű gépeken is kipróbálni!



A részletességet példázza, hogy emberünknek a kesztyűjén is lehet látni a varrásokat...

Új szín a PC-s autós játékok világában? Inkább etalon! //ZeroCool

**N**AGYON GYORSAN meg akarom írni ezt a cikket, hogy visszamehessek játszani: nem arról van szó, hogy össze akarom csapni, csak annyira tetszik a játék... Na de mégis, mi fán terem ez a bizonyos GRID? A Codemasters csapatát hosszú, hosszú évek óta ismerjük, és bár soha nem tudta felvenni a versenyt a legnagyobbakkal, mégis mindig voltak olyan alkotásai, amelyekkel a látómezőben maradtak. Gondolok itt konkrétan az Operation Flashpointra, a Race Driverre vagy akár a Micro Machinesra. Az autós játékaikról is közkedvelt csapat a folytatásokban is jártas, hiszen már láthatunk több különlegességet is házuk tájáról:



## BALHÉ A JÁTÉK KÖRÜL

Felháborodtak a rajongók

Az enyhén szólva lepukkantnak tűnő verdákkal is lehet meglepetést okozni



Idővel teleragaszthatjuk szponzorilógókkal a verdát: só mí dő máni!



**TALÁN VÉLETLEN,** de a *GRID* még májusban egy igen kellemetlen internetes botrány középpontjába került. Napjaink legnépszerűbb játékvideós oldalának szerkesztői úgy gondolták, csinálnak egy összeállítást, hogy mi a különbség a játék Xbox 360-as és PS3-as verziói között. A lényeg, hogy ez alapján az Xbox-ot hozták ki győztesnek, a bibi csak az, hogy a videón csak a PS3-as változat szerepelt (azon is, ami illusztrálta volna, hogy lám, mennyivel látványosabb Xbox-on a törésmodell). A nézők felháborodásuknak adtak hangot szinte mindenhol, az oldal szerkesztői pedig annyival kommentálták a dolgot, hogy a videó vágó kolléga nem játékos, így ő nem vehette észre, hogy az xboxos könyvtárban is a PS3-as anyagok vannak. Persze van, aki szerint szándékos akcióról van szó...

## BELSŐ NÉZETBŐL SZEMLÉLVE AZ ESEMÉNYEKET, TÉNYLEG AZ AKTUALIS VERSENYBEN ÉREZHETJÜK MAGUNKAT

a *TOCA Race Driver* például igazi nyálkságnak számított egykoron, és biztosra vehetjük, hogy lesz még folytatása. Az utóbbi időben a „négybetűs” játékokra álltak rá, és a *Colin McRae: DIRT* megjelenése előtt néhány nappal bejelentették a *Race Driver: GRID*-et, amelyet a tengerentúlon csak *GRID*-nek hívnak.

### AZ EGYSZERŰSÉG GYÖNYÖRKÖDTET

Nagyon sok mai sikerjáték (vagy siker-gyanús játék) általában beleesik abba a hibába, hogy sok mindent tuszkolnak beléjük, a játékos pedig jószereivel azt sem tudja, hova rángassa a fejét. Az elmúlt évek *NFS*-játékaiban is megtalálható ez a túlzott bőség, ami az *Underground* első kiadása óta inkább csak afféle minimális pluszok sorozatának számít, mintsem gigászi újításoknak. A *GRID*-ben ezzel szemben igen egyszerű a feladatunk: hogy versenyezzünk, és érzünk el minél jobb helyet a dobogón. Akárcsak a *TOCA* játékokban, itt is

egy rakat különféle típusú játékmód és lehetőség van összegyűrva egy gigantikus bajnoksággá, amely mindjárt több szezonból is áll. A történet és az életünk csak részben kötött, igazából mi határozzuk meg, hogyan haladunk tovább. A játék legelején egy Mustanggal kell bizonyítanunk, hogy érdemesek vagyunk egy csapat teljes támogatására, amihez még egy kedves hangú menedzserleányzó is dukál. Ha az egyes versenyeken jól szerepelünk, elkezd nőni az elismertségi szintünk, és minél jobbakká vagyunk, annál több és jobb szponzor figyel majd fel ránk. Nyilván kitalálható, hogy mi a második cél, túl azon, hogy jól szerepeljünk a versenyeken: bizony, pénzt kell termelnünk, amelyből újabb és újabb verdákat vehetünk az egyes versenyekre. Szintén sok autós játékban csalódás érhet minket, ha nem vagyunk elsősk, mert a program közli, hogy szép volt, jó volt, de azért csak próbáld meg még egyszer... A *GRID*-ben nem ez a helyzet, ugyanis itt akkor is hozzájutunk némi

pénzmaghoz, ha a legutolsó helyen futunk be. Egyszerű reklámbevételi alapon működik a dolog, a szponzorok pedig tejelnek, bármilyen szerényen is. Egyszerre persze több szponzor is kihasználhatja népszerűségünket, így idővel akár egyetlen verseny alatt is össze lehet kaparni 4-5 új verdára valót: ezek a cégek egyébként néha feltételhez kötik, hogy mikor fizetnek: legyünk mondjuk az ötödiknél jobb helyen, ne használjunk visszajátszást és így tovább. A bevételek növelésére csapattársat is felvehetünk, aki, ha szerencsénk van, tényleg jól végzi dolgát. A motorikus, menedzseri, javítási és hasonló munkálatokat mind-mind a csapat végzi, nekünk tényleg „csak” az a dolgunk, hogy lenyomjuk a többieket. Ha szert tettünk egy kisebb vagyonra, és újabb versenyeken akarunk részt

venni, kiválaszthatjuk, hogy melyik autót akarjuk megvenni. Választhatunk egészen újat, illetve bepillanthatunk az eBay Motorsba is, ahol már használt, illetőleg korábbi versenyeken bizonyított verdákat vásárolhatunk. Ezek egy része sokkal jobb, mint az új alapverda, mert az előző csapat már profin beállította. Érdemes meglesni, hogy adott autó hány versenyt nyert, mennyit spórolhatunk rajta, és milyen teljesítményre képes. Vigyázzunk, mert egy kivénhedt sikergyáros sem lesz éppen örökéletű!

### JÁTÉK KÖZBEN JÖN MEG AZ ÉTVÁGY

A *GRID*-ben három, egymástól merőben különböző territóriumon fordulunk meg: USA, Európa, valamint Japán. Minden területnek megvannak a maga verdái is,





## NFS VS. GRID

Titánok harca

**HA MÁR ÚGYIS ANNYIT EMLEGETTEM A CIKKBEN** a két játékot, lássunk néhány főbb pontot, melyekben össze lehet hasonlítani a legutóbbi NFS részeket a GRID-del.

**NFS 4**

### GRAFIKA

Az NFS grafikai szintje valamivel magasabban van, legalábbis ami az egyes terek kidolgozását, illetve a füsteffektet illeti.

**GRID 4**

**NFS 4**

### FIZIKA

A fizikai modell mindkét játéknál nagyon jól sikerült, de valamiért úgy éreztem, hogy a GRID még jobban reagál a mozgásokra, kiváltképp, ha kormányal versenyzünk.

**GRID 5**

**NFS 4**

### REALITÁS

A realitási szint alatt azt értem, hogy az egyes effekteket alkalmazva az NFS valamivel kicsit „rajzoltabbnak”, kevésbé életszerűnek hat, mint a GRID.

**GRID 5**

**NFS 5**

### BEÁLLÍTÁSOK

A beállítások vonatkozásában mindenképpen az NFS a nyerő, és csak ismételnem tudom magam: a GRID-ben az egyszerűség gyönyörködtet, nincs mese... se manuális tuning.

**GRID 3**

**NFS 5**

### HANGOK

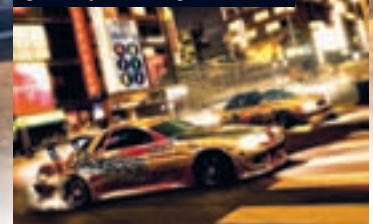
Hangok terén nincs sok különbség, mindkét esetben a teljes részletesség és a profizmus érzékelhető: biztosan elköltöttek egy-két fillérekét a fejlesztés idején.

**GRID 5**

Nagyon éles napsütésben még a műszerfal egyes elemei is elvakítanak



Japánban mutatkoznak csak meg igazán a játék tuningolt csodái



**Az elmúlt egy évet főként azzal töltöttük, hogy megtaláljuk a pontos receptjét a valóban reális törésmodell kialakításának – Ralph Fulton, Codemasters, vezető designer**

monat lehet elérni, már a játék legelején is. A legvonzóbb tulajdonság a GRID-es driftekben, hogy például a *Need for Speed*-es drifttel ellentétben itt nem változik meg az autó fizikája. Más játékoknál észrevehető, hogy az egyes autók sokkal inkább be-be tudnak csusszanni egyes kanyarokba, mint egyéb módokban: mintha valamiféle szintetikus banánturmixot kennének a kerekre... Nagyon tetszetős még a derbi, amelyet az egykori, igen nagy sikerű *Destruction Derby* játékokból már ismerhetünk (már aki, ugye...). Ahogy a neve is mutatja, itt kifejezetten roncsautóval kell versenyezni, különösebb szabály nincs, mindenki ütközhet, a lényeg csak az, hogy ép bőrrel megússzuk – ez persze sokkal nehezebb feladat, mint hinnénk. A pályák legtöbbször igen szűkek, előzési lehetőség kevéske van, és előfordulhat, hogy a keresztugratóban még a magasban összeütközésbe kerülünk egy versenytárral. Szintén kiváló ötlet volt a Le Mans 24-es versenyek bevezetése: a verseny ténylegesen 24 óra eseményeit dolgozza fel (egészen pontosan 12 percben), amely szabad fordításban annyit tesz, hogy egy verseny alatt 24 órás időciklusban vezethetünk, éjjel és nappal. Menet közben kell tehát vezetési taktikát váltani, mert a sötétben sokkal nehezebben látszanak a kanyarok, mint mondjuk napkeltekor. Ezen felül még vannak érdekességek,

például többjátékos módban akár tizenketten is versenghetünk a legjobb pilóta büszke címéért. Az amúgy egészen reális játékménetet megkavarták azzal, hogy betettek egy úgynevezett Flashback funkciót. Ez nagyban hasonlít ahhoz, mint amit a *Prince of Persia: The Sands of Time*-ben láthattunk: vagyis ha nekimegyünk egy falnak, néhány gomb megnyomásával kicsikét visszatekerhetjük az idő kerekét, és a megadott pillanattól kezdve folytathatjuk a versenyt. Ez mondjuk nem reális, és épp ettől kicsit árkád érzetet kap a játék, de azért nem eszik azt olyan forrón: ritkán használhatjuk, és akkor is komoly népszerűség-csökkenést okoz, így tényleg csak legvégső esetben alkalmazzuk. Azért jópofa ez a mód, mert tegyük fel, hogy önhibánkból kívül csapódunk egy gumifalnak, és ha visszatekerjük a pillanatot, előfordulhat, hogy az ellenfelünk is másképpen dönt, és nem ütközünk (rosszabb

Bár verseny közben annyira nem érvényesül, jó tudni, hogy a nézőtér tényleg 3D-s



ilyen formán találkozhatunk egy csomó amerikai izomautóval, egzotikus szépségekkel, és persze az elmaradhatatlan, szanaszét tuningolt japán csodákkal. A karrier módban mindig kiválaszthatjuk, hogy mely versenyen szeretnénk részt venni, persze általában azon tudunk, ahová megfelelő osztályú verdánk is van. A játékmódok eléggé változatosra sikerültek, és hosszú idő után ez volt az első olyan autós játék, amelynél játék előtt nem néztem utána, hogy mégis milyen lehetőségek vannak benne. Gondoltam,

bízzuk a szerencsére. Egyik kedvenc, az úgynevezett Pro Togue mód, amelyben kanyargós hegyi útszakaszon versengünk ellenfelünkkel. Aki hátul van, nem ütközhet az előtte lévővel, mert minden kis koccanás két másodperces időlevonással jár. Ismerős lehet az NFS-körökből, akárcsak a különféle drift versenyek. Feladatunk itt is ismert: minél közelebb, minél nagyobb sebességgel és minél nagyobb szögben csúsunk, annál több pontot „driftelhetünk” össze. A kombó szorzók segítségével igencsak szép szá-



A játékban csak olyan autókat találhatunk, amelyeknek valamilyen közük van az autóversenyzéshez. A cél az volt, hogy mindig olyat válasszanak ki a fejlesztők, amely kategóriájának egyik legjobbja.



A műszerfalak kidolgozása egészen látványos, minden kis mutató életre kel

esetben minden ugyanúgy történik, és akkor piszkosul nagyot fogunk ordibálni a monitornak – én csináltam ilyet).

## AZ ERŐSSÉGEK MEGMUTATKOZNAK

A *DIRT* a Codemasters saját fejlesztésű grafikus motorját használja, ami a tavaly megjelent *DIRT*-ben használt Ego továbbfejlesztett változata. Neonnak nevezték el, amelyben a csilli-villi effekteken kívül legfőképpen a törésmodellt írták újra, nulláról. Ezzel együtt nemcsak a verdák törnek jobban, hanem a pálya egyes elemei is: látványos gumifalrobbantások, apróbb alkatrészek és terelők, és minden más egyéb is el-elmozdulhat – attól függően persze, mekkorát csapódnak beléjük a kedves versenyzők. A sérülés szép folyamatos, lekopik a festék, leesnek az alkatrészek, és így tovább: totálkárt is előidézhetünk, szóval csak okosan száguldozzunk! Sajnos még itt is érezhető néha egy-egy

irreálisabb röpködés az autóval (szerencsére nem annyira, mint az előző *NFS*-ben), de ezek inkább csak extrém esetekben jönnek elő. Nyilván nem egy *Burnout Paradise*-ről beszélünk... na, az a játék tényleg törésközpontú! Amikor végre megjelenik PC-re, valószínűleg újraformálódik a PC-játékos társadalomban a törés fogalma...

A fizika, ha lehet ilyet mondani, messze jobb, mint bármely mai játék esetén: vannak persze még ennél is nehezebb, kifejezetten szimulációra gyártott játékok, de ez akkor is viszi a pálmát. Mindezt ötvözték egy olyannyira látványos kamerakezeléssel, hogy néha tényleg az az érzésem volt, hogy valóban benn ülök a verdában. Aki már játszott a játék demójával vagy a végleges verzióval, az tudja, miről beszélek, aki még nem, annak úgysem lehet jól átadni. Pontosan úgy rángatózik a pilóta feje, ahogy azt a gravitáció és a nehézkedési erő megköveteli. A fizikai



A játék közbeni reklámok egészen kellemes hatást keltenek

beállításokat tovább nehezíthetjük, ha a versenyek előtt kikapcsoljuk a különféle rásegítéseket, vagy belső nézetre fixáljuk a kamerát. Életünk minden egyes ilyen nehezítését az életünknek a népszerűségi pontszámunk növelésével honorálja a játék.

Az egyes grafikai nyálánkságokat is kellemesen ötvözték: az éleket elmosták, a blur, a HDR és a bloom keverékével néha totálisan életszerű képet tudtak alkotni, amit főleg előzésnél és a kanyarokban lehet érezni.

Számomra még kiemelkedőbb teszi a játékot, hogy minden egyes autónak nagyon látványos belső nézete van. Ezt sajnos manapság nem minden esetben tartják fontosnak a fejlesztők – tisztelet persze a kivételt képező, főleg konzolos körökben népszerű sikerjátékoknak.

Hab a tortán egyébként, hogy a sebességváltást, sőt még a pedálkezelést is jól láthatjuk, hiszen elég nagy terület mutatnak a kocsiból, hogy még inkább „ott” érezzük magunkat.

Mindent összevetve az ilyen játékok után érzem csak igazán, hogy volt *NFS* rész, amit korábban kissé túlértékelünk.



Többjátékos drift esetén ügyelni kell, nehogy valakit lemosunk a pályáról

## ABLAKTÖRÉS FELSŐFOKON

...hogy süljön ki a szemed!

**A CIKKBEN EMLEGETETT PROFESSZIONÁLIS GRAFIKA** része a kifejezetten élethű szélvédőtörés is. Alaphelyzetben ugye van a normál üveg, aminek nincs semmi baja (1. kép). Ha valaminek frontálisan nekiütközünk, akkor bereped, nagyobb ütközésnél pedig teljesen kitörik (2. kép). A legidegesítőbb mégis az, amikor bereped az üveg és szembemegyünk a nappal (3-as kép). Jószíval semmi sem lehet látni, és vagy megpróbálunk újra frontálisan ütközni, vagy azért szitkozódunk, hogy az üveg miért is nem tört ki teljesen.



Tény, hogy a *Need for Speed* legutóbbi epizódjaiban a *GRID*-hez képest sokkal több lehetőség volt, de ahogy a cikk elején is említettem, az egyszerűség néha gyönyörködtet. Nekem újfent tesz, hogy nem lehet szanaszét tuningolni a kocsikat, hogy nem kell érteni az autókhoz, és csak a versenyzésre kell összpontosítani. Bár még nem tudom, milyen lesz az új *NFS* (hiszen ugyebár ez évre is várunk egy friss epizódot), de ha nem találnak ki valami gigantikus újdonságot az Electronic Artsnál, akkor úgy érzem, a *GRID* képében elkészült a 2008-as év igazi autós játéka!

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/race-driver-grid](http://gamestar.hu/jatek/race-driver-grid)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:  
GTV

## GameStar

### JÁTÉKMENET

- + nem lehet gigantikus előnyt szerezni a versenyzők előtt
- a flashback gomb visszavesz a realitásérzésből

### GRAFIKA

- + eszméletlenül reális, az effektek tökéletesen kiegészítik egymást
- kissé talán túlságosan mosott a kép

### HANG

- + a motorhangok nagyon jól dübörögnek
- kicsit lehetne több zene benne

### ÉLMÉNYFAKTOR

Korábban is éreztem, hogy ott vagyok egy igazi autóversenyen, de a *GRID* ezt az érzést megtriplázta.

# 90

Kösd fel a gatyád *Need for Speed!*



### RÖVIDEN

Harci mechanizmusában, megjelenésében a *Medieval 2: Total War*-hoz hasonló, de egy kötött történetet feldolgozó játék.

**KIADÓ** V.2 Play  
**FEJLESZTŐ** Neocore  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
N/A

### HARDVERIGÉNY



**P4 2,4 GHz** CPU  
**Nvidia 6600/Radeon x700** vagy jobb  
**1 GB** RAM

Zavaró volt a hangrendszer gyakori reccsenése, amely szemmel láthatóan nem hardvergond volt, lévén a játék jól futott.

# CRUSADERS THY KINGDOM COME

Aki lemaradt a keresztes háborúkról,  
annak most irány a Szentföld!

//Gyu



A játék doboza magán viseli az ismert kábeltevé, történelemmel foglalkozó csatorna, a History Channel logóját. Ők tesztelték a játékot, és úgy ítélték meg, megfelelően mutatja be a történelem ezen időszakát.

**M**INDIG HATALMAS ÖRÖM NEKÜNK, MAGYAROKNAK, ha egy hazai fejlesztő új termékét mutathatjuk be. Főleg nagy öröm ez akkor, ha „új” fejlesztőről van szó, akinek a munkáját eddig még nem ismerhettük, ezzel is tovább színesítve az itthoni fejlesztői palettát és öregbítve a magyarok hírnevét. Köszönetek tisztelettel tehát a Neocore Games!

### JERUSALEM - TOTAL WAR

Személyesen meglehetősen régóta ismerem a srácokat – úgy kb. 5-6 éve egy ferencvárosi lakásban szorongtunk és figyeltük a készülő *Arthur* projekt engine-jét, meg extráit. A projekt azóta is készülő, reméljük, akkora durranás lesz, mint amennyi erőt és energiát szánt rá ez a szimpatikus társaság. Időközben azonban az *Arthur* oldalvezein elkészült a *Crusaders*, amely voltaképpen az első kereszties háború kicsit egyszerűsített történetét meséli el. Lévéen egy valós idejű csataszimulátor stratégiai játék, nem várhatunk el 100%-os pontosságú történelmi hűséget. Igen, jól olvastatok, csataszimulátor – mint a *Total War*-sorozat a sorozatban, ahol a csatákat lépésről lépésre kellett lejátszani. A fő különbség az, hogy itt „csak” a csaták vannak a játékban. A kampány egyes lépései közötti tábori menedzsmentet leszámítva, a játék nem áll másból, mint csaták sorozatából, no és persze sztoriból, de ez manapság alap. Ez azt is jelenti, hogy nincs külső térkép, nincs makromenedzsment, nincs diplomácia stb. Ahogy ezt a *Total War*-sorozatban megszoktuk – csak a harc az, ami

re koncentrálnunk kell. A kampányban 5 európai hős (lásd a mellékelt bokszt) közül választhatunk, akiknek személye befolyásolja, melyik frakcióval milyen viszonyban leszünk – hiszen ahogy a történelemből is megtanulhattuk, néha a keresztiesek egymást is nehezen viselték –, emellett egyes frakciók más és más extrákkal rendelkeznek a kampány egyes lépései közötti „tábori” fázisban, amely voltaképpen a menedzsmentfázis. Ugyanakkor a néha felbukkanó kereszties artifactek is befolyásolhatják a játékot, ezekkel szintén a tábori fázisban találkozhatunk; ugyanitt fejleszthetjük hősünket, vehetünk fel újabb csapatokat – egy hosszabb csata után sebnyalogatásra is kiváló hely a tábor. Tehát voltaképpen nem mindegy, melyik hóst preferáljuk, és ez kicsit színesíti a kampány különböző részeit – egyik frakció ebben erős, más amabban stb. Gyakorlatilag azonban tapasztalt és tehetséges stratégia bármely frakcióval bucsira tudja verni az ellenfelet, ha okosan csinálja. S ahogy a *Total War* harci részében megszokhattuk, ügyes manőverezéssel, megfelelő csapatválasztással akár a túlerő is lenyomható. Ennek ellenére ez a játék igazi ereje – lévéen annyira különbözők a frakciók és a hősök, hogy esetleg érdemes másik hőssel újra nekilátni és végignyomni a kampányt –, teljesen másképp kell majd játszani, mint előzőleg.

### NA AZT A SZURDOKOT FOG-LALD EL, FIAM!

Egy adott térképen elég sokféle feladatot kaphatunk, amelyek ettől a kijelentéstől függetlenül javarészt a „foglald el



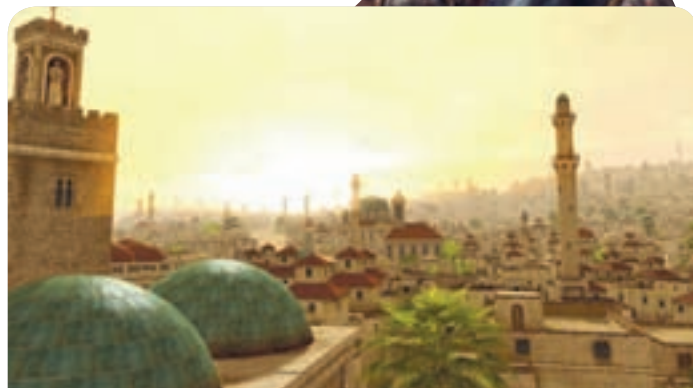
**Nagyon büszkék vagyunk arra, hogy a History Channel is elismerte a játékunkat. Varga Zoltán, a Neocore üzleti kapcsolatokért felelős menedzsere**



Na végre, ideértünk a vörös-kereszties segélyhelyre!

## EURÓPA HADBA LÉP

Öten, mint a frakciók



**A JÁTÉKBAN 5 FŐHŐS KÖZÜL VÁLASZTHATUNK, akik Európa akkori vezető hatalmaikat képviselik:** Godfrey of Toulouse a francia, Lothar of Aachen a német-római, Pedro Luis Cativiela a spanyol, Roger of Hastings az angol és Roberto of Naples az olasz vásárlók kegyeit keresve kerülhetett a játékba... izé, a felsorolt nemzeteket képviseli. Némelyek hivatalos frakciók (mint a franciáké), mások gazdag magánvállalkozásban folyó küldetések (mint például Lothar Mattheus... khhm, of Aachen esetében). A magam részéről picit hiányoltam egy magyar lovagot a játékban, lévéen az első kereszties hadjárat főszerege a Duna vonalát követve Magyarországon (ahol nem egy magyar lovag csatlakozott) és a Balkán-félszigeten keresztül jutott el Konstantinápolyba, ahol átteletek. Innen 1097 májusában folytatták útjukat. Erre is jó lett volna figyelni.





## VILLÁMINTERJÚ:

**Varga Zoltánnal,**

a Neocore üzleti kapcsolatokért felelős menedzserével



**K** A Neocore Games tavaly a GDF-en *Arthur* nevű játékát, illetve az a mögött álló technológiát mutatta be. Ehhez képest most első játékokat a Szentföldre visz minket, és *Crusaders* a címe. Hogyan született ez a projekt és meddig készült?

**V** Spanyol partnerünk felkérésére fordítottunk – ideiglenesen – hátat Artúr király lovagjainak, és egy kilenc hónapos „kirándulást” tettünk a Szentföldre.

**K** Mennyire ügyeltetek arra, hogy történelmileg akkurátus legyen a játék? A főbb szereplők léteztek a valóságban is?

**V** A játék nagy léptékben történelmileg teljesen hiteles, és a kisebb események, illetve a játszható karakterek megtervezésénél is figyeltünk arra, hogy illeszkedjenek a történelmi háttérbe. „Akár így is történhetett volna...”

**K** A játék egyik leglátványosabb része az adott korszaknak megfelelő Jeruzsálem modellezése, amely a főmenü alatt is látható – ez hogyan és meddig készült?

**V** Több szakemberünk (tervezés, modellezés, textúrázás, terepszerkesztés) közös, kéthavi munkája fekszik benne. A játék elkészítésének egyik legnagyobb kihívása volt. Mind gamedesignban, mind conceptben komoly tervezési szakasz előzte meg. Többek között korabeli térképeket és metszeteket tanulmányoztunk.

**K** Mennyiben támaszkodik a játék az *Arthur* engine-jére, illetve az abban található contentre?

**V** Egy közös magból táplálkoznak, de nagyon sok mindenben különböznek. Az *Arthur* a nagyobbik testvér. A contentben pedig nincs érdemi átfedés.

**K** Az egész az első keresztves háború idején játszódik – a seregek annak idején keresztülvonultak Magyarországon is, magyar lovagok még sincsenek a játékban. Miért?

**V** Sajnos nem tudtuk volna minden nemzet igényét kielégíteni „saját” lovagok terén, és a kiadónk kérésére az öt nagy európai nyelvtérületre kellett koncentrálnunk. Persze nem lehetetlen, hogy Camelot környékén majd feltűnik egy-egy elködörgött magyar hős.

**K** Esetleg valamilyen kiegészítőben várhatók lesznek még egyéb térképek, pályák, vagy folytatódik a történet?

**V** A kiegészítő nem lehetetlen, ahogy egy második rész sem. A tervezőasztalon már készen van rengeteg új feature.

**K** Igen érdekes ötlet a csaták közötti tábor, ahol seregeinket lehet menedzselni. Honnan jött az ötlet, hogy ilyet építsetek a játékba?

**V** Mindannyian szeretjük a „saját katonáim” érzést. A *Crusaders*ben a játékos már szinte az első pillanattól a sajátjának érzi a seregét, és ez remek élményt ad. Akárcsak a legendás *Dark Omen*ben.

**K** A neves történelmi tévéadó, a History Channel is ajánlja a programotokat. Mennyire volt nehéz megszerezni a támogatásukat?

**V** Meglepően könnyű, az említett történelmi hitelesség miatt.

**K** A játék magyar fejlesztés, létezik/terveztek magyar változatot?

**V** Amennyiben a kiadótól engedélyt kapunk rá, elkészítjük a magyar változatot. Mi szeretnénk, de a döntés az ő kezükben van.

**K** Ha már az *Arthur* szóba került, elmondanád, hogy álltok a projekttel? Várhatóan mikor jelenik meg?

**V** Újra gőzerővel dolgozunk az *Arthur*on, immár egy angol kiadóval karöltve. Ha minden rendben halad, ez év végén a boltokban lesz. Garantáltan Magyarországon (magyar nyelven) is.





## NEM MINDEGY, MELYIK HŐST PREFERÁLJUK, AMI KICSIT SZÍNESÍTI A KAMPÁNY KÜLÖNBÖZŐ RÉSZEIT

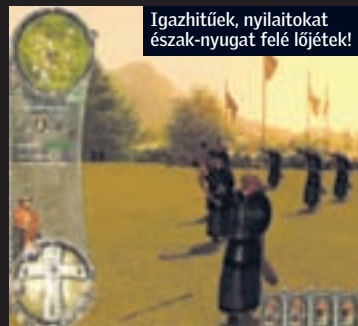
ezt és tartsd meg” kategóriába tartoznak. Azonban érdemes jól elolvasni a küldetések szövegeit, hiszen a térképen nem minden ellenséges egység látható. Ügyesebb és okosabb játékosok tökéletesen tudni fogják, hogy egy „tartsd meg” utasítás esetén nem sétálunk tovább a sereggel, mert előúgrik majd valahonnan egy ellenséges csapat, aztán az adott tereptárgynak anny... – mehetünk vissza, és újra görcsölhetünk vele. Szerencsénkre a kampány első küldetése egyben egyfajta tutorial is, hiányoltam azonban a „gyengébbeknek szánt” interaktív tutorialt, amelyből kezdő stratégiák jobban megtanulhatták volna, mi az előnye annak, ha lovasokkal rohamozunk, ha íjászokkal lövöldözünk stb. Ezeket kis ablakban elmagyarázza a program, azonban – gyakorlat teszi a mestert – meg lehetett volna mutatni. Persze az első lépés a kampányban nem olyan nehéz, szóval, elvileg aki sosem játszott ilyenrel, az is teljesíteni tudja minimális odafigyeléssel. S ha már itt tartunk, hadd fanyalogjak kicsit. Számomra elég furcsa volt a kamera kezelése. Persze billentyűzetről állítható a dolog, de nekem egyértelműbb a lenyomott jobb egérgombos kameramozzgatás és görgőre helyezett inverz zoom. Biztos az MMO-RPG-kben szoktam meg így, itt viszont nagyon szokatlan volt, hogy minden ellentétes, és a kamera forgatásához jócskán jobbra-balra ki kellett lendíteni az egeret. Ez azonban megszokható, bár szerintem célszerűbb lett volna a bevált módszerekhez ragaszkodni, főleg egy ennyire kameraigényes játékban. Ezzel együtt van még egy furcsaság, amelyet nehezen szoktam meg: a „sokan egymás nya-

kában harcolnak kicsi kupacban” elv használatát. Egy egységgel megtámadtam az ellenfelet, és amikor egymásnak rontanak, akkor a program néha hajlamos arra, hogy egy kupacba gyűlve harcoltassa a katonákat – közelebb zoomolva láthatunk olyan harcosokat, akik csak úgy álldogálnak semmibe meredő tekintettel, egyforma alapállásban, míg mások egymás mellett eloszolva igyekeznek támadni. Gondolom, a valós csatában azért nem voltak lazító egységek, mert épp 5 méteres körzetben nem volt senki, akit meg lehetett volna támadni. Ugyanígy zavaró egy picit, hogy a közeli képeken a harcosok néha egymásba lógnak, netán fél lábbal a csapatokat, de én kíváncsi alkat vagyok, így megnéztem, mit is csinálnak a srácok. S ekkor vettem észre, hogy minden halott ugyanolyan pozícióban fekszik. Ezek tényleg apróságok, és a játék élvezeti faktorából semmit sem vonnak le, ha picit kizoomolunk, azonban a közelítéseknel bizony zavaró, főleg úgy, hogy a csata az elhunytak egyformán ledőlő testén folyik, és ez láthatóan senkit sem zavar. Ennyit az én személyes sirámaimról. Remélem, ha lesz második része a *Crusaders*nek, ott ezeket az apró bakikat vagy designbeli hiányosságokat majd orvosolni fogják.

### MI, EURÓPAI KLÓNOK

Egy ilyen, csaták szimulálására kitalált játékot minden bizonnyal madártávlatból játsszik az ember. Eddig nincs is baj, a látvány igen kellemes, a kis grafikai elemek (városok, tornyok, sziklák) jól néznek ki, az effek-

tek (füst, köd, víz) látványosak, semmi panasza nem lehet okunk. Azonban amikor közelebbről megnézzük az egyébként igen gondosan kidolgozott csapatainkat, észrevehetjük, hogy minden egyes emberünk a másik klónja, ami alapvetően azt jelenti, hogy tök egyformák. Nem véletlen, hogy a *Medieval 2: Total War* egyik forradalmi újítása pont az volt, hogy a katonák különbözően néztek ki. Sokkal hitelesebb egy harc úgy, hogy nem 32 klónozott íjász lövöldöz, hanem 32 – más, nem egyforma! – íjász. Főleg mivel a mozdulatok, a lovak, a fegyverek is tök egyformák, így a dolog zavaró tud lenni. Azért érdekes ez, mert magam is többször láttam az *Arthurban*ban, hogy ott megoldották az egységek különbözőségét. S főleg kellemetlen, mert maguk a katonák fene jól néznek ki, tehát az ember szívesen gyönyörködik az övéiben csata előtt vagy közben. Persze egy madártávlatból vívott csatában nem az a lényeg, hogy a 16 lovas hogy néz ki, de ez videojáték, nem a valóság, itt igenis lényeges, hogy közelítsen a valósághoz. S a valóságban még az épp ugyanolyan felszerelést viselő sem néznek ki azonosan, maximum hasonlóan. Ahhoz, hogy egy jó játék világsiker lehessen, ezekre oda kellett volna figyelni, főleg a hangrendszerre és a zenére, ami inkább unalmas kicsit, mint izgalmas hosszú távon. S persze a jövőbeni játékokban ne recsegjen a hangrendszer, plíz!



### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/crusaders-thy-kingdom-come](http://gamestar.hu/jatek/crusaders-thy-kingdom-come)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

## GameStar

### JÁTÉK MENET

- + a tábori menedzsment nagyon jó
- a kamerakezelés nem annyira

### GRAFIKA

- + gyors, látványos
- nem elég változatosak a terek

### HANG

- + hmmm, vannak jó motívumok
- hamar unalmassá váló zene, recsegő hangrendszer

### ÉLMÉNYFAKTOR

Az újrajátszhatóság miatt érdekes lehet minden *Total War*-rajongónak, vagy akit érdekel a korszak.

# 82

Még lehetett volna polírozgatni, de első munkaként dicséretet érdemel.



# LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

A Csillagok Háborúja után Indiana Jonest is utolérte a LEGO-láz

//Zarathos

## RÖVIDEN

A LEGO Star Wars sikerén felbuzdulva a Traveller's Tales most Indiana Jones kalandjait értelmezte újra építőköcskösített formában.

**KIADÓ** LucasArts  
**FEJLESZTŐ** Traveller's Tales  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

{ LEGO Star Wars  
80% – GS2005\_05  
{ LEGO Star Wars II: The Original Trilogy  
88% – GS2006\_11  
{ Transformers: The Game  
70% – GS2007\_07

## HARDVERIGÉNY



**Intel P3 1.0 GHz/AMD Athlon XP  
256 MB RAM** (512 Vista alatt)  
**64 MB**-os videokártya vertex és pixel shader támogatással, Windows XP SP2

LEGO játékról van szó, gyakorlatilag a három éve is használt grafikával, kicsit kipofozva. A hardverkövetelményekkel biztos, hogy senkinek nem lesz gondja, de egy gamepad nem árt a játékhoz, mert billentyűzettel kínszenvedés.

**RÉGEN VOLT MÁR, AMIKOR AZ** első LEGO Star Wars megjelent, és egy emberként csodálkoztunk rá, hogy milyen könnyen előhozta belőlünk gyermeki éniünket. Ha lusta lennék (és nem kellene két oldalt megtöltenem), akkor annyival letudnám ezt a kritikát, hogy a LEGO Indy „ugyanolyan, mint a Star Wars, csak Indiana Jonesszal”, de mivel ez nem teljesen igaz, ráadásul meg kell írnom azt a két oldalt (a lustaságot nem tagadom :)), így kénytelen vagyok belescapni egy hosszú elemzésbe.

## VOLT EGYSZER EGY NAGYSZERŰ ÖTLET

Három éve a Traveller's Tales egyszerű, de zseniális ötlettel állt elő: egyesítették a Csillagok háborúját a legóval, és egy rendkívül stílusos és magával ragadó játékot alkottak, amellyel akkora élmény volt játszani, hogy még a – néha nagyon szembetűnő – hiányosságait is megbocsátottuk. Kaptunk egy jól ismert történetet sajátosságosan újraértelmezve és vicces, nyögdcselős átvezetőkkal fűszerezve, egy kicsiknek-nagyoknak remekül belőtt nehézséget (az alkalmi játékosok élvezhettek, mert nem volt végleges elhalálozás és hajkitépő nehézségű részek, a profik pedig elfoglalhatták magukat a komoly

kihívást jelentő gyűjtögetéssel), és egy egyszerű, de élvezetes ki-beugráló multiplayert (amely kifejezetten hatásos volt a vizsgaidőszakban oly értékes idő teljes elpazarlására).

Miután nyilvánvalóvá vált, hogy a recept működik, gyakorlatilag változtatások nélkül érkezett a következő rész, amely az eredeti trilógia történetét dolgozta fel, s most Indiana Jones kalandjait is utolérte

a „végzet”. Három év telt el, de alig változott valami, a játék ugyanazt hozza, mint elődei.

## „MAGA TÉNYLEG TANÁR?” – „MUTT” WILLIAMS

Régészprofesszorunk útja a Barnett főiskoláról indul, ez szolgál „hub”-ként: boltok, kalandjainkon begyűjtött relikviák, rejtett kincsek várnak minden szobában



LEGO nardo da Vinci leghíresebb műve

**i** A játékban akár Han Solóval is nyomulhatunk, ha megtaláljuk a pályákon elszórt, Csillagok háborúja karakterekről mintázott minifigurákat. Szintén a Csillagok háborújából köszön vissza Boba Fett, akihez kicsit egyszerűbben juthatunk hozzá: egyszerűen megvásárolhatjuk a játék boltjában.

## A JÁTÉK MENET AZ ELŐDÖK AKCIÓORIENTÁLTSAÁGÁHOZ KÉPEST SOKKAL KALANDJÁTÉKSZERŰBB LETT

(annyi rejtett inka kincs egész Dél-Amerikában nincs, mint amennyi ebben a pár teremben), és természetesen itt találhatjuk a különböző pályákhoz „vezető” térképeket is. A hely elsősre Lara Croft kúriáját idézte fel bennem, köszönhetően az építészeti stílusnak (már ha lehet LEGO-házak esetében ilyenről beszélni) és a rengeteg elrejtett kincsnek, s számíthatok rá, hogy a *Tomb Raider* hősnőjének otthonához hasonlóan sok időt fogtok itt eltölteni felderítéssel és a titkos zugok nyitogatásával. Persze eleinte még nincs sok nyitott lehetőség (köszönhetően főleg a speciális képességekkel rendelkező karakterek hiányának), így minden lelkesedésem ellenére kénytelen voltam belevetni magamat a sztori módba.

### „HMMM... MMM... ÜMMM... AAAAA...” – LEGO INDIANA JONES

Ha valaki nem ismeri a filmek történetét, annak garantálom, hogy a játékból esélytelen kitalálnia, mi és miért történik. Az összes átvezető arra a feltételezésre épül, hogy kívülről fűjük a sztorit, és teljesen szabadon csavarják az eseményeket a különböző gegek kedvéért. Sajnos már nem éreztem annyira frissnek ezt a humort, mint a *Star Wars* játékoknál, mivel harmadjára elsütve a (nagyon hasonló) poénok már fáradtnak hatottak. Egy idő után egyre nagyobb készletet éreztem, hogy átugráljam őket, de amikor elkezdtem csapkodni a gombokat, kiderült, hogy erre nincs lehetőség... grrr.

### A REJTETT NÁCI KÖNYVTÁROS ÉS A DINAMITOT DOBALÓ MAJOM

Szerencsére a fenti hiányosságokért kiválóan kárpótol a játékmenet, amely

az elődök akcióorientált megközelítéséhez képest sokkal gondolkodásabb, kalandjátékszerűbb lett. Bár akadnak olyan helyzetek is, ahol ömlenek ránk az ellenségek (egy helyen 5 rakétavetővel felszerelt német katona osztotta az egy szem ostorral felszerelt Indyt..., azért a filmekben megnéztem volna egy ilyen jelenetet), de ilyen ritkán van, és többnyire csak azért, hogy kicsit nehezítsék a fejtörők megoldását. A felállás általában a következő volt: megérkeztem egy hatalmas terembe, annyi interakciós lehetőséggel, hogy elsősre nem is volt világos, merre kellene elindulnom. Aztán szétvettem a berendezés felét (egyszerűbb átlátni a helyzetet, valamint mosolyogatóan ironikus, hogy az Utolsó keresztlovagban a náci könyvégetések miatt felháborodott Jones szétbocszolja a titkos katakombák fölé épült velencei könyvtár könyveinek háromnegyedét), majd elindultam valamerre, és hirtelen elkezdett összeállni a kép, amitől heves büszkeség töltött el, amíg eszembe nem jutott, hogy a játék korhatára 7 év. Megoldva a továbbjutáshoz szükséges rejtvényeket, boldogan továbbcaplattam a következő helyiségbe, ahol ugyanez a helyzet fogadott, csak más feladatokkal. A változatosságnak hála, hiába dobnak elénk minden sarkon megoldandó fejtörőket, azok nem válnak unalmasak. Érdekes, hogy a karakterspecifikus különleges képességek ugrottak, és a „kis termetet”, a magasra ugrást és Indiana ostorát leszámítva minden feladatmegoldáshoz szükséges „tulajdonságot” tárgyak felvételével szereshetünk meg. Ha valami a föld alatt van, azt ásóval kiáshatjuk, az elrom-

Henry mindig is félt a gilisztáktól



**Nem akarunk annyit változtatni a játékon, hogy elveszítsük a közönséget. Minél több dolog marad érintetlenül, annál jobb**  
**Jon Burton, Traveller's Tales, CEO**

lott gépek csavarkulccsal javíthatók, tüzet fáklával gyújthatunk, sok tárgyat fegyverként használhatunk stb. A sok lehetőség azonban néha igen abszurd helyzetekhez vezet, amelyek közül kettőt feljebb, az alcímben említettem is. Egyrészt, a velencei könyvtár egyik könyvespolca felett van egy ablak, amelyen ha bekopogunk, egy náci katona hajol ki és hozzánk vág egy gránátot... Ezen majdnem lefordultam a székről, hiszen akármennyire is változó a játék, egy könyvespolc feletti falban élő náci tüzserész mégis szúrja az ember szemét. Másrészt néha majmokba futunk, „akik” egy banánért cserébe hozzánk vágják a kezükben tartott tárgyat, ami néha élesített dinamit... hiába, Kairó furcsa város. Összességében a *LEGO Indiana Jones*, elődeihez hasonlóan kiváló szórakozás unalmas délutánokra. Nem váltja meg

a világot, és már kezd kifúlni a formula, de akiknek tetszett a két *LEGO Star Wars*, azoknak érdemes egy próbát tenniük vele, valószínűleg élvezni fogják, amíg tart. **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/lego-indiana-jones-the-video-game](http://gamestar.hu/jatek/lego-indiana-jones-the-video-game)

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

## GameStar

### JÁTÉK MENET

- + a megszokott egyszerű, de magával ragadó játékmenet
- harmadjára azért mégsem üt akkora, és gamepad nélkül idegtépő

### GRAFIKA

- + aranyos LEGO-figurák, ezzel a látványval ezeréves gépeken is elfut
- három éve majdnem ugyanígy nézett ki

### HANG

- + a filmek zenéi köszönnek vissza a pályák alatt
- Hmm? Mmm..., mmm. Eleinte aranyos, később már csak idegesítő

### ÉLMÉNYFAKTOR

Remek szórakozás volt, de az elődök már learttak minden dicsőséget, messze nem akkora élmény.

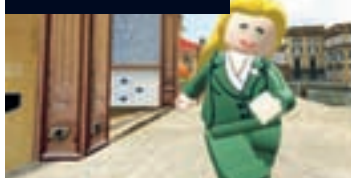
# 71

Könyved, feledhető, de szórakoztató kikapcsolódás

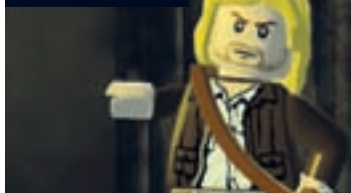


Indiana úgy döntött, hogy levetkőzi a ráaggatott macsó imidzset

A bokája vastagabb, mint a combja, de azokért a zöld szemekért megbocsátjuk



Erre a jelenetre nem emlékszem a filmből







# WARHAMMER: MARK OF CHAOS BATTLE MARCH

„Ütünk, vágunk, amputálunk!” – Gorbash, ork hadvezér taktikai megbeszélése //Bad Sector

## RÖVIDEN

A *Mark of Chaos* RTS-kiegészítője, ork és dark elf hadjáratral, új sztorival, de ezenkívül semmilyen egyéb újdonsággal nincs megspékelve.

**KIADÓ** Namco Bandai  
**FEJLESZTŐ** Black Hole Entertainment

### KORÁBBI JÁTÉKAIK

☒ *Armies of Exigo*  
86% – GS2004\_10  
☒ *Warhammer: Mark of Chaos*  
84% – GS2006\_12



## HARDVERIGÉNY

2,4 GHz Intel Pentium 4  
512 MB system RAM  
128 MB NVidia GeForce 4800,  
128 MB ATI Radeon 9200

**N**AHÁT, HOGY MILYEN GYORSAN eltelt az idő! Mintha csak tegnap vezettem volna győzelemre a Birodalom, illetve a Káosz seregeit a *Warhammer: Mark of Chaos*-ban, pedig már 2006-ban megtettem. A „győzelem” szó azonban nem igazán jellemezte a magyar Black Hole Entertainment teljesítményét. Bár a *Mark of Chaos* igen kellemes, *Total Warra* (illetve a korábbi *Warhammer* játéokra, a *Dark Omenre*) hajazó taktikai térképes RTS-ként maradt meg emlékezetünkben, mégis a kicsit megfáradt játékmecanizmusok, a lineáris, hosszú távon fásasztó játékmecanizmus, és a megszokott, unalmas klisékkel telenyomatott sztori miatt mégsem vált igazán kiemelkedővé. A *Battle March*-ban megvolt az esély, hogy ezeket az elemeket feljavítsák, azonban ez a kiegészítő szakasztott ugyanolyan, mint az alapjáték. Az idő vasfoga pedig nem tett jót a *Mark of Chaos*-nak...

## IGAZI ORKAZMUS?

De mielőtt még nagy gonoszul lelemboznék mindenkit, kezdjük a pozitívumokkal. Az ork hadsereggel játszani például tényleg nagy fun és ebben nagy érdeme van annak, ahogy a *Warhammer*-univerzumban láthatjuk őket. A Gyűrűk urában, az AD&D-ben, vagy a *Warcraft*-ban megszok-

## WAZOG VEZETÉSÉVEL MINDENKINEK SZANASZÉT KELL ÜTNÜNK A SZÁJÁT

kott dögunalmas pátosszal teli ábrázolásmód helyett itt sokkal szellemesebben mutatják be az orkokat: furcsa, vicces argót használva beszélnek (Da Boyz, war helyett „waaaaaagh” stb.), és mulatságosan reagálnak akkor is, amikor kijelöljük őket. Wazog, a sereg sámánja például a szokásos „Yes, my liege!” helyett folyton nyafog, hogy „Á, de rohadtul unom már ezt a mászkálást!”, de az átvezetők is kicsit élvezetesebbek az alapjátékban láthatóknál. Másrésztől az orkok itt igazi brutális vadállatok, tehát nem próbáltak valamilyen „kényszerítő erőt”, vagy „nemes, megtisztító célt” kapcsolni a hadjárataikhoz, mint például a *Warcraft III*-nál.

## „ROAAAAAAAAAARI!”

Ennek megfelelően a hadjáratok ork pályái sokkal dinamikusabbak, világos célokat tartalmaznak és brutálisabbak, mint azt az alapjátékban megszokhattuk. Az orkokkal a legtöbbször folyamatosan rohannunk kell előre, és a karizmatikus Gorbash meg Wazog, az okvetetlenkedő sámán vezetésével mindenkinek szanaszét kell ütnünk a száját: birodalom-

nak, káoszunk egyaránt. Ez persze közel sem jelenti azt, hogy a kiegészítő könnyű lenne: *Battle March* érezhetően sokkal nehezebb, mint az alapjáték. Már a legelső küldetésben is azonnal a mélyvízbe dobnak és alaposan elpáholják a hátsónkat, ha nem vigyázunk seregeink épségére, nem helyezkedünk jól a csaták során, illetve nem a megfelelő pillanatban sütjük el hőseink varázslatait. Itt jegyez-ném meg, hogy a csaták előtti tervezési résznek az égvilágon *semmi* értelme, ami



Hagyjátok fiúk... Majd én megbeszélem itt a dolgokat ezekkel a törpékkel...

Bad Sector bőszi orkjai készen állnak...



**A Mark of Chaos legfőbb célja mindig is az volt, hogy a táblás játék feelingjét visszaadja.**

**Chris Wren, producer**

azért is elszomorító, mert anno, a *Total War*-sorozatban csatákat dönthetett el, hova helyezük az íjásokat, illetve a lovaszágot, mielőtt a tényleges csata elindulna, itt viszont a legtöbbször tényleg semmi jelentősége.

### VILÁGPUSZTÍTÓ, SÖTÉT TERVEKET SZÖVÖGETNEK...

A másik nagy csalódás *Battle March*-ban a dark elfek bevezetése. Mármost nem az, hogy egyáltalán vannak dark elfek, hiszen annak igencsak örült kicsiny szívem, hanem az, *ahogy* a játékba integrálták őket. Eleve nincs külön dark elf hadjárat, tehát az orkok után valamikor megjelennek néhány pálya erejéig. Ez még nem is lenne nagy probléma, hiszen az alapjátékban is hasonlóképpen szerepeltek például a törpék, a high elfek vagy a skavenek, itt azonban a dark elfek olyannyira unalmas rossz fiú karakterek, hogy minden egyes átvezetőnél, megcsatánál majd elaludtam, amikor százszázszor elismételték, hogy nekik az egyetlen szent céljuk, hogy az egész univerzumot elpusztítsák, hogy aztán uralhassák. (Vagy pont fordítva: uralni akarták, hogy elpusztíthassák – ki tudja már ezeknél az önjelölt diktátoroknál...)

### ORKOK: „DA FUN”, DARK ELFEK: DA HAJTÉPÉS

Csakúgy, mint a sztorinál, a hadjáratok küldetéseinél is ez a kettősség jellemzi a játékot. Az orkok csatái aránylag szórakoztató, véres és brutális összecsapásokat tartalmaznak: várakat, kastélyokat fogunk megostromolni, az ellenséget nyers erővel, kegyetlenül lerohanni – egyszerűen velük nem fogunk cicózni. A dark elfeknél viszont gyakran olyan

mellékküldetésekkel vagy feladatokkal kell szöszmötölnünk, amelyek ahelyett, hogy feldobnák a játékmenetet, inkább frusztrálják a játékost a csaták során. A legtöbbször el sem magyarázzák normálisan, hogy ezeknél a miszióknál mit kell tennünk. Az egyik csatánál például az a feladatunk, hogy vegyünk körül egy high elf bázist, ahonnan egy visszaszámláló lejárt után megpróbál meglogni egy high elf lovas. Ha sikerül meglépnie, akkor elveszítettük a küldetést és kezdetük előlről a pályát. Ha elkapjuk, akkor *újraindul* a számláló, egy másik lovasra várva, ilyenkor pedig a türelmetlen, orkokhoz szokott játékos inkább berontana a high elfekhez, hogy szétüsse az arcukat. Nem úgy van az! Ha ilyen durván megzavarjuk a játék lineáris, ránk erőltetett menetét, akkor keményen megbüntet: a high elfek szanaszét rohannak, és a fejetlenségben persze csak-csak átslisszol egy nyamvadt elf. Remek, kezdetük előlről az egészet, és az a legszebb az egészben, hogy erre még csak nem is figyelmeztettek a pálya elején... Az ilyen bakik sajnos rendszeresen elfordulnak a játékban, és igencsak csökkentik az egyébként sem túl nagy élvezeti értékét.

### AZ IDŐ NEM VOLT HOZZÁD KEGYES...

A játékiparban a grafika az, ami talán a legkegyetlenebbül fejlődik tovább és tovább, és hiába próbálunk „elnézően” ránézni egy régi motorra, amelyhez hozzá sem nyúltak, mai szemmel akkor sem fog már tetszeni. Olyan ez, mint a kinőtt, divatjamúlt ruha: régen szép is volt, jó is volt, de ma már nincs kedved ahhoz, hogy felvedged. A *Mark of Chaos*

**i** A *Warhammer* az egyik legrégebbi táblás stratégiai játék, és rengeteg későbbi játékprogramot is megihletett, köztük természetesen az alap *Warcraft*ot is. Már a legelső *Warhammer* RTS is pont ugyanezt a játéktípust alkalmazta – persze sokkal elavultabb formában.

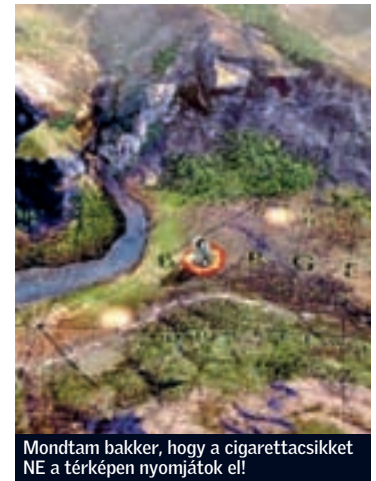
## MI LETT VELED DIGIC PICTURES?



### A DIGIC PICTURES

honlapján még mindig az *Mark of Chaos* intróját reklámozzák. Pedig a *Battle March* intrója is épp olyan jó, mint az alapjátéké, és az ember el is csodálkozik rajta, ez miért nem kapott nagyobb publicitást. Reméljük emellett valami igazán nagy durranáson dolgoznak...

Nem éppen elit sereg, de legalább feláldozhatók...



Mondtam bakker, hogy a cigarettacsikket NE a térképen nyomjátok el!

motorja 2006-ban még viszonylag kellemes, tűrhető grafikát nyújtott, de már akkor sem volt egy nagy etvasz. Másfél év elteltével a készítőek egy fikarcnyit sem változtattak rajta, és most már sajnos tényleg érezni rajta, hogy mennyire idejétmúlt. Az események kicsit statikusan, mereven mozognak, és most is olyan érzésem volt, mintha animációjuk a tízéves *Dark Omen*hez képest sem sokat változott volna... Ráadásul a kamera időnként rossz szemszögből mutatja az eseményeket, és egy-egy rossz elhelyezett sziklától nem látjuk a csatát. A vezető animáció ezúttal is igen látványos (bár az alapjátéké egy fokkal jobb volt...), de a saját motorral elkészített, homályos átvezetők most élesen elütnek tőle. Összességében a grafikára ugyan nem a „csúnya”, de leginkább a „funkcionális” jelző a legjellemzőbb, szépnek pedig semmiképpen sem nevezném...

### KORREKT, DE KISSÉ MEGFÁRADT IPAROS MUNKA

A *Battle March* az új hadjáraton és a két új fajon kívül nem hoz túl sok újdonságot a játékba. Míg más kiegészítőknél azért igyekeznek valamilyen jelentősebb pluszt is vinni a játékba (például: *C&C3: Kane's Wrath*-ban az epikus egységek), itt pontosan ugyanazt kapjuk, mint az alapjátékban. A nehézségi szint növelése itt csak arra szolgál, hogy a játékidőt meghosszabbítsa, de persze ettől csak frusztrálóbbak lesznek a küldetések. Csak remélni tudjuk tehát, hogy a Black Hole valamilyen nagy durranáson dolgozik éppen, mert a másfél évig készített halovány kiegészítő nem volt túlságosan meggyőző. **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: GSTV

## GameStar

### JÁTÉK MENET

- + klasszikus játékelemek most sem hiányoznak
- semmi érdembeli újítás, frusztráló dark elf pályák

### GRAFIKA

- + hát... csúnyább azért nem lett...
- de szebb sem

### HANG

- + az orkok hangjai ott vannak a topon
- dögunalmas zene és átvezető szövegek

### ÉLMÉNYFAKTOR

Az orkokkal mindenkit szanaszét kaszaboltam, a dark elfekkel békésen elszenderedtem...

# 72

Srácok, másfél év alatt ennyi jött össze?

# THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

Inverz Uwe Boll, azaz filmből játékot

//dZé



## RÖVIDEN

Újabb akció-kalandjáték a népszerű film nyomán. Nagyon jó is lehetett volna, nem is csúnya – de sajnos a műzsák épp másfelé jártak.

**KIADÓ** Disney Interactive  
**FEJLESZTŐ** Traveller's Tales  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

€ *Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*  
84% – GS2006\_01  
€ *LEGO Star Wars II*  
88% – GS2006\_10  
€ *Transformers: The Game*  
70% – GS2007\_07

## HARDVERIGÉNY

**P4** vagy **Athlon 1,4 GHz** CPU  
**2.5 GB** HDD  
**128MB** VRAM

Kontroller nélkül halál játszani – bár elképzelhető, hogy valaki megszokja az irányítást billentyűzetről, mégsem érdemes erőltetni. Annit mindenképp a fejlesztők javára írhatunk, hogy a játék stabil, a futtatáshoz pedig nem kell erőmű. (És nem csak azért, mert a mi tesztpépünkön maximális beállításokkal gond nélkül futott a játék...)



**A FILMEKBŐL KÉSZÜLT JÁTÉKOK RITKÁN SIKERÜLNEK JÓL, ez valami olyan természeti törvény lehet, amelynek magyarázatát csak generációk múlva fogják megadni igen okos emberek – és csak reménykedhetünk, hogy a válasz nem csak annyi lesz, hogy 42.**

**A Narnia krónikái – amúgy egész jól sikerült** – film sem kerülhetett el végzetét, játékot csináltak belőle, majd egy igazán övön aluli térdtechnikával folytatást is készítették hozzá. A film népszerű lett, a játék maga viszont egy gyönyörűen megtervezett, de szörnyen sekélyes alkotás, amit pusztán azért hoztak létre, hogy a mozijegy-DVD-gyorséttermi menü-plüssállat-videojáték spektrum minden szeletét lefedjék. A marketingesek. Ők.

## AMI A FILMBŐL KIMARADT

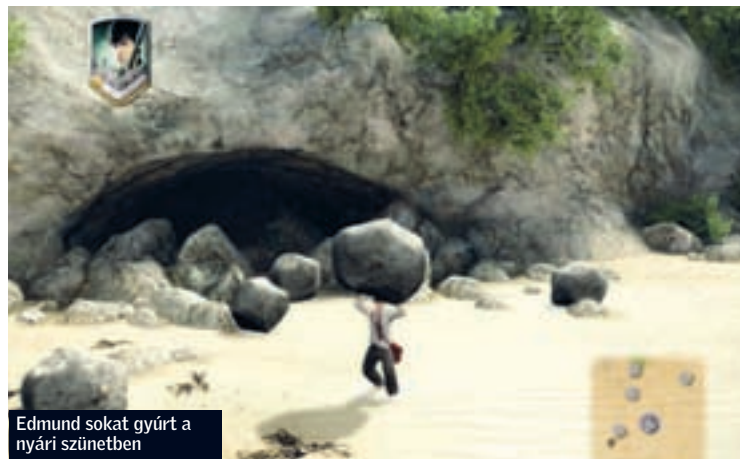
A játék egy jól ismert trükkel megpróbál olyan helyszíneket, eseményeket ábrázolni, amelyek a könyvekben/filmekben csak érintőlegesen szerepelnek, így a játékosoknak meglehet az a bizsergető érzésük, hogy a színpalak mögé tekintenek. Ez egyrészt alkalmat ad a készítőknak, hogy megcsillogtassák kreativitásukat, másrészt jó a játékosnak is – win-win situáción, ahogy nálamnál műveltebb fők mondják odafönt a menedzsmentben – feltéve persze, ha szórakoztatóra sikerül a dolog...

A kezdés is rögtön ilyen helyszínre visz minket, a Cair Paravel kastély körül zajló csatában találjuk magunkat, amelyet a filmben csak futólag megemlítenek.

## HA NYOMNI KELL, HÁT NYOMNI KELL

Ha már csata, térjünk ki röviden a harcrendszerre, már ha lehet annak nevezni. A rendszerszemlélet maximum annyiban jön a képbe, hogy érdemes alaposan felbecsülni, mennyit akarunk játszani az N-PC-vel (nahát, Prince Caspian rövidítése, de klassz, hahó!), és ennek függvényében beszerezni a tartalék billentyűzeteket. Megint az a túróban áztatott gombnyomogatás. Beng-beng-nyom-

nyom-üt-üt. Érdekes kérdés, hogy mivel lehetett volna feldobni, hosszas töprengés után azt fogalmaztam meg hatalmas gamertapasztalattal a hátam mögött, hogy BÁRMIVEL, de a készítők nem tették meg kedvünkért ezt az apróságot. Ugyan van kétféle támadás, meg blokk is, de ha ugyanazt az egy gombot nyomogatjuk kidülledt szemmel, miközben nyálunk lassan áztatja nagymamánk kötötte pulóverünket, és Fester bácsi drukkol a hátunk mögött, ugyanolyan sikeresek leszünk, mintha vadul kombóznánk. Kissé nehézíti persze a helyzetet, hogy kontroller nélkül rettenetes játszani – mégiscsak konzol-átíráról beszélünk –, de ezt valószínűleg nem így tervezték a Traveller's-nél.



Edmund sokat gyúrt a nyári szünetben

**i** A filmek, játékok alapjául szolgáló világot C. S. Lewis alkotta meg. 1950-ben látott napvilágot Az oroszlán, a boszorkány és a ruhásszekrény, majd a mese hét részessé bővült az évek alatt. Narnia valódi olvasztótégely, számos kereszténységgel (a szerző felnőtt korában tért meg), valamint a görög és északi mitológiával kapcsolatos utalás található a mesékben.



Nagy a dzsumbuj

## A JÁTÉK NEM KEDVEZ A TÚLZOTT AGY-MUNKÁNAK, ÁLTALÁBAN TELJESEN NYILVÁNVÁLÓ A REJTVÉNYEK MEGOLDÁSA

### TOMPIKA REJTVÉNYT FEJT

A csatáknál kicsit érdekesebbnek szánták a készítők a különböző feladatok megoldását, de sajnos ez sem sikerült túl nehézre. A karakterválasztékban nem lehet kivétel nélkül találni: 20 különböző hős bőrébe bújhatunk a játékban, közöttük van természetesen a címadó nagyfiú is, a legtöbb rejtvény megoldása pedig a megfelelő karakter kiválasztására épül, illetve van olyan küldetés is, amelyet a megfelelő képességek társításával csapatban kell megoldani. Peter például egy hatalmas kampóval hadonászik, míg Susan a nyilával magas tárgyakat dönt le. A játék viszont nem kedvez a túlzott agymunkának, általában teljesen nyilvánvaló a rejtvények megoldása, sőt még segít is nekünk a szoftver; az arany szíve fogja egyszer sírba vinni, na. A minimapon hatalmas ikonok, a játékban pedig bazi nagy körök hívják fel a figyelmet arra, hogy itten, kérem szépen, valami fennforgás lesz. A pályákon számos kincsesládát is találunk, amelyeket a megszerzett kulcsokkal kinyitva bónuszpályákat aktiválhatunk, concept artot, filmeket nézegethetünk – ezek szépek, hőrsöggénekekkel fertőzött gémekek imádni fogják begyűjteni az összeset.

### HÜLYÉKKEL VAGYOK KÖRÜLVÉVE!

Ami a segítséget illeti, azt kissé túlzásba is vitték a készítők, bár nem szándékosan: annyira ostoba a mesterséges intelligencia, hogy egy zöldszemes ostoros félhülyére verné amőbában, de tényleg. Katonák ütik vadul a pusztá levegőt, vagy éppen csapják tarkón szerencsétlen bajtársaikat, illetve bonyolultabb helyzetbe kerülve (mint például egy híddal szembesülve) egyszerűen megőrülnek. Tényleg. Így aztán ami a kihívást illeti, abban a Prince Caspian erősen elmarad a hasonló

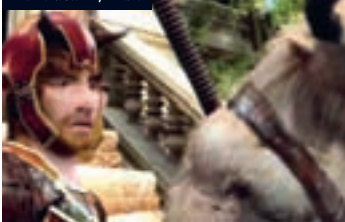
kaland/akció játékoktól.

A harc közben sem érzi az ember úgy, hogy tombol az ereiben az adrenalin, és minden pillanatban, minden egyes döntéssel saját életéért küzd. Nagyon nehéz meghalni, illetve már az első pályán, a csata hevében is igen hervasztó tapasztalat, hogy a háttérben küzdő alakok csupán illusztrációk, semmiféle veszélyt nem jelentenek karakterünkre. Ha pedig még mindig félünk, az automatikus mentés olyan gyakori, hogy egyszerűen semmi kockázatot nem vállalunk, ha a levegőt mélyen lent tartva fejhangon kezdünk sipótozni az ellenséges katonákkal harc helyett, pusztán azért, mert az olyan vicces. Ez persze nem azt jelenti, hogy retentő pocsek a Prince Caspian, mindössze nem én vagyok a célközönsége, mivel már elmúltam 12 éves (bár a mesefilmeket szeretem).

### DE LEGALÁBB KINÉZ VALAHOGY

Annyit viszont mindenképpen a játék számíljára kell írunk, hogy szépen megcsinálták. A pályák legtöbbször a filmből ismert helyszínek, a karaktermodellek jól kidolgozottak, az animációval sincs gond, illetve az ellenfelek és a szörnyek is kellően részletesek. Apróságok – mint például a szélben lobogó haj, vagy a futás közben a hüvelyében rázkódó fegyver – fel tudnak dobni egy játékot, bár önmagában a szórakoztatáshoz sajnos ezek nem elegendők. Ugyanakkor nem dolgoztak elég modellel a készítők, minden narniai és telmarine katona tökéletesen ugyanúgy néz ki; ami egy GTA-ban elment, mert az a mi hülye gyerekünk, az egy epikusnak szánt történetben rosszul veszi ki magát. Tudom, tudom, gépigény, de hát akkor is... A képernyő pedig idegesítően tele van mindenféle ikonokkal, kistérképpel, egyéb vil-

Elakadtunk, Tibi!

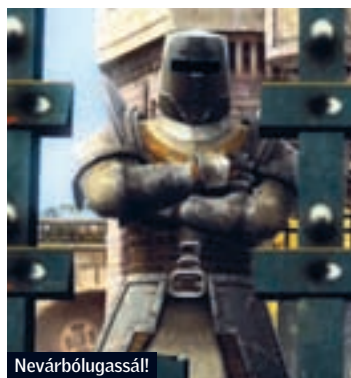


Óriások vállán álltunk



logó csodaműtűirökkel, egyszerűen az az érzése a szerencsétlen gémernek, hogy egy kulcslyukon keresztül próbál játszani. A hangok előtt viszont le a kalappal; a film soundtrack-jét építették be a játékba. Jól sikerült, hangulatos és hosszú idő után sem tűnt monotonnak.

A Prince Caspianban rengeteg lehetőség volt, hogy egy igazán jó, szórakoztató játékot hozzanak össze belőle, ez azonban sajnos nem sikerült. A végeredmény nem kifejezetten pocsek, másnapos reggelekre, vasárnap délutánokra ideális lehet Narnia-rajongóknak – csak kissé unalmas. **CS**



Nevárbólugassál!

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: [szavazz.esiertekelji.com](http://szavazz.esiertekelji.com)

[gamestar.hu/jatek/narnia-prince-caspian](http://gamestar.hu/jatek/narnia-prince-caspian)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

## GameStar

### JÁTÉKMENET

- + hangulatos helyszínek, egyszerű felépítés
- ismétlődő feladatok, unalomba fullad a játék

### GRAFIKA

- + szép helyszínek, jól kidolgozott karakterek
- ugyanolyan ellenfelek

### HANG

- + nagyon jó háttérzene, szinte elviszi a hátán a játékot
- az ellenfelek beszéd helyett hörögnek, gáz

### ÉLMÉNYFAKTOR

Engem a legjobban a zene fogott meg – minden hibája ellenére lesz majd, aki megszereti.

# 71

Gyerekeknek és hardcore Narnia-rajongóknak ajánlanám csak jó szívvel.



Itt valami búzlik...

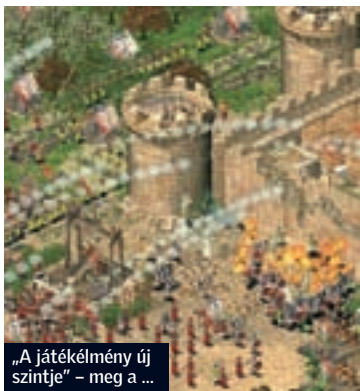


Barna vs. piros pacák: az izgalom a tetőfokára hág

# STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

2D-s stratégiai játék 2008-ban? Viccnek túl durva

//-csonti-



„A játékmény új szintje” – meg a ...

**IGAZ, AMI IGAZ: VOLT EGY IDŐSZAK, amikor teljesen lázba jött az ember attól, ha számítógépén várakat építhetett,** hogy aztán jól nyakon öntse szurokkal az alulról feltörekvő ellenséget. Ez az időszak körülbelül 1990 és 1995 közé tehető, a később ébredők számára esetleg még két-három év plusz is adható. Most meg nézzük a szerkesztőségben a képernyőn futó *Stronghold Crusader Extreme* produkcióját, és csak zavartan pislogunk. Egymásra, aztán a naptárra, aztán a képernyőre, majd megint a naptárra. Nem értjük ezt a világot, de lehet, hogy már soha nem is fogjuk.

## HA EZT A DÉDAPUS MEGÉRHETTE VOLNA...

A képek talán magukért beszélnek, bár kétségtelen, hogy sokkal viccesebb (tragikusabb) mozgókép formájában ámulni azon, amit a fejlesztők úgy neveznek a játék hivatalos honlapján, hogy „a játékmény új szintje”. Amennyiben náluk az új szint egyenlő a hat évvel ezelőtti, már akkor sem túl trendi kétdimenziós grafikával, az igénytelenül kapálózó sprite-okkal és a maximum 1024×768 képpontos felbontással, akkor igazuk van. Bele sem merünk gondolni, ez esetben mit érhetnek a játékmény régi szintjén...

Ami az újdonság részét illeti: van néhány friss pálya, meg új egységek is. Melegen gratulálni tudunk a készítőknél ehhez az innovatív hozzáálláshoz, és a sztáhanovistákat megszégyenítő munkamennyiséghez, amit beleölték ebbe a páratlan programba. Bő másfél tucatnyi összefűzött küldetés adja a szóló kampány savát-borsát.

A Firefly Studios emberei szerint a hadjárat abból áll, hogy szimmetrikus elrendezésben felszörünk várakat a térképre, majd tessék, lehet mérszárolni egymást. Nincs másodlagos küldetés, sztori, meg amúgy semmi az égvilágon. Csak megpróbáljuk gőzerővel gyártani a kenyeret meg a keresztéseket, ami az esetek többségében rövid úton meghiúsul, mert 30–300 ezer turbános fazon kezd rendet bontani majorságunk területén. A játék idegesítően nehézre sikeredett, talán ezzel akarták pótolni a kreativitást.

## CSIRKÉK ÉS ÖNGYILKOS MERÉNYLŐK A SZENTFÖLDÖN

Azért nem csak az tréfás, ahogy előzőnk a terepet a 9×12 pixelnyi tarkabarka emberkék, és idióta animáció kíséretében parittyazáport zúdítanak őrtonyunkra. Kifejezetten kacagtató volt szemlélni, ahogy a felgyújtott gazdasági épületek köré gyűlt hordák belegyalognak a lángekba, majd sikoltozva továbbterjesztik a tűzvész kollégáik között. Csak azért nem pusztult el az egész támadó sereg, mert előbb omlott össze rozoga váracsánk. Bevallom őszintén, nem emlékszem, hogy az előző részben szerepelt-e a „kicsirkulás” lehetősége. Gyanítom, hogy igen, mert ellenkező esetben ez valódi hozzáadott értéke lenne a kiegészítőnek, amit viszont nehezen tudok elképzelni az elmondottak után. Szóval a hadjárat során három esetben feladhatjuk az aktuális pályát, és átléphetünk a következőre, de erre el kell használnunk a rendelkezésünkre bocsátott három csirke egyikét. Zseniális! Kár, hogy egy pálya kipróbálá-

sa után semmi kedve az embernek megnézni egy következőt.

A játékot – a szokásoktól eltérően – az égvilágon senkinek nem ajánljuk! Még az ellenségeinknek sem, de tényleg. [GS](#)

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/stronghold-crusader-extreme](http://gamestar.hu/jatek/stronghold-crusader-extreme)

## GameStar

### JÁTÉKMENET

- + a „kicsirkulás” vicces
- sorolni is nehéz

### GRAFIKA

- + egész pofás a főmenü
- ez az ezredforduló környékén is kevés lett volna

### HANG

- + néha nevetünk rajta...
- ...de inkább sírni fogunk

### ÉLMÉNYFAKTOR

Olyan volt, mint rozsdás pengével borotválkozni: az elején meghökkentő, de nagyjából kinkserves.

# 31

Inkább ültetek volna fákat helyette!

## RÖVIDEN

Szánalmas valós idejű stratégiai játék a szentföldi csatározásokról, ami már 2002-ben is meglehetősen ciki volt.

**KIADÓ** Gamecock Media  
**FEJLESZTŐ** Firefly Studios  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
{*Stronghold Crusader*  
71% GS2002\_11

## HARDVERIGÉNY



**AMD 3500+** processzor  
**1 GB** RAM  
**GeForce 7800 GT** VGA

Ebben a programban nincs kiszámolni, megjeleníteni. Furcsa is lenne, ha akadozott volna.

SAMSUNG

# World CyberGirls

ÖSSZDÍJAZÁS  
1 000 000 FT  
ÉRTÉKBEN

A World Cyber Girls 2008 célja, hogy mindenki örömeire idén is megkeressük és megcsodáljuk a hazai cybervilág legszebb leányzóit, ezért ha úgy gondolod, hogy akár Te, akár barátnőd, akár egy ismerősöd az átlagosnál szebb külsővel rendelkezik és esélyes a World Cyber Girls 2008 dobogójára – és az ezzel együtt járó mesés jutalmakra – **akkor ne tétovázz, regisztrálj és küldd be nekünk a fényképét!**

Döntő: 2008. augusztus 31. Millenáris Park, Jövő Háza

Egész napos INGYENES rendezvény

[www.worldcybergirls.com](http://www.worldcybergirls.com)

TÁMOGATÓK:

GYÉMÁNT



PLATINA

**GIGABYTE™**  
**PLEOMAX**  
a sensible bit of SAMSUNG

EZÜST

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



# PERRY RHODAN

Német kalandjáték egy állítólag híres és kult főszereplővel – és nem is vesztes! //BZ

## RÖVIDEN

Szemkáprázthatóan éles grafika, milli-órnyi puzzle, idegenek, összeesküvés és háromezer éves főhős – minden adott egy összetett, kellemes kalandhoz.

**KIADÓ** Deep Silver  
**FEJLESZTŐ** Deep Silver / 3D-IO  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
 { Singles 2: Triple Trouble  
 69% GS2005\_07  
 { X3: Reunion  
 82% GS2006\_01  
 { Anno 1701: Sunken Dragon  
 76% GS2008\_05

**N**AGYON ŐSZINTÉN MEGVALL-  
**VA** még az életben nem  
 hallottam Perry Rhodanról,  
 pedig Németország legnagyobb sci-fi  
 regényfolyamának főszereplőjéről  
 van szó – lehet, hogy mégsem vagyok  
 akkora sci-fista, mint amilyenek hittem  
 magam? Mindenesetre a dobozban  
 külön kitérőt megjelenési formák után  
 most kalandjátékként is eljött hozzánk  
 a háromezer éves exúrhajós.

## SZERENCSÉD, HOGY ŐREGAPÁDNAK...

A történet szerint főhősünk volt az, aki –  
 természetesen most már alternatív – 1971-  
 ben Holdra szállt, és rátalált egy idegen civi-  
 lizáció űrhajójának roncsaira. Innentől kezd-

ve másból sem állt az élete, mint a Föld  
 népeinek összekovácsolásából – nemsoká-  
 ra meg is választották a Terra vezetőjévé, és  
 sejtjeit egy különleges eljárás segítségével  
 tulajdonképpen örök életűvé változtatták.  
 A játék elején tehát egy kissé gondterhelt,  
 középkorúinak is alig tűnő népvézérrel ta-  
 lálkozunk, aki korához képest jól néz ki, bár  
 szerintem azért három évezrednyi életnél  
 kevesebbe is beagárgyulnának mások... De  
 rendben, ez egy űroperett, ne nézzünk na-  
 gyon mögé, hiszen végül is a Star Wars so-  
 rozat is az ilyen túllkapasoktól lesz bájos.

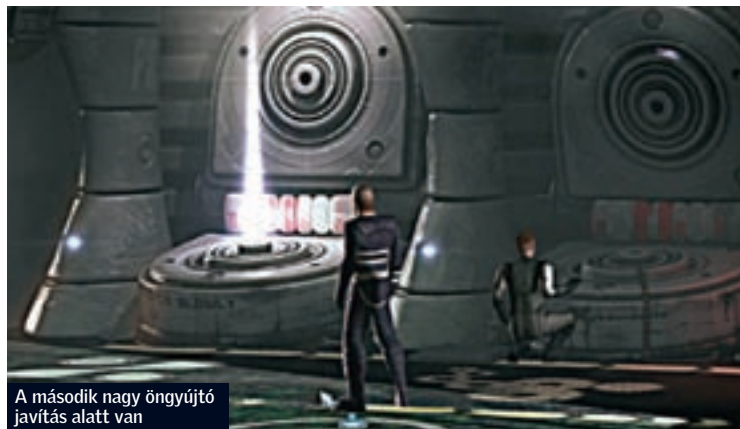
## ALIEN MÁJUS ELSEJE

Az új galaktikus naptár szerint 1346-ot  
 írunk (a miénk szerint ez a 4934-es évet  
 jelentené), és a terrai központtal műkö-

dó szép új világ köszöni, jól van. De egyszer  
 csak idegen, ismeretlen harci robotok tá-  
 madják meg a földi főhadiszállást, és elra-  
 bolják Mondrát, a főhős piros latexruhás  
 kedvesét (és gyermekének anyját). Perry  
 természetesen jófajta hőshöz méltón azon-  
 nal nyomozni kezdene, de szembesülnie  
 kell azzal, hogy barátja, a szintén nagyjá-  
 ból örökéletű Biztonsági Miniszter gyakori-  
 latilag tétlenségre kárthatja, „hogyan meg-  
 védje”. Innen jön a szokásos összeeskü-  
 vés-elmélet, bizonyára ő is benne van, hát  
 hogyan. Ezenközben megismerünk egy ti-  
 tokzatos fajt is, az illochimek titkos, ősi vi-  
 lágáról épp Mondra készült kiállítását nyitni.  
 Ezért rabolták el? Kik ezek az ősi lények,  
 és mi közik a modern, csillogó-villogó Föld-  
 höz? Indulhat is a nyomozás...

## EZ A NÉMET PRECIZITÁS

A bevezető film és az utána beúszó első  
 képek már nem hagynak kétséget afelől,  
 milyen nemzet fia készíthették a játékot.  
 Gyakorlatilag még sosem láttam ennyire  
 pengeélesre csiszolt grafikát – persze  
 nem a poligonszámok vagy shaderek er-  
 dejére gondolok, hiszen ez nem a *Crysis*,  
 hanem egy point-and-click kaland. Vi-  
 szont az is tény, hogy a renderelt hátte-  
 rekre ráhúzott 3D-s figurák olyan szinten  
 pixelre pontosan, csillogóan és kontrasz-  
 tosan lettek megalkotva, hogy a germán  
 pontosság új értelmet nyert számomra.  
 Sok játékban túlzónak is tűnhet egy ilyen  
 „túlhúzott” látvány, de valahogy ebben a



A második nagy öngyújtó  
 javítás alatt van

## HARDVERIGÉNY



**Intel Core2Duo 6400/2,1 GHz**  
**2 GB RAM**

**NVIDIA 8600GTS VGA**

Gyakorlatilag olyan szinten skálázható,  
 hogy lebutítva egy Commodore  
 Plus4-en is elfut, de erősebb gépekre  
 is kellemesen fel lehet tuningolni.  
 Mezei piros pont.

**i** Perry történetei az 1961-es első kaland óta is folyamatosan jelennek meg, ma már harminc hivatalos kötetnél, és több mint 2000 novellánál (!) tart a sorozat, amelyet az első írópáros óta folyamatosan változó szerzők tartanak életben.

## PERRY TÖRTÉNETE

### A világ leghíresebb német űroperettje



**K. H. SCHEER ÉS CLARK DARLTON** nevű írók alkották meg Perry figuráját, és 1961 óta több író is folyamatosan termeli a sorozat különböző darabjait. A történetet a kritikusok a hidegháború és az azt követő időszakok egyfajta lenyomatának tartják, mivel a korai 60-as évek feszültsége után a 70-es évek New Age „érzése”, majd a 80-as évek békemozgalmai mind-mind megjelennek az évtizedeket felölelő sorozat műveinek hangulatában. A főszereplő ugyebár 1971-ben egy űrhajó roncsait találja meg a Holdon, majd a felfedezés fontosságától megrendülve, minden erejét és befolyását latba vetve egységes nemzetét próbálja kovácsolni a Föld széthúzó országait, hogy az emberiség is helyt kapjon a kozmoszban. És a történet folytatódik – évezredekén át...



Kinaji büfész báci viccesz szapkában



Piroska és a farkatlan harci robotok



Béla szépséggöpytöt rajzol kollégája arcára

high-tech környezetben, egy ilyen sztoriban tökéletesen eltalálnak érzem. A muzik minősége pedig egyszerűen csodaszép, ebben a tekintetben mindenképpen dicséretesre vizsgálják a játék.

### CSAK AZ ÖN ÉRDEKÉBEN

A játék elején tehát egyszer csak ott állunk egy kissé berobbantott, de azért működőképes főhadiszállás közepén, és bár a moziban már elgyönyörködhattünk abban, hogy milyen kellemesen feszül Mondra popóján a piros latexnaci, miközben a gonosz harci droidokkal küzd, most Perry Rhodan gondterhelt fizimiskájával találjuk szembe magunkat. Ő pedig, jó vezetőhöz illően menne is kideríteni, mi történik, de elég gyorsan lekapcsolják a biztonságiakat, miszerint ő túl értékes ahhoz, hogy megsérüljön, vagy hasonló szörnyűségek történjenek vele (például ráessen

egy elszabadult héliumatom). Szeretjük a féltést, óvást, de azért nem ennyire, így egy ideig mindenki háta mögött kell körülnézni, itt jönnek a képebe a fejtörők.

### PUZZLE. MÁRMINT NE ÚGY!

Az első gondolatébresztő feladat nagyjából megmutatja azt is, milyen lesz az összes többi. Alapvetően félnehéz, de kissé könnyen elszűrhető fajtákkal lesz dolgunk, nyitásképpen saját irodánk, valamint még pár fontosabb szoba kinyitását kell megoldanunk, ezeket ugyanis a támadás miatt automatikusan áramtalanították. A nyitásra szolgáló vezérlőt elég gyorsan megtaláljuk, és pár logikus körbenezés után máris rájöhettünk a feladatra, miszerint nem árt visszabattyogni és megnézni a szobaszámainkat, hogy tudjuk, mégis melyik ajtóhoz kell küldeni a fellesztő energiolöketet. A megoldás második fele pe-



Piroska pusztít ad a megszeppent droidnak

## KELLEMES SZÓRAKOZÁS, ŰRKALANDOK RAJONGÓI MINDENKÉPP ÚSSZANAK RÁ, MÁR CSAK A LÁTVÁNYÉRT IS MEGÉRI

dig az, hogy a meglévő segítségek alapján kitaláljuk, hogy a vezérlőpanel fölött találhatók szimbólumok mindegyike megfelel a szobaszám egyik számjegyének – beállítgatjuk, és voilá, az ajtó nyitva.

### PIKCSÖR IN PIKCSÖR

Természetesen elég sokat fogunk máskélni is, ez egy point-and-click játékban már csak így működik – viszont kellemes ficsör volt az is, hogy egy újabb szobába belépve egyfajta hologramszerű előnézeti képecske is felvillan, hogy már előre lássuk, jó felé megyünk-e. Az ilyen pluszfunkciócskák szintén sokat dobnak a játék hangulatán. Természetesen az útközben megpillantott jónép megszólítható és kérdezgethető, a metódus pedig egyszerű: az alsó csíkban megtalálható képecskéket húzzuk rá a beszélgetőpartnerre, aki máris mondja a kép témájával (tehát például egy személlyel vagy egy imént megtalált tárggyal) kapcsolatos infót.

### BUG VAGY FÍCSÖR?

A játék tartalmi része tehát egy átlagosan jó kalandot ígér, ennyit is vártam tőle és nem csalódtam – ha nem is puffenti ki a túlfolyómon az adrenalint, mint mondjuk az űrkalandok közül máig kedvenc *The Dig*, de kellemesen elkarcolgattam vele pár napig. Pár technikai dolog azonban még kissé furcsa; hogy ezt a Vista okozza vagy épp egy javítás fogja megoldani, gőzöm sincs. Kezdődött azzal, hogy az 1600×1200-as felbontású monitoromon mindenképpen 1200×1024-es ablakban indult el a játék, amit az istennek se lehetett teljes képernyőre kihúzni. A legörültebb altabozás és kattintgatás végére is csak azt értem el, hogy a teljes ablak húzódt szét, megtartva a windowsos ablakfejléceket és a taskbart, amin a szép zöld Start menügomb kissé belerandított az amúgy gyönyörű képi világba. Néha pe-

dig érthetetlen, fagyásig fajuló belassulásokat produkált, pedig egészen addig olyan simán és röccenéstelenül futott, mint a tej. Sebaj, majd jön a peccs, legalábbis reméljük. Mindezek ellenére a *Perry Rhodan* kellemes szórakozás, űrkalandok rajongói mindenképp ússzanak rá, már csak a látványért is megéri. **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[www.gamestar.hu/jatek/perry-rhodan](http://www.gamestar.hu/jatek/perry-rhodan)

## GameStar

### JÁTÉKMELET

- +germán Star Wars űroperett feeling
- a sorozat ismerete nélkül néha kusza

### GRAFIKA

- +überszép, pengeéles, hangulatos
- néha picit túl steril is...

### HANG

- +háttérhőmpöly, gépeffektek, hangulat
- kissé szenvtelen szinkron

### ÉLMÉNYFAKTOR

Bár nem az Évtized Kalandjátéka, mindenképpen érdekes színfolt, már csak a feeling miatt is érdemes volt kipróbálnom, még ha nem is váltam rhodanistává.

# 80

Kissé sarkos, de valóban szép német jövőképe





Uninstall? Az meg sehol?



Tank már van, LF healer



Fűszimulátor 2008  
- hallgasd csak, hogy nő!

# CLOSE COMBAT: MODERN TACTICS

A Close Combat sorozat újabb epizódja, minimális újításokkal

//Helikopter

## RÖVIDEN

Körökre osztott stratégia, amely még a *Jagged Alliance 2* szintjét sem üti meg évek óta. A többjátékos módja viszont kiváló, ha akad még valaki, aki épp játszan szeretne.

**KIADÓ** Matrix Games  
**FEJLESZTŐ** Strategy 3 Tactics  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
N/A

**K**IZÁRÓLAG AZÉRT NEM HORDOM LE A SÁRGA FÖLDIG a *Close Combat Modern Tactics*-ot, mert a múltban már többször bizonyították a fejlesztők, hogy valóban értenek a történelmi csatahelyzetek életre keltéséhez.

Sajnos azonban 2000 elmúlt már, és mind grafikában, mind pörgősségben, továbbá hanganyagban is annyira alulról nyalintja az „azonnal kilépés” gondolatot mindenkiben, hogy csak na. Nem érdekel, hogy kézzel rajzolták a több négyzetkilométeres, valódi csapatszimulációra tervezett pályákat, ha egyszer úgy néznek ki, mint az *Ultima VI*. izometrikus perspektívás nézetei. Komolyan mondom, még az *UFO: Enemy Unknown* mára már igencsak elavult 320x200-as DOS-os felbontása is kielőgőbb és jobb látványt nyújtott, mint itt 1920x1200-ban a csatátér.

## MULTI? KIVEL?!

Az egységek kisebbek, mint a *Settlers* első részében, alig lehet megkülönböztetni a tarackot toló katonát a sima alapféltől. Hiába a 25 pálya és a rengeteg multiplayer opció, a bűdös életben sem fogja elővenni ezt senki, csak akkor, ha malteros lapáttal csapkodva rezegtetik a jobb TBS-játékok előtt ülésel beszerzett zsírfelesleget a fenekeken. Bár a körökre osztottság már régen nem érvényes a játékra, ettől függetlenül sokkal köze-

lebb van a *Civilization*-féle sebességhez, mint a *Command & Conquer*-hez. Mire fél háztömbnyit arrébb vonszolják magukat a katonák, eltelik vagy 40 másodperc, ez pedig nem éppen a leggyorsabb hadműveleti manőver. Noha modding szempontból, ha van annyira elvakult valaki, hogy Négyzetgletű Kerekerdő-szimulátort csináljon, még örül is. Az egységeket lecserélve Bruckner Szigfridre és egymásnak eresztve őket Ló Szerafinnal, sokkal izgalmasabb dolog sült ki az egészből, mint az oroszok elleni állandó tekerés.

## ÚJ! ÚJ! ÚJ!

Az újdonságok között szerepel az, ami eddig nem volt, vagyis a légitámogatás, meg járművekbe való beszállás, de most teljesen őszintén, ez eddig miért nem lehetett? Három év kellett, hogy sikerüljön beimádkozni a katonákat egy járműbe? Továbbá ott van az ágyútámogatás, amelynek még a tökéletes pozicionálásnál is akkora véletlenszerű szórása van, hogy öröm nézni, ahogy a templomba fúródik az egész repesztenger, nem pedig a kővér ellenfelekre. Aki egy kicsit is hallgat rám, az bizonyatosan gyorsan inkább elfagyizza azt a pénzt, amit a *Close Combat* ezen epizódjára költött volna, még akkor is, ha az eddigi összes részt megkapta már ajándékba, és nem szeretné, hogy hiányos legyen a kollekción...

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/close-combat-modern-tactics](http://gamestar.hu/jatek/close-combat-modern-tactics)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

## GameStar

### JÁTÉKMENET

- + 1999-ben közepesen sikeres lehetett volna
- 2008 közepe van

### GRAFIKA

- + kézzel rajzolt
- évente egy kézzel rajzolt stuffon kívül nem jön minőségnyi anyag. Ez nem az az egy.

### HANG

- + van főmenü zene
- alig vannak hangok

### ÉLMÉNYFAKTOR

Aki segítséget kér valamelyik pályá megoldásához, annak egy hatalmas plüss löfejet küldök az ágyába.

# 20

Ritkán biztatok bárkít lányos sorozat nézésére, de inkább az...

## HARDVERIGÉNY



**300 MHz** CPU  
**256 MB** RAM  
**1,5 GB** HDD

Amin ez a játék nem fut, azt nyugodtan kidobhatjátok a kukába. Nem tudom elképzelni, hogy bárki lenne annyira TBS-rajongó, hogy foglalkozzon ezzel a játékkal, mikor annyi jobb is van nála.

# Küldj SMS-t és nyerj!

**EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK MSI PCIe RX3870 VGA KÁRTYÁT!**

## KÉRDÉS:

Mit jelent a kártya nevében az OC rövidítés?

GS A: 0 Celsius fok  
GS B: Over Clock  
GS C: Semmit

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. július 17.**

(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

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

## MSI PCIe RX3870-T2D512E-OC/D4

Tulajdonságok:

- GPU: Radeon HD3870
- Processzor órajel: 800 MHz
- GPU hűtés: ventilátor
- Memóriaméret: 512 MB
- Memóriatípus: GDDR4
- Memória órajel: 2250 MHz
- Memóriacsatlakozás 256 bit
- Shader modell: SM 4.1 (DX 10.1)
- Fogyasztás: max. 106 W
- HDCP támogatás
- Csatlakozók: Dual-DVI, TV kimenet



**GameStar**

Részletes információk és elérhetőségek:

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

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

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

[www.cb2000.hu](http://www.cb2000.hu)

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

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

# 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. szórón 23:15-től)

CDPROJEKT [www.station.hu](http://www.station.hu) ASUS enternet SAMSUNG

### AKCIÓK (gyári garanciával!) ezek már a bruttó árak!

**Kiemelt AKCIÓK: CANON IP2500 Nyomtató 8.999!!!**  
**Samsung 22MBW 22" TFT Monitor (5ms, 3000:1) 53.520!!!**  
**VGA Újdonságok: ASUS GTX 280 1024MB DDR3 138.600**  
**Sapphire Radeon HD4850 512MB DDR3 42.000**  
**Gainward 9800GTX 512MB 65.400 9600GT GS 512MB 36.300**  
**9600GT 512MB 30.720 8800GT GoldenSample 512MB 41.400**  
**AMD Phenom X4 9850 Black 43.800 Phenom X3 8450 28.260**  
**Athlon 64 X2 6000+ 23.040 X2 5400+ 16.200 X2 4800+ 12.000**  
**Intel Core2 Quad Q9450 70.080 Q9300 51.420 Q6600 39.480**  
**Duo E8500 51.720 E8400 35.970 E8300 31.200 E7200 25.800**  
**Corsair DHX 800 MHz CL4 kék 2\*1GB 13.140 2\*2 GB 23.700**  
**Dominator 1066 MHz kék 2\*1GB 17.280 2\*2 GB 27.120**  
**DHX DDR3 1333 MHz kék 2\*1GB 25.080 2\*2GB 56.280**  
**Kingmax DDR2 1 GB/1066 MHz 4.770 1 GB/800MHz 4.290**  
**Új Kingmax DDR3 1333 MHz 1GB 10.920 2 GB 20.580**  
**Asus IP45 alaplapok: P5Q 25.680 P5Q3 Deluxe/WiFi-AP 43.560**  
**Asus IP35 alaplapok: P5K Pro 24.000 P5KC 23.190 P5K 20.850**  
**Seagate SATA HDD 500GB 32MB 15.600 250GB 16MB 10.980**  
**Samsung SATA HDD 1TB 32MB 32.760 750GB 32MB 21.120**  
Nem találta itt, amit keresett? Nézz meg a WEB-oldalunkon!  
**TÖBB, MINT 200 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON!**

### Néhány javaslatunk számítógép-konfigurációra:

**Home Pro** (erős irodai és multimédia, alap játékgép)  
2GB RAM, 200 GB HDD, 8600GT VGA, DVD-író, 7.1 hang  
Intel változat: Abit IP35, Pentium Dual Core 2160 **90.660**  
AMD változat: Gigabyte M68SM-S2L, X2 4800+ EE **86.190**

**Game** (erős irodai és multimédia, közepes játékgép)  
2GB RAM, 500 GB HDD, Gef 9600 GT, DVD-író, 7.1 hang  
Intel változat: Abit IP35, Core2Duo 4500 **145.470**  
AMD változat: Gigabyte MA770-DS3, X2 5000+ EE **135.000**

**Game Pro** (erős irodai és multimédia, felső kategóriájú játékgép)  
2GB RAM, 500G HDD, Gef 8800 GT, DVD-író, 7.1 hang  
Intel változat: Abit IP35 Pro, Core2Duo 8400 **188.250**  
AMD változat: MSI K9A2 Platinum V2, X2 6400+ **190.740**

**Game Ultra** (csúcs kategóriájú multimédia és játékgép)  
Gef 9800G2 1GB, 4GB/1066MHz RAM, Samsung 1TB HDD  
BluRay, Alu ház 850W, X-Fi Platinum, Logitech G15+ MX518  
Intel változat: Gigabyte GA-X48-DS4, Quad 9300 **490.080**  
AMD: MSI K9A2 Platinum V2, Phenom X4 9850 BE **479.010**

Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!  
**BenQ AKCIÓ** Joybook R56LW13(Intel T7100, GF8400, 1GB RAM, 120GB HDD, DVDWRW, WLAN, 15.4" WXGA) **155.520**



# ALIEN

computers

1077 Budapest, Király u. 69.  
Tel: (06-1) 413-0450  
[aliencomputers.hu](http://aliencomputers.hu)

Hét éve a legjobbak között.  
**NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!!! MEGÉRI!!!!**  
PC-alkatrészek, perifériák, kiegészítők  
Notebookok (laptopok), PDA-k, kiegészítők  
Konfigurációk 3 év garanciával  
Ingyenes összeszereléssel, teszteléssel  
Házhoz szállítás az egész országban



# DRACULA: ORIGIN

Karót, fokhagymát, keresztet, szenteltvizet előkészíteni, s kezdődhet a hajsz! //Chavalier

## RÖVIDEN

Van Helsing professzor újfent a vérszívó gróf nyomába ered, hogy megmentse barátja és tanítványa menyasszonyát az örök kárhózzától.

**KIADÓ** The Adventure Company  
**FEJLESZTŐ** Frogwares  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**

- ⌘ *Sherlock Holmes and the Case of the Silver Earring*  
88% - GS2004\_10
- ⌘ *Sherlock Holmes: The Awakened*  
74% - GS2007\_01
- ⌘ *Sherlock Holmes vs. Arsène Lupin*  
74% - GS2007\_11



## HARDVERIGÉNY

**P4 3 GHz** processzor  
**3 GB** RAM

**ATI X1600 Pro** videokártya

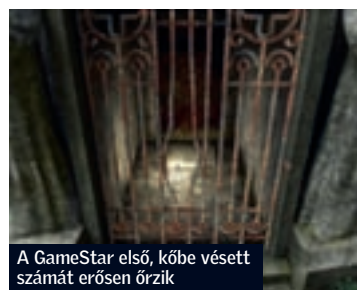
A tesztgépnél lényegesen kisebb teljesítményű konfiguráció esetén is jól érzi magát, ha kikapcsoljuk az élsimítást és a bloomot.



**S**OKAN ELJÁTSZOTTAK MÁR a halhatatlanság gondolatával, ám az elképzélést gyakorlatba ültetni csak keveseknek sikerült. Ezen alakok is egytől egyig élénk fantáziával megáldott írók virtuóz módon forgatott tollai nyomán születtek. (Még belegondolni is rossz, hány ludat vetkőztettek közben meztelenre.) Közülük is kiemelkednek az éjszaka lényei, az ártatlan (na persze) szűzleányok vérével táplálkozó vámpírok.

## RÉGI MESE ÚJ KÖNTÖSBEN

Bram Stoker csipetnyi erotikával és jó adag misztikummal fűszerezett regénye vagy az abból készült filmek némelyike ismerős lehet számotokra. Amennyiben valaki úgy érzi, hogy mindez az újdonság letaglózó erejével hat rá, akkor megragadom az alkalmat, és elsőként üdvözlöm nagy-nagy szeretettel a Föld nevű bolygón. A máig népszerű történetet az ír és ukrán irodával



A GameStar első, kőbe vésett számát erősen őrzi

rendelkező Frogwares gárdája hangyányit ugyan, de megbolygatta, s így elérte, hogy még a koporsóban alvó, éjjel-nappal Drakulajelmezben rohagáló és „Kiszívom a véredet!” fenyegetéssel sziszegve operáló rajongók számára is tartogat váratlan for-

dulatot. Abraham Van Helsing professzor levelet kap egykori diákjától és barátjától, Jonathan Harkertől. A levél beszámol arról, hogy a merész fiatalember megtalálta Drakula gróf kastélyát, ahova könyvtárosnak álcázva bejutott. Terve nem más,



**A Dracula: Origin a szerelmet, a misztikumot és a horrort ötvözi egy lebilincselő történetben - Waël Amr, Frogwares, CEO**



Ott fut a bogár a kontaktlencséddele!

**i** Kevés olyan mítosz akad, amely kivétel nélkül megtalálható valamennyi kultúrában, még ha némileg módosult formában is. Az emberi vérel táplálkozó szörnyetegek mítosza azonban pontosan ilyen. Lehet, hogy köztünk vannak?

## IDE NEKEM A FOKHAGYMÁT IS!

Drakula él(t)



**DRACULA CÍMŰ ÖRÖKZÖLDJÉHEZ III. Karóhúzó Vlad (Vlad Tepes) életéből merített ihletet.** Neve a latin draco (sárkány) szóból ered. Havasalföld uralkodójának második fia éveket töltött a török szultán udvarában túszként. Apja és bátyja halála után tért haza, bosszút állt politikai ellenfelein, s elfoglalta a trónt. A török elleni harcban saját öccsével került szembe, aki Arges váráig űzte. A legenda szerint ekkor vetette le magát felesége egy szikláról. Az öccsével, Raduval kötött megállapodás alapján Hunyadi Mátyás tomlóbe vetette. Hogy kivégezték vagy szabadon engedték és csatában veszett oda, máig vita tárgyát képezi, ám a történetek mind egyetértenek abban, hogy levágott fejét II. Mehmet szultán elé vitték.

## A GRÓF EGY, AZ ŐSI ISTENEK TUDÁSÁT REJTŐ KÖTET UTÁN KUTAT ÉGEN S FÖLDÖN

mint a vérszívó elpusztítása, s ha sikerrel jár, akkor még a levél előtt ér haza. Levél van, Jonathan nincs, így Van Helsing némi fejszámolás után arra a megállapításra jut, hogy barátja Dracula áldozatainak hosszú listáját gyarapítja. Miközben az özvegység küszöbe előtt álló menyasszony hogyléte felől kíván megbizonyosodni, újságcikkekben, a levél egyes részleteiből s Mina szavaiból arra következtet, hogy Drakula Londonban lehet. Némi háromszöglet után ellátogat hozzá, s (egyébként remekül megírt) naplóját megszerezve megismeri az élőhalott teremtmény múltját, tragikus szerelmét s terveit. A gróf egy, az ősi istenek tudását rejtő kötet (Demonicon of Wlwiggi) után kutat égen s földön. Ha megleli, visszahozhatja az életbe szerelmét, Mina testét használva edényként. Ezzel egy időben számtalan gonosz lelket szabadítana az élők világára, de ez vajmi kevésbé zavarja grófunkat. Így kezdődik tehát egy Angliát, Egyiptomot, s az Osztrák-Magyar Monarchiát érintő kalandos utazás, amely Drakula erdélyi kastélyában éri el a tetőpontját.

### KALANDOZÁS MANKÓVAL

Ha netán volt már szerencsétek a *Sherlock Holmes* és az *ezüst fülbevaló*



Kényelmes fekvőhely kiadó

című történethez, akkor egy pillanatilag nem lesz gondotok az irányítással. Point-and-click kalandról lévén szó, egerünkkel ide-oda matatórnánk a képen, míg a kurzor valamilyen egyéb formát nem ölt, ha nem lenne nagyszerű segítségünk. A Space lenyomására láthatjuk, hogy mit sasolhatunk meg közelebről, mit taperolhatunk össze, s tehetünk zsebre akár a tulajdonos jelenlétében is. A szem magáért beszél vagy pislog, a száj úgyszintén. A kéz már más tésztá, azzal fogni lehet, míg a cipőnyom arról árulkodik, hogy merre lehet elhagyni az aktuális képernyőt. Az olykor kombinálható tárgyak listáját, a rögzített párbeszédet, dokumentumokat és következtetéseket ujjunkkal az egér jobb gombjára való lágy nyomásgyakorlással hívhatjuk elő. Használat előtt az alkalmazni kívánt tárgyat ki kell választani (gyorsbillentyűkkel is váltogathatunk közöttük), s ha már látszik a jobb felső sarokban, akkor be is lehet vetni a szent cél érdekében. A segítő szándékot tükrözi az is, hogy Van Helsing mindig közli, ha valamire szüksége van, vagy ha valamit még nem csináltunk meg. Elakadni így maximum a fejtörők miatt lehet, amelyekből rengeteg van, ám némi logikával mindegyiket sikeresen abszolválhatjuk.



Ezt én ugyan ki nem takarítom



Vörös szemek és szellemek? Ugyan már!

### FOGFÁJÁS

A történettel nincs semmi baj, ellentétben azzal, ahogy prezentálni sikerült. Van Helsing professzor körbeutazza a fél világot, hogy kihúzza a vén vérszopó szemfogait, de ebből az utazásból – legnagyobb sajnálatomra – nem igazán látunk semmit. Hiányzik az egyes helyszínek, nevezhetjük akár fejezeteknek is, összekötése. Kellően kiábrándító tud lenni, amikor az ember fia rákattint a térképen például Kairó városára, s a következő pillanatban egy poros sikátorban találja magát bolhás ebek, kérődző tevék, s angolul nem értő lakosok társaságában. Szinte már láttam lelki szemeim előtt a Földközi-tenger hajjait szelő gőzhajó orrában elszánt tekintettel és karót nyelt tartással ácsorgó professzort, amint lágy szellő dobálja ősz hajtincseit, sós permet nedvesíti arcát, és sirályok potyadéka kedvenc kabátját. Na, ebből nem lett semmi.

A másik, talán ennél is fájdalmasabb pont a minimális beleélésre sem képes színészi gárda kritikán aluli teljesítménye. Egyszerűen képtelen vagyok olyan orgánomot kiemelni, amely legalább a középszer szürkeségét megközelítené. Van Helsing ugyanabban a hangnemben dicséri a vázában pihenő rózsák szépségét és szólítja fel távozásra (kereszttel kezében, s hittel lelkében) az esti véradagját szürcsölvé és cuppogva fogyasztó grófot. Ez, kérem, skandalum, főleg úgy, hogy a két-három délutánra elegendő játékidő túlnyomó részében a derék

vámpírvadász jellegtelen orgánumát kell hallgatnunk, mivel egyszerűen képtelen befogni a száját.

### FOKHAGYMÁVAL ELMEGY?

Azt kell mondanom, határozottan. Megvannak ugyan a maga hibái, ezek lehetnek helytelen dizájneri döntés következményei, netán az alacsony költségvetésre vagy a szűkös fejlesztési határidőre vezethetők vissza, ám a kalandjátékok szerelmeseinek az ismerős, ám mégis új történet s remek fejtörők miatt vétek lenne kihagyniuk. [G](#)

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/dracula-origin](http://gamestar.hu/jatek/dracula-origin)

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:  
DEMO

## GameStar

### JÁTÉKMELET

+ hagyományos point-and-click kaland...  
- ami lehetne dinamikusabb is

### GRAFIKA

+ igényesen kidolgozott hátterek  
- kevésbé igényes karakterek

### HANG

+ kellemesen borzongató dallamok  
- borzalmas, élettelen szinkron

### ÉLMÉNYFAKTOR

Nem hibátlan kaland, ám az új megközelítésből vizsgált régi történet és az ötletes fejtörők javítják az összképet.

# 78

Ez a vámpír nagyobb is harapható volt.



Akkor sem szólok be a kőeles UV illesztési parájára..



Az első bug, kemény 6 másodperc játék után



Részecskeeffekt 1998-ból

# TERRORIST TAKEDOWN 2



Szép? Dehogyan szép, nézd már meg!

Arabok, sikátorok, homokbuckák, meg egy superkatona...

//Helikopter

## RÖVIDEN

Budget kategóriás FPS, amely minden fronton kudarcot vall, egyszerűen lehetetlen a minimális élményeknél többel távozni a végjátékszája után. Feltéve, ha eljut valaki odáig...

**KIADÓ** City Interactive  
**FEJLESZTŐ** City Interactive  
**KORÁBBI JÁTÉKAIK**  
 { Wings of Honor  
75% - GS2004\_02  
 { Project Earth  
59% - GS2002\_06

**A KI NEM ISMERI AZ ELSŐ RÉSZT, logikusan gondolkodva, abból a tényből kiindulva, hogy 2-es szerepel a játék nevében, ne búsuljon, hiszen nem maradt le semmiről.**

## MIÉRT KELLETT EZ?

Ez a játék ugyanis egy fostalicska (*Malachit, ezt a szót majd szedjétek ki, már-mint azt, hogy fostalicska, mert szerintem elég durva, és eleve nem kéne szerepelnie a GameStarban olyan szónak, hogy fostalicska, köszí – mazur*) úgy, ahogy van. Nem kenyerem komolyabban szidni semmilyen szórakoztatóipari terméket (a cukormáz-terhes-mégsem-szeret-deénigen sorozatokon kívül), mivel még egy „rossz” játék megcsinálása is rengeteg munka egy fejlesztőcsapatnak. A *Terrorist Takedown 2* öt évvel ezelőtti sikeres lehetett volna, most nem tudom elképzelni, hogy pár ezer játékosnál több egyáltalán venné a fáradságot, hogy foglalkozzon vele. Fogalmam sincs, a City Interactive – még budget kategóriában is – hogy gondolhatta el a játék kiadását. Minden elcsépel. Egyedül a játékmotor nem, ami a *F.E.A.R.* Jupiter EX, de a fejlesztők olyan szinten nem vették a fáradságot, hogy csak na, hiszen még a csalások is betűről-betűre ugyanazok, mint a *F.E.A.R.*-ben. A történet, már ha annak lehet nevezni a szokásos elitkommandós alakulat egyik tagjának (Mr. Claymore) megpróbáltatásait, gyenge. Taposóakna névvel eleve nem biztos, hogy olyan jól érzem magam bármilyen játékban, noha a *Call Of Duty 4*-ben

„szappan” névvel egész jól működött a dolog. Na itt nem fog, mert itt még a szinkronhang is olyan, mintha valami fiúzenekar meghallgatásán olvasna a színész főzőshow recepteket. Ergo nem túl meggyőző, és cseppet sem segít könnyebben elmélyülni a játékban, de ez már csak hab a tortán. Az intro mindent elárul arról, milyen összetettségi feladatokat kell majd megoldanotok. „A terroristák megint lecsaptak! – Elfogadhatatlan, amit akarnak. – Te mentheted csak meg a túszoikat. – A kormány csakis rád számíthat.” Ez komoly? Máris 170-es pulzussal, adrenalin-tól fűtve harapom ketté az ellenfeleket, annyira felcsigáztak.

## LEGALÁBB SZÉP? NEM!

A grafika szintén harmatos, az animációk egyenesen a porckorongsérves tengerimalacok szezonális futóversenyére emlékeztetnek, az inverz kinematikus fegyverfogások átlógnak az ujjakon, az MI összegabalyodik saját magával, a textúrák túl repetitíven ismétlődnek, a pályadízajn komplexitása felér egy *Lode Runner* szinttel, a hangok pedig a Sound Ideas 6000-es sorozaton bárki számára elérhető, így az unalomig ismertek, és óhatatlanul is az az érzés támad majd, hogy hallottátok már valahol. Ezekon kívül már csak az a baj, hogy a fegyverek elnagyoltan modellezettek, így azok sem érezhetnek legalább egy kis fellációt játék közben, akik már attól is fehérrét vesztenek, ha megnyomhatják a lövés gombot. A játék ráadásul félig érzékeli, hogy magyar

nyelvetterületű XP-re telepítik, így az első hint, amit a tesztgépen kaptam az volt, hogy „Press bal egér to fire”. Köszönöm szépen, észben tartom. GS

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj! [gamestar.hu/jatek/terrorist-takedown-2](http://gamestar.hu/jatek/terrorist-takedown-2)

## GameStar

### JÁTÉKMELET

- + hát az nincs
- minden, ami nem pozitívum

### GRAFIKA

- + néha nem csak barna színek vannak
- túl sok a szürke, ha épp nem barna

### HANG

- + a beteg főmenü zene
- a távoli kutyaugatás effektet csak 12 játékban hallhattuk eddig

### ÉLMÉNYFAKTOR

Nem élveztem, és szerintem ti sem fogjátok. Aki játszott már FPS-sel, utálni fogja butasága és igénytelensége miatt.

# 23

Kelet felé hajlongva imádkozom azért, hogy ne próbálják meg újra.

## HARDVERIGÉNY

**P4 26GHz CPU**  
**512 MB RAM (XP), 1 GB RAM (Vista)**  
**GeForce 5700** vagy **Radeon 9700**  
**128 MB** videokártya

A *F.E.A.R.*-nél kevesebb is beéri a motor, ugyanis messze nem dolgoztatták meg a pályadízajnereket és a grafikusok annyira az engine-t, mint lehetett volna. Bárki számára elérhető, akinek legalább a minimum rendszerkövetelménye megvan.





FEJLESZTŐ: IceBytes KIADÓ: Avanquest

## BUS SIMULATOR 2008

Gyakorlás leendő BKV-dolgozóknak //Zarathos


**B**USZT VEZETNI NEHÉZ ELFOGALTSÁG lehet: időben oda kell érni mindenhova, fel kell venni az utasokat, ki kell tenni őket egy másik megállóban, be kell tartani a közlekedési szabályokat, nem szabad parkokon át levágni az utat, és folyamatosan le kell küzdeni az ingert, hogy behajtsunk a járda szélén várakozó tömegbe. A *Bus Simulator 2008* ezt az életérzést szeretné átadni nekünk, több-kevesebb sikerrel.

### KRÉZI BUSZ

Valamiért, amikor először hallottam a *Bus Simulator 2008* címét, rögtön a *Crazy Taxi* ugrott be. De nem, itt nincs szó ilyen extrémításokról, pedig örültem volna legalább pár járókelőnek, akiket el lehet gázolni unalmasabb pillanatokban, esetleg

egy mano-a-mano összecsapásnak a buszt rongáló huligánokkal. Bár ez inkább az én jellemem hibája, nem a játéké, szóval inkább lássuk, hogy mit kapunk.

### ISKOLÁSBUSZTÓL A RABSZALLÍTÁSIG

A játékról el kell ismerni, hogy foglalkoztak vele: többfajta busz, egyre nehezedő útvonalak, szigorúan betartandó közlekedési szabályok (pl. jelezzünk sávváltáskor), változó időjárás... Sok apróság, amelyekért vállon veregetném a fejlesztőket, de ennek ellenére csak egy közepes játékkal van dolgunk, amelyet semmi nem emel ki a tömegből. A grafika gyenge, a hangzás semmilyen, a koncepció meg... hát, akinek buszvezetői ambíciói vannak, azt bizonyára leköti majd. 



...binnen ült egy vén krampusz

# GameStar

# 57

Ha érdekel a buszvezetés, próbáld ki. Máskülömben kerüld!



A kedvenceid, akiket idáig csak a képernyőn láthattál!

Tökéletesen élethű figurák, melyeket most te is begyűjthetsz!




## ASSASSIN'S CREED

## GOD OF WAR

CHAINS OF OLYMPUS

**Holdfény Fantasy Kft.**

1075 Bp. Wesselényi u. 10  
Új üzlet: 8000 Szekesfehervár Budai ut. és a Károly János utca sarkán  
(Nyitás 2008. Augusztus)

Részletek:  
[www.holdfenyteam.hu](http://www.holdfenyteam.hu)  
e-mail: [info@holdfenyteam.hu](mailto:info@holdfenyteam.hu)  
Tel/fax: 06-1-343-0730



Ezeket Rozsomáktól kaptam a szülinapomra, sok szeretettel!

**FEJLESZTŐ:** Team Ninja **KIADÓ:** Microsoft

# NINJA GAIDEN II

Mert ő egy igazi nindzsa, mert ő egy igazi nindzsa...

//Bad Sector

**A NINJA GAIDEN ELSŐ RÉSZÉ** Xboxon minden idők egyik legnehezebb és legjobb akciójátéka volt. A remek keleties, „nindzsás” hangulat kőkemény ugrálás, hentes játékmenettel, és az Xbox képességeihez káprázatos grafikával párosult. Olyan volt, mint egy hardcore *Prince of Persia*: hasonló extrákra voltunk képesek, de minden sokkal pörgősebb, nehezebb, véresebb volt. A pillanat töredéke alatt, ide-oda táncolva kellett egész kis hadseregnyi ellenséges nindzsát, kommandózt, démont elintéznünk. A különböző bossok leverése rendkívüli koncentrációt, türelmet és penge reflexeket igényelt: a vége felé szinte pokolian nehéz volt a játék. És hogy miért írok ennyit az első részről? Nos, ugyanezt mind-mind elmondhatjuk a folytatásról is, az igazi különbség talán az, hogy ezúttal két nehézségi szintet kapunk...

## RYU, TE SOHASEM VÁLTOZOL...

A játék főszereplője továbbra is Ryu Hayabusa, akinek a Black Spider nindzsa-klánnal és különböző természetfeletti borzalmas szörnyekkel kell szembeszállnia útja során. Hősünk a lopakodást és a cél-

pont lassú megközelítését inkább az ilyen *AD&D*-, *Thief*-, *World of Warcraft*-, meg *Age of Conan*-féle geekekre hagyja: inkább a totális, frontális támadás híve és miközben ide-oda cikcakkozik a képernyőn, a nyomában lefejezett, széttrancsírozott hullák és több liternyi kiontott vér tanúskodik az igazi harcról alkotott szemléletéről. Ha a katanájával való szelételésről és a világ megmentéséről van szó, Ryu Hayabusa nem teketóriázik...

## VOLF, A WEREWOLF

No igen, a „világ megmentése”... Csakúgy, ahogy hősünk nem szórakozik mindenféle sötétben lopakodással, éppúgy nem cicóztak a készítőik azzal, hogy valamilyen feleslegesen megerőtelt sztorival zavarjanak bele ebbe a remek hentesdibe. A történet szerint a CIA (illetve leginkább egy dögös, nagymellű, szőke CIA ügynökica) a greater fiendek, illetve a főfőgonosz, az Archfiend ellen harcolnak. Amikor a szőke cicust elrabolják, akkor kapcsolódik be Ryu a harcba, hogy ő is szembeszálljon a greater fiendekkel. Körülbelül így lehetne összefoglalni a sztorit. Hogy mennyire nem szőrtöttek a készítőik a történettel, azt jól példázza az egyik fontosabb vérfarkas (werewolf) greater

fiend karakter neve: Volf. Csak ennyi: Volf. Értitek? Volf, a wolf. Laza.

## HACK'N'SLASH A KÖBÖN

No igen, ez a játék nem a sztoriról szól, hanem a szünet nélkül, csuklónkat és ujjperceinket totálisan lezibbasztó véres akcióról – ezen a téren pedig a *Ninja Gaiden II* ott van a topon. Hősünkkel úgy fogunk a képernyő egyik sarkából a másikba cikázni, hogy gyakran még mi sem tudjuk szemmel követni Ryu mozgását, nem-hogy az ellenség. A különböző véres nyiszalások, pusztító kombók és varázslatok kivitelezése pedig egyrészt hatalmas fun, másrészt pedig egyre nagyobb figyelmet igényel. Bizony, a pörgős játékmenet el-

lenére nem elég ész nélkül nyomkodunk a gombokat, minden idegszálunkkal koncentrálnunk kell a megfelelő támadásra, védekezésre, varázslatra, különben Ryu hamar a nindzsák szellemei közé kerül.

## „A MASTER NINDZSÁKNAK, SZERETETTEL!” – TEAM NINJA

A *Ninja Gaiden II* épp olyan király, mint az első rész, de hibáit is megőrizte: némileg frusztráló kamera, butus történet, és időnként tényleg szeméttel nehézségi szint. A folytatás nem is akkora klasszikus, mint az első *NG*, de ha ki szeretné próbálni, milyen lehet a *Kill Bill* játék formájában, akkor az *NG II*-nél jelenleg nem találsz jobbat. GS



Fröccs

**GameStar**  
**87**  
A vidám nindzsa széné alázza a szomorú számurájokat.



Még lézer is sugárzik a fejből? Ki a franc vagyok én?

**FEJLESZTŐ:** High Moon **KIADÓ:** Sierra Entertainment

# ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY

Az amnéziás szuperügynök esete

//Bad Sector

**J**ASON BOURNE A KRIMIRODALOMBAN, a tévében és a filmvásznon egyaránt hatalmas sikert aratott, úgyhogy csak idő kérdése volt, hogy mikor irányíthatjuk végre mi magunk az amnéziás gyilkos kémet. Matt Damon már háromszor is elkente a rá vadászó CIA és ex-Treadstone ügynökök száját a moziban, de a legutóbbi film DVD-verziója akkora bevételt hozott, hogy jó ideig azon csodálkoztam, a játékipar eddig miért nem használta ki a licencet. A csodálkozások ideje azonban lejárt...

## EGY GYILKOS AZONOSSÁGA

Aki látta a filmeket vagy olvasta a regényeket, az minden bizonnyal képben lesz a játék sztorijával. A játék elején Jason Bourne a mediterrán tenger hullámai között ájultan ringatózik, miután elszúrt egy gyilkosságot, és meglőtték. Hősünket felveszi egy halászhajó, és ott hősünket életre keltik. Bár Bourne magához tér, emlékeit, ezáltal személyazonosságát elveszíti, és csak szép lassan jön rá, kicsoda is valójában. Legalábbis erről szót a film... A játék azonban kicsit más oldalról közelíti meg az eredeti sztorit: az elején pontosan megtud-

hatjuk majd, hogyan zajlott az afrikai diktátor, Wombasi elleni gyilkosság megtervezése. Az eseményeket flashbackek segítségével ismerhetjük meg, ahogy Jason különböző útlevelekhez vagy más olyan tárgyakhoz jut, amelyek felidézik elvesztett emlékeit. A játék sztoriját az eredeti művek alapján ügyesen dolgozták fel a készítők; a történet azok számára is érdekes, akik már jól ismerik az eredetit.

## ADOK, KAPOK

A *Bourne Conspiracy* azonban alapvetően nem kaland-, hanem akciójáték, és épp ezért a legfőbb hangsúly a verekedésen, lövöldözésen és autós akción nyugszik. A készítők nagyon ügyesen és a filmekhez teljesen híven dolgozták ki a bunyót. Az X gombbal gyors ütéseket tudunk bevinni, az Y-nal lassúakat, ha pedig nyomva tartjuk a gombokat, akkor Jason ugyanilyen módon rúgja meg ellenségeit. Minden sikeresen bevitt ütés vagy rúgás növeli picit az ex-ügynökünk adrenalin szintjét, amikor pedig ez a topon van, akkor egy speciális és nagyon kegyetlen mozdulatot tud tenni: eltöri ellensége karját, lábát, vagy a saját fegyverét fordítja ellene. Minél magasasabb az

adrenalin szint, annál nagyobb az esélyünk rá, hogy egyszerre több ellenséggel is meg tudunk birkózni. A verekedés másik jópofa megoldása, hogy hősünk a filmhez hasonlóan improvizálni is tud: különböző tárgyakat ragadhatunk meg, amelyekkel sokkal erősebb ütéseket tudunk bevinni.

## BOURNE IS EMBER

Sajnos, amilyen jól kidolgozott, filmszerű a verekedés, annyira átlagos a lövöldözés és kifejezetten gyengusok az autós üldözések. A lövöldözésnél a célpont kijelölése és váltogatása bosszantóan pontatlan: kár, hogy a készítők nem a *GTA IV*-et vették alapul.



Mondtam öregem, hogy négy éve nem ittam!

Amikor pedig Bourne barátnője, Marie-Morris-ában száguldozunk, a kocsi viselkedése egyszerre irreális és frusztráló. Egyrészt az összes karambolt vagy épületen való áthaladást a legcsekélyebb sérülés nélkül kibírja, mintha valami Knight Rider-féle csodaautóban ülnénk, másrészt a többi kocsi kerülgetése nagyon nehéz a jármű borzalmas irányítása miatt. A játék grafikája emellett igen szép, viszont a textúrahibák és objektumokba való „be-lógások” azért picit ezen a téren is rontják az összképet. A *Bourne* mindezek ellenére is igen jó játék, de sajnos nem az a klasszikus, amit vártunk tőle. **GS**

**GameStar**  
**81**

Nem rossz, nem rossz, de hogy nem egy „supremacy”, az biztos...



# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

## GameStar Olvasói TOP5

- 1 GTA IV**  
(2008. október)
- 2 FAR CRY 2**  
(2008. ősz)
- 3 SPORE**  
(2008. szeptember)
- 4 MAFIA 2**  
(2008)
- 5 PROTOTYPE**  
(2008 vége)

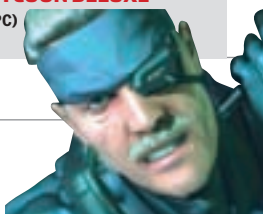
## GameStar Szerkesztőségi TOP5

- 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)

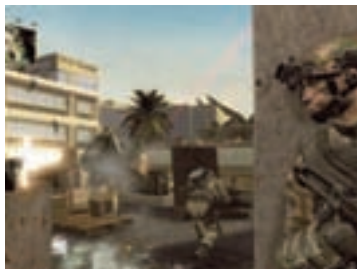


## GameStar Helikopter TOP5

- 1 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS**  
(PS3)
- 2 MASS EFFECT**  
(GS2008\_05 - PC)
- 3 FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE**  
(Wii)
- 4 CALL OF DUTY 4**  
(PC)
- 5 OPEN TRANSPORT TYCOON DELUXE**  
(PC)

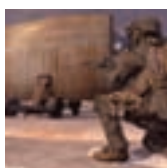


## FPS



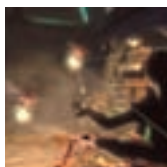
### RAINBOW SIX: VEGAS 2 GS2008\_03-88%

A Szivárvány kommandó új bevetésre készül a bűn városában, amit egy csapat veszedelmes terrorista tart rettegésben.



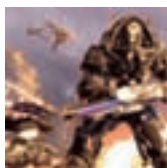
### CALL OF DUTY 4 GS 2007\_11 - 95%

A népszerű multís játékok teljesen új, modern konténerben.



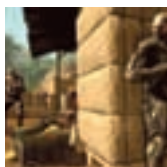
### BIOSHOCK GS2007\_09 - 96%

Ha nagydarab konzervdobozokat akartok fenékre durrantani, még mindig a *BioShock* a legjobb választás.



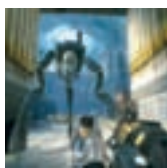
### UNREAL TOURNAMENT III GS2007\_11 - 93%

Az Unreal Engine 3 gyönyörű, a csaták még izgalmasabbak.



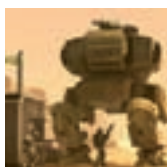
### CRYSIS GS2007\_12 - 90%

A jelenlegi grafikai bajnok, csak ha Paksról származik a konfigurád!



### THE ORANGE BOX GS2007\_10 - 94%

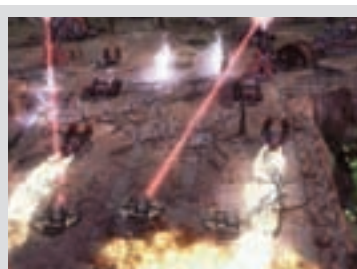
Freeman legújabb kalandja mellett némi portálos huncutkodás és rajzfilmes multís lövöldözés is vár.



### BATTLEFIELD 2142 GS2006\_11 - 88%

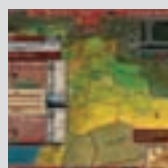
Nagyon jó áron adják már a kiegészítőt és az alapjátékot, jöhetnek a walkerek és a hachimotók ezerral.

## Stratégia



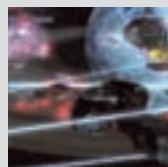
### COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH GS2008\_04-84%

Tovább folytatódik a NOD és a GDI harca a tibiériumért, alfrakciókkal, na és persze Kane-nel.



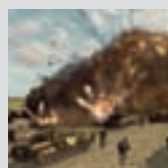
### EUROPA UNIVERSALIS: ROME GS2008\_05 - 79%

A nem éppen egyszerűségéről ismert EU most Rómába kalauzol el.



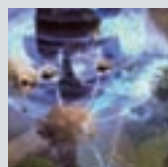
### SINS OF A SOLAR EMPIRE GS2008\_02 - 92%

Keményvonalas űrstratégia, rengeteg fejlesztéssel, opcióval és hódítással.



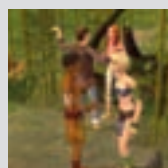
### WORLD IN CONFLICT GS2007\_08 - 90%

A játékmenet gyors, pörgős, és a stratégiai rész sem szenved csorbát.



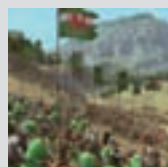
### UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT GS2008\_01 - 82%

SW: *Empire at War* nyomdokain három faj küzd planetánkért.



### THE SIMS: HAJÓTORÍTT KRÓNIKÁK GS2008\_02-84%

Történetorientált, egyszerűsített *Sims* egy „lakatlan” szigeten.



### MEDIEVAL TOTAL WAR II: KINGDOMS GS2007\_09 - 86%

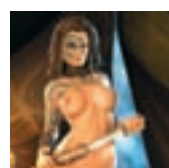
Négy kampány, 13 frakció és több száz új egység a hódításhoz.

## RPG



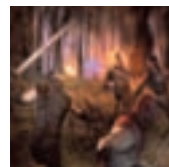
### MASS EFFECT GS2008\_05 - 94%

Az elmúlt 10 év legjobb sci-fi története, némi bolygóközi pikantériával.



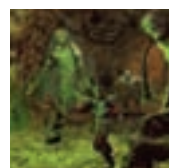
### AGE OF CONAN GS2008\_06 90%

A World Of Warcraft első nehézsúlyú ellenfele a Warhammer Online teljes indulásáig.



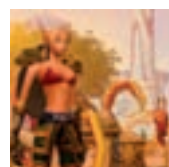
### THE WITCHER GS2007\_11 - 89%

Geralt világában durván ábrázolt erőszak, káromkodás és szex szennyezi be a mindennapokat.



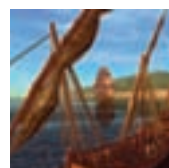
### THE LORD OF THE RINGS ONLINE GS2007\_05 - 95%

Mindenkinek kötelező darab, aki szereti Tolkien meséjét.



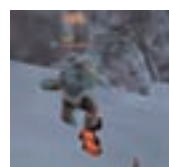
### WOW: THE BURNING CRUSADE GS2007\_01-98%

A kiegészítő újabb hosszú hónapokra csábítja el a játékosokat.



### PIRATES OF THE BURNING SEA GS2008\_02-86%

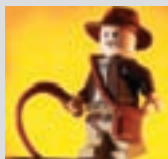
Egy MMO a nyílt tengeren: légy Te a legveszedelmesebb kalóz!



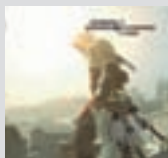
### EVERQUEST 2: RISE OF KUNARK GS2008\_02 - 89%

Az új *EverQuest*-kiegészítő rengeteg újdonsággal várja a játékosokat.

## Akció



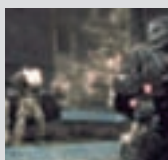
**LEGO INDIANA JONES**  
GS2008\_06 – 88 %  
A Lucasarts még magasabbra tolta a léceket, így mindent elsősorban 4 játékos móddal és poénokkal vár.



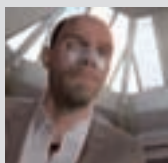
**ASSASSIN'S CREED**  
GS2008\_03 – 89%  
Egy középkori orgyilkos kalandjai lélegzetelállító környezetben.



**STRANGLEHOLD**  
GS2007\_09 – 87%  
Tequila felügyelő lassított módban lő szét mindenkit jól. John. Woo!

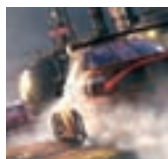


**GEARS OF WAR**  
GS2007\_11 – 92%  
Taktikus lövöldözések, epikus csaták akár több tucat harcossal.

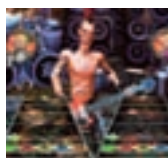


**KANE & LYNCH**  
GS2007\_12 – 78%  
Két pszichopata örült menekülése a katonák és rendőrök ezrei előtt.

## Verseny



**RACE DRIVER: GRID**  
GS2008\_06 – 90 %  
A DIRT után a srácok már megtanulták, mit javítsanak ki, úgyhogy kéjhömpöly versenyzés vár.



**GUITAR HERO III: LEGEND OF ROCK**  
GS2007\_12 – 90%  
Virtuális húrpengetés a rock legnagyobbjaival.



**SUPERBIKE 2008**  
GS2008\_06 – 88 %  
A Milestone sorozatának következő epizódja, példátlan pályahűséggel.



**RACE 07**  
GS2007\_10 – 96%  
Még hardcore szimulátorrajongóknak is kemény kihívással szolgál a RACE 07, az igazi versenyjáték.



**COLIN MCRÆ: DIRT**  
GS2007\_06 – 85%  
A megboldogult Colin McRae emlékére ajánljuk figyelmekbe legutolsó játékát, a kiváló DIRT-öt.

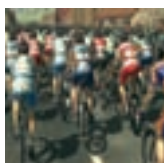
## Sport



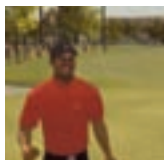
**PRO EVOLUTION SOCCER 2008**  
GS2006\_11 – 94%  
A PES legyűrte a FIFA-t, magasán a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.



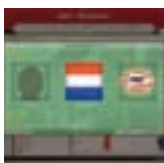
**MADDEN NFL 08**  
GS2007\_08 – 92%  
Az amerikai foci rajongói jól jártak ebben az évben, egy remek játékot kapnak a pénzükért.



**PRO CYCLING MANAGER 2008**  
GS2008\_05 84%  
A remek bringás (nem lányos...) manager szoftver idei epizódja.

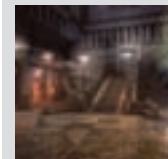


**TIGER WOODS 2008**  
GS2007\_09 – 80%  
Kedvenc golfozónk sem tette le az ütőt, hogy virtuálisan ütögethessük a zöld gyepen a labdát.

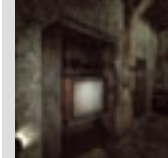


**FOOTBALL MANAGER 2008**  
GS2007\_11 – 90%  
Kiváló menedzserprogram, csak ha nem riadsz vissza a kemény kihívásoktól.

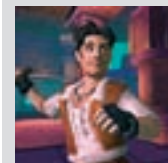
## Kaland



**SINKING ISLAND**  
GS2008\_01 – 90%  
Benoit Sokal mester újabb különleges hangulatu játékmal rukkolt elő.



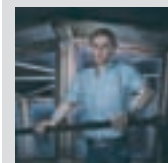
**PENUMBRA: BLACK PLAGUE**  
GS2008-03 – 81%  
Valódi horror, minimális akcióval, agyafűrt fejtörőkkel.



**JACK KEANE**  
GS2007\_08 – 80 %  
Monkey Island babérokra törő alkotás, mely kiemelkedik az ideai harmatos próbálkozások tengeréből.



**EXPERIENCE 112**  
GS2008\_03 – 87%  
A főszereplőt ezúttal nem irányítjuk ténylegesen, csak segítjük a kalandok során.

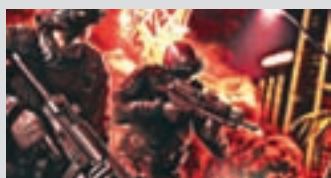


**OVERCLOCKED**  
GS2008\_05 – 77%  
Elmebeteg és nyomaszto hangulat egy point-'n-click kalandban.

## Budget – megjelenések



**ACT OF WAR GOLD EDITION**  
2990 Ft  
A C&C kistestvérét, kiegészítő lemezzel együtt teheted magadévá, parádés áron. Stratégia-rajongóknak kötelező menet.



**RAINBOW SIX: VEGAS**  
2990 Ft  
Nem véletlenül jelent meg a második rész a napokban, kötelező darab mindenki számára.

A Céh 2	4990Ft	GTR	1990 Ft
Act of War Gold Edition	2990 Ft	Heroes IV Complete	3850 Ft
Agatha Christie:		IL2 Sturmovik: 1946	1990Ft
And There Were None	990 Ft	LEGO Star Wars 2	3990 Ft
Age of Empires 3	4490Ft	Moto GP 2	1990 Ft
AGON: Toledo	4990Ft	Runaway 2	1990 Ft
Beowulf	4990 Ft	Sherlock Holmes: The Awakened	1990 Ft
Blitzkrieg 2: Liberation	3990 Ft	Spellforce 2	2990Ft
Boiling Point	1990 Ft	Splinter Cell Trilogy	2990Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	2990 Ft	Spongyabob 100%	1990Ft
Civilization 3	1990 Ft	Terrorist Takedown 2	2990Ft
Chris Sawyer's Locomotion	990Ft	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	4990Ft	World Series of Poker: Tournament of Champions	3990 Ft
Ford Racing: Off Road Company Line 1995Ft			

## MEGJELENÉSI LISTA

Aion	2008.	Mirror's Edge	2009.
Alan Wake	2008.	Operation Flashpoint 2	2008. ősz
Alone in the Dark 5	2008.	Postal III	2008 vége
Armed Assault 2	2008 vége	Prince of Persia: Prodigy	2008 vége
Battlefield Heroes	2008. ősz	Prototype	2008 vége
Borderlands	2009.	Rage	2008.
Brothers in Arms: Hell's Highway	2008.	Sacred 2	2008. szeptember
Crysis 2	2008.	Section 8	2008.
Devil May Cry 4	2008 közepe	Space Siege	2008 vége
Demigod	2009 eleje	Splinter Cell: Conviction	2008.
Empire: Total War	2008 vége	Spore	2008. szeptember
Fable 2	2009.	STALKER: Clear Sky	2008. augusztus
Fallout 3	2008. ősz	Starcraft 2	2008.
Far Cry 2	2008. ősz	Street Fighter 4	2009.
Fracture	2008. ősz	The Crossing	2008.
Ghostbusters	2008. ősz	The Witcherhez	
GTA IV	2008. október	Enhanced Edition	2008. augusztus
HEIST	2008. július	Tom Clancy's Endwar	2008.
Jagged Alliance 3	2008.	Warhammer: MoC: Battle March	2008
Just Cause 2	2008.	Warhammer Online	2008 vége
Left 4 Dead	2008. ősz	WoW: Wrath of the Lich King	2008.
Mafia 2	2008.		

**MEGJELENÉSI LISTA** Indul a nyár lassacskán, így nincs különösebb mozgólóda halasztások terén.



## SZIASZTOK!

Júniusban minden gyártó igyekezett alaposan összemenni. Na, nem szó szerint, de akkora miniszámítógép örület még soha sem volt, mint ami most érte el hazánkat. Itt van mindjárt a 701-es Eee PC az ASUS-tól, illetve válaszakcióként már meg is érkezett az MSI csodamasinája, a Wind U100. Ez utóbbi azért is nagyon érdekes, mert végre egy komoly tudású, ráadásul nem is

túl drága mininotebook került a piacra az Intel új Atom procijával, ráadásul Windows XP-t csomagolnak mellé és nem Vistát! Furcsán is néztek rám, amikor a zötykölődő buszon hazafelé a parányi kis tesztkészülékkel osztottam a frageket. A konklúzió: a kis képernyőn felettébb nehéz észrevenni, hogy ha valaki bent kempel a fikusz mögött!

Ettől függetlenül nagyon jó móka, engem is tisztára elkapott a miniörület. Olyannyira, hogy el is határoztam, hogy otthon kidobom a 22" TFT-t, és veszek helyette egy 10"-at, mert az mennyire cuki... Már csak azt kell kitalálnom, hogyan lehetne a gépemet is „lezsugorítani” anélkül, hogy fűrészt kéne bevetni, nem akarom ugyanis elveszíteni az új VGA-m gariját. Ötletek?

## (MÁR) NINCS DX10.1-ES JÁTÉK

Május közepén az *Assasin's Creed* 1.02-es javítása pedig megszüntette a DX10.1 támogatását minden VGA-n, a tapasztalt megjelenítési hibákra hivatkozva. Ezen meglehetősen sokan felháborodtak világszerte, lévén egyértelműnek látták a helyzetet: a játék támogat egy ATI által adaptált technológiát – amit a konkurensei nem –, és ezáltal előnyre tesz szert. Majd jön egy patch, és ennek az előnynek lőttek. Nos, a helyzet ennyire per sze nem egyszerű: úgy tűnik, elnéztek az urak a fejlesztésnél ezt azt, és emiatt voltak problémák. Nem kell feltétlenül összeesküvést sejtetni a háttérben. Reméljük, miután az Ubisoftnál megélezték a *Scimitar*-t, a ficsőr visszakerül, és nem torpan meg a piac fejlődése sem.



## MI LESZ VELED, DX10.1?

**M**I IS EZ A DIRECTX tulajdonképpen? Egy felület, egy olyan interfész, amelyen keresztül közvetlenül elérhető a hardver, és így hatékonyan programozható, kihasználható annak teljesítménye. Ez a lehetőség a DOS-időkben adott volt, a Windows 95 rendszermagjának működése miatt azonban nem lett volna erre lehetőség. A PC-játék pedig fontos húzóerő volt akkor, így szükség volt egy „kerülőútra”. Az akkor megalkotott Windows Games SDK és utódai immár 13. éve gépünkön vannak, időközben már

DirectX néven. Bár a fejlődését sokszor a Microsoft üzletpolitikája is befolyásolta (legutóbb például a DX10 Vista-exkluzivitása), de alapvetően az új grafikai eljárások megvalósíthatóságáról szólt. A DirectX-ben különböző modulok találhatóak különböző feladatokkal (Direct3D a háromdimenziós megjelenítésért, DirectDraw a 2D-s, a DirectSound a hangért felel, a DirectInput a bevitelért stb. – és ezeken a modulokon belül több száz függvény van az egyes konkrét funkciókért. Ahogy az újabb változatok eddig, úgy a DX10 és a DX10.1 sem szól másról,

mint új eljárásokról, amelyekkel az eddigi feladatok alkalomadtán gyorsabban elvégezhetőek. Ezáltal akár új, eddig elérhetetlenül lassan futó látványelemek is elérhetővé válnak. Probléma léphet fel viszont, amikor egyes piaci szereplők látványosan nem támogatják ezeket a fejlesztéseket – mint most a DX10.1-et az NVIDIA. Nem titok, hogy számos fejlesztőcsapattal együttműködik a cég, és az sem, hogy nem sieti el új, a DX10.1-es eljárásokat végrehajtani tudó hardvere piacra dobását sem. Ezt még a nem teljesen körvonalazódott GM200 sem tudja.

# "CAN HE WALK AT ALL, OR IF HE MOVES WILL HE FALL?"

**E ZÚTTAL EGY NAGYOBB hírben idézzük meg a valaha volt Jövönézőt.** Az USA hadicélú fejlesztései között elképesztően sokféle eszköz és technológia található. Ezek idővel átszivároghatnak a civil szférába is (lásd internet), így néha-néha érdemes kitékinteni. A mostanában futó Vasember apropóján, a filmben látotthoz hasonló külső váz (avagy exoskeleton) fejlesztéséről lesz szó. Alapvetően a hadsereg számára készít a Sarcos – sok egyéb szervezet mellett – ilyen, az egén fizikai erejét megnövelő kűtyüt. Nem az első próbálkozásról van szó: 1995 óta folynak több-kevesebb (inkább utóbbi) sikerrel

fejlesztések e téren, de már 1986-ban is papírra került egy LIFESUIT terve. (Állítólag egy gerinctöréssel fekvő US Army Ranger követte el egy kis Starship Troopers hatására.) Leginkább a katonák teherbírásának megnövelését célozza meg, ezáltal nehezebb, komplexebb és több felszerelést tudnak a harctérré vinni, miközben nem veszítik el az emberi test mobilitását. Emellett persze védelmi funkciói sem lebecsülendők. A Sarcos Suit a legáltalánosabb módszert alkalmazza: az ember mozgását számítógép elemzi, és ez alapján (igyekezve a reakcióidőt minimálisan tartani) hidraulikus rendszerek imitálják az emberi test funkcióit. Persze jóval

nagyobb erőt kifejtve, mint a „ruhát” viselő arra magától képes lenne. Hátulütője szinte minden jelenlegi megoldásnak, hogy nem igazán mobil: a Sarcos Suit például fél óra alatt lemeríti az akkumulátorait, a LIFESUIT 14. prototípusa pedig kb. másfél km-t tud sétálni egy feltöltéssel. A mindennapi életben szuperhősök helyett inkább mozgásszervi rendellenességgel, izomsorvadással küzdőknek hozhat egyszerű megoldást, de pl. a tűzoltók és egyéb, nehéz fizikai munkát végzők is ott vannak a listán.



## GYORSJELENTÉS KONZOLFRONTRÓL

**A Z ELADÁSOK TEKINTETÉBEN világszinten továbbra is a Wii vezet, követi az Xbox360 és zárja a sort a PS3.** Június elsejével bezárólag a kiskereskedésekben értékesített konzolok száma a következőképpen alakul: 26 millió 840 ezer Wii, körülbelül 19 millió Xbox360 és 13 millió 100 ezer PlayStation3. Az Xbox Live-nak kb. 12 millió előfizetője van. A kézi konzolok piacán is messze vezet a Nintendo 73 millió DS-sel – csak Japánban 22,8 millió darab ment el, azaz minden hatodik embernek biztosan van egy. Ez csak pár ezerrel

kevesebb, mint az USA-ban eladott mennyiség. Ennek kevesebb, mint a felét produkálta viszont a PSP: nem egész 35 millió darabot értékesítettek eddig világszerte. Érdekes, hogy az Egyesült Államokban a *GTA IV* sem tudta az „erőgép” konzolok eladását úgy megdobni, hogy a Wii-t lenyomják. Bár az országban elkelt tízmilliomodik Xbox360 kapcsán a Microsoft kemény hangú kijelentéseket tett mindenféle győzelemről, de a több mint egy évvel később piacra dobott Wii – mire ezt az újságot a kezetekben tartjátok – már le is előzte őket.



### RÖVIDHÍREK

**A június 3-a és 7-e között megrendezett taiwani Computexen hivatalosan is elstartolnak majd az Intel P45 chipsetjével szerelt lapok.**

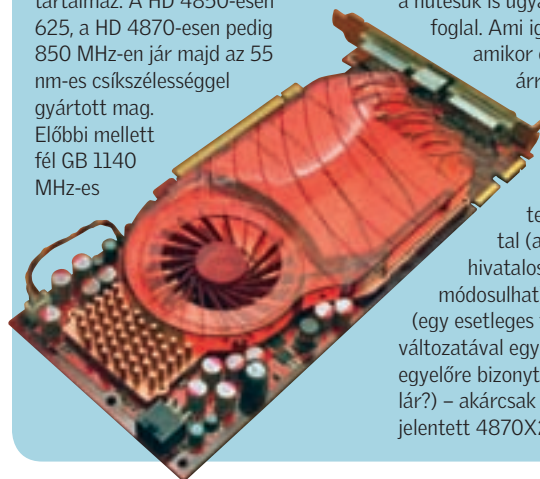
A rendkívül sikeres P35 utódja egy alapvetően középkategóriás lapkakészlet, amit már 65 nm-en gyártanak – reméljük, ez néhány erős tuningos, 25–30 ezres laphoz vezet majd. Érdeklenség, hogy ebben az árszegmensben

## ATI RADEON HD 4800-ASOK

**H AMAROSAN ÉRKEZIK A vérfrissítés ATI-oldalról. Június második felében**

**kapható lesz külföldön a kétfős család kisebbik tagja, a HD 4850.** Némi technikai háttér: RV770 kódnéven futnak a négyezres Radeonok, és mindkét GPU 480 stream processzort tartalmaz. A HD 4850-esen 625, a HD 4870-esen pedig 850 MHz-en jár majd az 55 nm-es csíkszélességgel gyártott mag. Előbbi mellett fél GB 1140 MHz-es

GDDR3, utóbbinál 1 GB 1930 MHz-es GDDR5 memória foglal majd helyet. A memóriabusz mindkét esetben 256 bit széles. Persze CrossfireX, PCIe 2.0 támogatás, 24x custom filter AA és egyéb finomságok is vannak; a HD 4850 egy, a 4870-es pedig két hattűs csatlakozón kapja a betevőt, és a hűtésük is ugyanennyi bővítőhelyet foglal. Ami igazán szomorú, hogy amikor ezt gépelem, akkor az arról pontos információk még nincsenek. A 4850-est több forrás is 180 és 220 dollár közé teszi, június 18-i startal (ami a computexes hivatalos bejelentéskor módosulhat). A nagyobb teszt (egy esetleges felezett memóriájú változatával együtt) későbbre várják, egyelőre bizonytalan árral (350 dollár?) – akárcsak a logikus, de be nem jelentett 4870X2-t.



ez az utolsó ilyen jellegű megoldás; a Nehalem eljövetelekor a memóriavezérlő a processzorba költözik.

**Játékos berkekben közhely a PC bővíthetőségének kétarcúsága.** Aki

tudja, mit csinál, az örömet leli egy gép összeállításában, de a felhasználók többségének erre nincs szüksége. Ezt szeretné megkönnyíteni az AMD „GAME!” nevű programjával, amely egy honlappból és kész konfigurációk, vala-

# CHIPGYÁRTÁS A KÖZELJÖVŐBEN

**R**ENGETEG GYÁRTÓNAK (NVIDIA, AMD/ATI, VIA, Broadcom) nincs saját gyára, hanem a ún. szerződéses chipgyártókkal készített termékeket. Ezek közül a legnagyobb a több mint 20 éve működő TSMC. Hosszú idő után a cég áremelést hajtott végre: ezt a bonyolultabb gyártási eljárások bevezetéséből és egyebekből eredő megnövekedett költségekkel magyarázta. Emellett a Tajvanon egy évtizede nem látott, 4%-os infláció is közrejátszott a döntésben. Közben más nagy félvezetőgyártókkal együtt (Intel, Samsung) új, hatékonyabb gyártási eljárást dolgoznak ki. Az újszerűség gyakorlati haszna például a jelenleg elterjedt 300 mm-es waferek helyett 450 mm-es szilícium-

ostyák használatát jelenti. Ennek megértéséhez pár szót a gyártásról: kedvenc Intel processzorunk vagy AMD GPU-nk olvasztott szilíciumként kezd. Ebben az olvadt anyagba belelógatnak egy darab megszilárdult kristályt, majd lassan felemelik, és közben forgatják (Czochralski-eljárás). A hőmérséklet pontos beállítása, a forgatás és a húzás precíz kivitelezése egyetlen hatalmas, henger alakú szilíciumkristályt eredményez. Ezt kevesebb, mint egy mm vastagságra felszelelik, majd polírozás után ezek felületén készül el a chip (vagy



éppen napelen). Erre alapvetően „ráfényképezik” a különböző rétegeket; e litográfia nevű – itt nem részlete-

zett – eljárás lépései az egész felületen egyszerre történnek. Ha növeljük az ostya méretét, akkor értelemszerűen az egyszerű megalkotható chipek számát is növeljük. Ezáltal hosszú távon gazdaságosabb lesz ezek gyártása, bár kezdetben komoly beruházást igényel: egyetlen ilyen gyártósor felépítése akár tízmilliárd dollárba is belekerülhet. Az új gyár(ak) 2012 környékén állhat(nak) munkába. Addig is a TSMC – két másik

tajvani gyártóval szövetkezve – 15 milliárd dollárt költ 5 db, 300 mm-es ostyákat megmunkáló fab-ra.

## GEFORCE 9900 HELYETT...

**G**EFORCE GTX 260 ÉS 280 LESZ. Ezt a két jelzést kapják a korábban 9900 GTS/GTX néven futó, GT200 chipre épülő kártyák. A hatalmas méretű GPU 600 MHz-en (GTX 280), valamint 575 MHz-en (GTX 260) jár majd. Míg az előbbi esetben 240 stream processzor működik majd, a vágott változatban csak 192. A csúcskártyán 512 bit széles buszon csatlakozik majd az egy gigabájtnyi 1.1 GHz-es GDDR3-as memória, míg a GTX 260-nak be kell érnie 448 bites busszal, és 896 MB-nyi, 1 GHz-es VRAM-mal. Fogyasztásuk 180, illetve 230–240 watt körül alakul, az ár pedig a felső kategóriás modellnél 600 dollár és felett, a kisebbiknél 450 dollár körül lesz (az árak jóval a megjelenés előtti félhivata-

los információk). Kicsit hasonló tehát a helyzet a G80 debütálásához – annyiban is, hogy DX10.1-támogatás továbbra sem érkezik. Tud viszont háromutas SLI-t, és az egyelőre még nem igazán erőltetett PhysX stream engine is ott van a listán. Ez – egyszerűen megfogalmazva – az NVIDIA által még februárban felvásárolt AGEIA azonos nevű kártyájának afféle szoftveres változata. A meghajtóprogram segítségével minden GeForce 8-as és afölötti kártya képes lesz fizikai számítások elvégzésére általa. Egy CUDA-nak nevezett technológiával érik ezt el, amit az NVIDIA fejlesztett ki abból a célból, hogy a GPU-i képesek legyenek közvetlenül C kódot futtatni, és ezáltal a párhuzamos felépítésük szélesebb körben legyen kihasználható.



## A KÖZELJÖVŐ HORDOZHATÓ GÉPEI



**S**ZÉP ÉLETŰT VÁR A KISMÉRETŰ, kis teljesítményű mobil számítógépekre, a netbookokra. Rengeteg gyártó már kész modelleket dobott piacra. A Gigabyte kicsit drágának ígérkező, Atom-meghajtású M912-je 8.9" átmérőjű, 1280×768 pixeles, érintésérzékeny kijelzőt kapott, melyet el is lehet forgatni. A dobozába a következő vas fért be: 945GSE chipkészlet, 1.6 GHz-es Intel processzor, 1 GB DDR2, 2.5" SATA HDD 120–250 GB-os méretben. Webcam, Ethernet, 3 USB, 802.11b/g, analóg hangcsatlako-

zók, SD kártyaolvasó fért még el rajta. Szintén az Intel Atom-jára épül az eddigi legnagyobb Eee, az 1000-es típus. Akárcsak a HP 2133-as, ez is egy (csaknem) teljes méretű billentyűzettel bír. Az ASUS Super Hybrid Engine-nek keresztelt megoldásával a processzor órajelét és feszültségét, valamint a 10 hüvelykes, LED háttérvilágítású képernyő fényerejét tág határok között állíthatjuk – ezzel majdnem 8 óráig is elműködhet. Maximum 40 GB-os SSD-vel vagy 80 GB-os hagyományos merevlemezzel, valamint legfeljebb 2 GB memóriával szerelhetőek az egyes variánsok.

## RÖVIDHÍREK

mint alkatrészek felmatrikázásából áll. Célja, hogy egyszerűsítse a kevésbé hozzáértő felhasználók számára – persze az AMD és szerződött partne-

rek alkatrészeiből összerakott – játékgép összerakását.

**2008-ban tovább bővül az Intel Core 2 Duo processzorainak E7000-es szériája.** Az 1066 MHz-

es rendszerbusszal és 3 MB másodsztintú gyorsítótárral rendelkező hét-ezresek közül jelenleg 133 dolláros listaáron kapható a 2.53 GHz-es E7200. A harmadik negyedévben ennek ára 113 dollárra csökken, párhuz-

amosan pedig piacra dobják a 2.66 GHz-es E7300-ast, amely a kis testvér árcéduláját örökli meg. Mindkét processzor 65 W-os TDP-vel, és elméletileg igen jó tuningpotenciállal rendelkezik.

# ASUS EN9600GT SILENT sorozat 10°C-kal alacsonyabb hőmérséklet!



## 0 dB-es hűtés az exkluzív V-Cool hűtőbordával

Az új ASUS EN9600GT SILENT/HTDI/512M grafikus kártya minden kétséget kizáróan méltó a nevére, és abszolút halk hűtést szolgáltat a legstabilabb teljesítmény érdekében. Ez az ötletes kis hardver a legújabb V-Cool hűtőbordás hőelvezetési megoldást hordozza magában, ami a V-Engine koncepció és az Intercooler technológia mintapéldánya: lehetővé teszi a GPU hőmérsékletének 10°C-os csökkenését a referenciaként szolgáló kártyákhoz képest. Az ideálisan elhelyezett V-bordák és maximálisan kiképzett légáramoltatási felület segítségével 0dB zajképződés mellett egyedülálló hűtést és stabil működést értünk el. Még arra is lehetőséget nyújt, hogy a grafikus teljesítmény további javítása érdekében a praktikus SmartDoctor alkalmazással a központi órajeltől függetlenül túlhaljtsuk a shader órajelet – anélkül, hogy újra kellene indítani a gépet vagy frissíteni a BIOS-t.

## Tekintse meg közelebbről a V-cool hűtőbordát




A V-Engine V-alakú elrendezése minimális helyszükséglettel eloszlatja a hőt

Ideálisan elrendezett V-bordák a további hőelvezésért

## SAMSUNG YP-S2

Zenélő kavicsok a Samsungtól

**I**GEN FURCSA KINÉZETET VÁlasztott a Samsung új MP3-lejátszó családjának. A tervezőmérnökök a kavicsok formájából kiindulva jutottak el a többféle, fiatalos színben is kapható S2-ig. Az igen apró, mindössze 42×42×16 mm-es készülékhez a beépített akkumulátorral sem nyom többet, mint 17 gramm! Kijelzője ugyan nincs, kapott viszont színes állapotjelző LED-eket. Az S2 minden gond nélkül elboldogul az MP3, WMA és OGG formátumú zenei fájlokkal, és támogatja a korábbi lejátszóknál is alkalmazott DNSe-technológiát. A pöttöm MP3-lejátszó 1 és 2 GB-os kiserelésben vásárolható meg magazinunk megjelenésének időpontjában. Választhatjuk zöld, lila, bordó, fekete és a kavicsokra leginkább hasonlító márvány külsővel is. A beépített akksi a tapasztalatok szerint 8–12 óra között képes életben tartani a kavicsot, természetesen attól függően, hogy milyen hangerővel hallgatjuk zenéinket. A mellékelt fülhallgató minősége átlagos, viszont kényelmes, mert kábele nyakpántként is funkcionál. 

### GameStar 90

Ára: kb. 10 000–13 000 Ft


Parányi méretével és alacsony árával az S2 jó választás azoknak, akik nagyon olcsó, ám minőségi zenelejátszót keresnek.




## ASUS NOVA LIGHT P20

Az ASUS legolcsóbb mini PC-je, Windows XP-vel

**E**LŐZŐ SZÁMUNKBAN MÁR VOLT szó az ASUS Nova termékcsaládjáról, az íróasztalon és napliban egyaránt szolidan megbújó Nováról. Most a legolcsóbb változatát próbáltuk ki, amely stílusosan a Light jelzőt kapta. Külsőre nem sokban különbözik az elődmodellétől; a ház nem változott, talán csak egy leheletnyivel lett elegánsabb az elején látható ezüst festéssel. A doboz tartalma sem módosult túlzottan, megmaradt a praktikus fém-talp, viszont búcsút kellett vennünk a nagyon hasznos multifunkciós távirányítótól. A legnagyobb változás viszont a gép belsejében történt, hisz a Core 2 Duo procit leváltotta egy alacsony fogyasztású mobil Intel CPU. Memóriából 1 GB-ot kapunk, a grafikus teljesítményért pedig egy igen szolid 910GML Express chip a felelős. A parányi gépházba természetesen DVD-író is beépítettek, ha esetleg nem lenne elég a manapság azért már elég karcsúnak nevezhető 80 GB-os háttértár. Jó hír viszont, hogy a gépre nem Vistát, hanem Windows XP-t telepítettek, így ez a nem túl nagy teljesítmény is bőven elegendő lesz a leghétköznapi

feladatokra. Netezhetünk, DVD-filmeket nézhetünk, mindezt úgy, hogy a gép működéséről csupán egy világító led tesz tanúbizonyosságot, zajt egyáltalán nem bocsát ki! Aki működés közben is szeretné megtekinteni a gépet, az tegye be a DVD-t, és kukkantson bele a GSTV Mélyvízbe! 

feladatokra. Netezhetünk, DVD-filmeket nézhetünk, mindezt úgy, hogy a gép működéséről csupán egy világító led tesz tanúbizonyosságot, zajt egyáltalán nem bocsát ki! Aki működés közben is szeretné megtekinteni a gépet, az tegye be a DVD-t, és kukkantson bele a GSTV Mélyvízbe! 

### GameStar 83

Ára: kb. 120 000 Ft

A legjobb megoldás, ha egy csendes, kisméretű PC-t szeretnénk, amelyet játékon kívül mindenre használhatunk.



# GENIUS SP-T1200 TOUCH 2.0

## 2.0 hangfal kicsiknek és nagyoknak

**B**ÁR A 2.0-S HANGFALAKTÓL a legtöbb ember ódzkodik, sok esetben igenis jól szólhat egy két hangfalas rendszer is; erre példa a Genius SP-T1200. A stílusos hangfalpár talán minden asztalon jól mutat, bár ez, valljuk be, csak másodlagos szempont egy hangeszköznél. A nevében rejlő Touch szócscika nem véletlen – az egyik hangfalon található kezelőpanel ugyanis érintőgombos. A bekapcsoláshoz elég az ujjunkat hozzáérinteni a kéken világító kapcsológombhoz, de ugyanezzel a módszerrel lehet például a basszust is állítani. A hangerő állítása már keményebb feladat, az ujjunk hegyével kell simogatni, ha hangosítani vagy halkítani szeretnénk a rendszert. Jópofa megoldás viszont, hogy egy elnémitő gomb is helyet kapott a kezelőszervek között, így egy érintéssel le tudjuk

némítani a rendszert. A 30 W összteljesítmény elsősre ugyan nem tűnik soknak, de egy kis irodában, szobában tökéletesen elegendő. A hangok szépen és tisztán szólnak meg, és a basszus is kifejezetten dinamikus pufog. Továbbá jó pont a tervezőknek, hogy az egyik hangfalon fülhallgató és vonalbemenet is található, ami még könnyebbé teheti az életünket. A GSTV Mélyvízben ezt a hangfalat is részletesen bemutatjuk működés közben! **GS**

### GameStar 88

Ára: kb. 15 000–18 000 Ft

A Genius kifejezetten szerethető 2.0-s rendszert tervezett, amelyben kis mérete ellenére meglepően sok erő és dinamika lakozik.



# TRUST BLUETOOTH LASER MINI MOUSE

## Lézeres egér beépített kékfoggal

**E**GY TERMÉK, AMINEK A NEVE szinte mindent elmond magáról. No de tényleg! Nyitunk azzal, hogy újfent Trust, vagyis a cég semmiképpen sem számít újdonságnak. A címsorban szerepel az is, hogy Laser, következésképpen már azt is tudjuk, hogy lézeres egérről van szó; ez persze nem is annyira meglepő, a technológia elterjedésével jószerevel azt mondhatjuk, hogy ma már minden valamirevaló egér ilyen. A Mini Mouse elnevezés

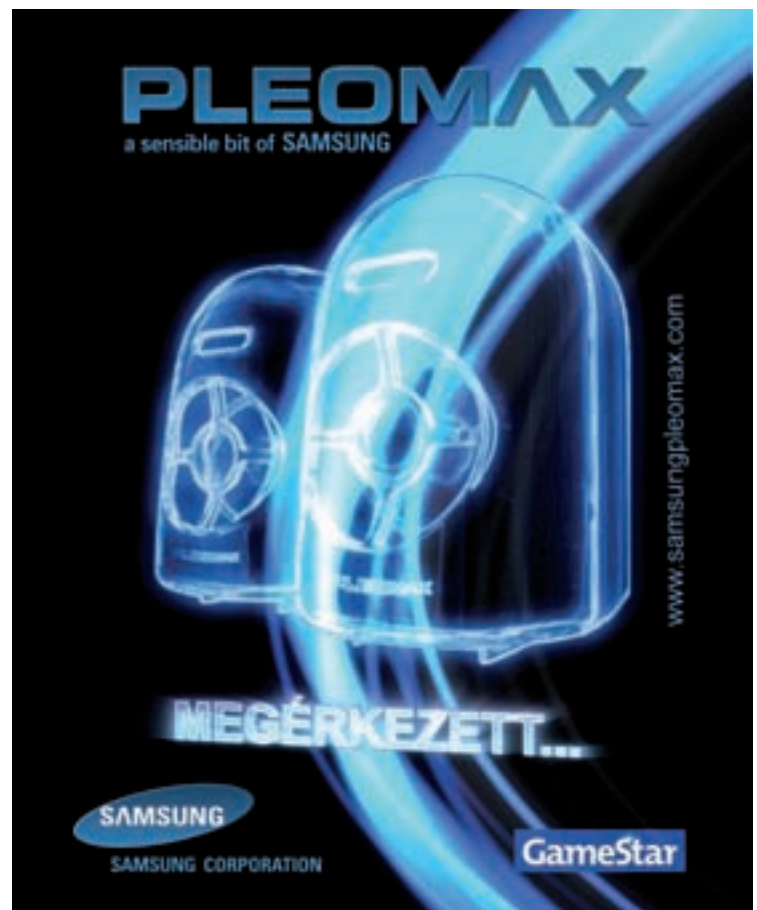
arra utal, kellően kicsi ahhoz, hogy utazás során is magunkkal vigyük. Ez azt is jelenti, hogy főleg notebookfelhasználóknak szánják, de a tesztek alatt tökéletesen bizonyosodott, hogy játékos lelkiületűeknek is tökéletesen megfelelő. A Bluetooth elnevezés számít igazán érdekesnek, hiszen ezzel a technológiával csatlakozik a géphez. Nincs hozzá semmi plusz eszköz vagy elhagyható darabka, ha a fogadó gépben van Bluetooth, könnyedén fel fogja ismerni. Ez persze valahol a hátránya is, hiszen ha nincs Bluetooth, nincs egér se. Kidolgozása szokványos Trust, akár csak az anyaghasználat: elfogadható, és egyébként jól kezelhető minden gombja. **GS**



### GameStar 88

Ára: 9 290 Ft

Kis mérete miatt a nagyobb kezű felhasználóknak meggyűlhet vele a baja.





# ACER H5350

Háromméteres képernyő a nappali falán



**M**OST, HOGY SZINTE MIN-  
den a foci körül forog, mi  
is szétnéztünk kicsit a ki-  
vetítők piacán, hisz ki akarja ma-  
napság 82 cm-es tévén  
nézni a meccset vagy  
mozifilmet, ha picivel  
több pénzért többméte-  
res képet is kaphat?! Az  
Acernél találtunk is egy  
EB-re tökéletes projek-  
tort, amellyel akár „élet-  
nagyságban” is élvezhet-  
jük a legizgalmasabb mec-  
seket, és ehhez tulajdonképpen  
nem is kell semmi, csak egy megfelelő  
szabad falfelület a lakásban. A HD-fel-  
bontású (1280×720) DLP-vetítő ma-  
ximálisan 2000 ANSI lumen fényerőt  
képes kipasszírozni magából, ami gar-  
ancia arra, hogy még akkor is élvez-  
hető lesz a kép, ha nem tudunk telje-  
sen besötétíteni a szobában. A 2000:1  
kontrasztarány közepesen jónak mond-  
ható, a gép által kibocsátott 28 dBA  
zajszt pedig szinte észrevehetetlen.

Ez az alacsony érték elsősorban akkor jön jól, ha nem meccset, hanem filmet nézünk, ahol bizony előfordulhatnak egész csön-  
des jelenetek is, amikor zavaró lehet egy  
hangosabb ventilátor. A szokásos projek-  
toros csatlakozókon kívül D-Sub és HDMI-  
csatlakozást is találunk a gép hátulján, így  
nemcsak tévére, de akár PC-re is ráköthet-  
jük egyidejűleg. Lehetőségünk van továb-  
bá 40 fokos trapéztorzítás-korrekcióna is,  
ami akkor jöhet jól, ha nem tudunk ponto-  
san merőlegesen vetíteni a falra. **GS**



## GameStar 88

Ára: 150 000–160 000 Ft

Egy komolyabb monitor vagy egy  
kisebb LCD tévé árértékű meglepően jó  
HD-mozi élményt képes nyújtani az  
Acer H5350.

# GENIUS I-LOOK 325T

Egy kamera a legnagyobb megfigyelők számára

**E**GY WEBKAMERÁBAN ÁLTALÁ-  
ban nincs semmi érdekes, csak  
feltesszük a monitorunk tetejé-  
re, és lehet vele csevegni. A Genius azon-  
ban úgy gondolta, hogy még nagyobb teret  
ad a felhasználóknak, és néhány különleges  
képeséggel ruházta fel az új, 1,3 megapixe-  
les webkameráját. A kicsi, ezüstsínnű kame-  
raegység a gépre csatlakoztatás után egész  
egyszerűen életre kel, és a beépített szervo-  
motoroknak köszönhetően alaposan szétnéz  
a szobánkban. Olyan mozgékony, hogy akár  
a pókokat is kikémlelheti a plafonon, hisz  
nemcsak vertikálisan, de horizontálisan is ké-  
pes az optikát mozgatni, ráadásul még zoom-  
mal is rendelkezik. A doboz tartalmaz egy  
mini infrás távirányítót is, amellyel közvet-  
lenül irányíthatjuk a webkameránkat. Zoo-

molhatunk, forgathatjuk a képet, a legjobb  
pillanatokat pedig egyetlen gombnyomás-  
sal megörökíthetjük fotó és videó formájá-  
ban. A sima videobeszélgetések mellett tehát  
nemcsak szórakozásra kiváló, de biztonsá-  
gi funkciókat is képes ellátni, hisz megfelelő  
szoftverrel megfigyelhetjük vele akár a saját  
lakásunkat is. A GSTV Mélyvízben megnéz-  
hetitek, hogy mit tud a masina. **GS**

## GameStar 82

Ára: kb. 20 000 Ft

Egy webkamera azon felhasználók  
számára, akik egész egyszerűen  
többre vágnak, mint az egyszerű  
videocsevegés.



# RÁNCFELVARRÁS MICROSOFT MÓDRA

Ajándék lemez melléketlen a Vista SP1 és az XP SP3



**M**IVEL IGEN JÓ FEJ EMBEREK vagyunk, ezért úgy gondoltuk, hogy e hónapban valami igazán hasznos dologgal lépünk meg a nagyérdemű GameStar communityt. Ha még nem vettéd volna észre, egy plusz DVD-t is mellékelünk a szokásos egy mellé, amely a Microsoft jóvoltából tartalmazza az XP Service Pack 3-at és a Vista Service Pack 1-et, angol és magyar nyelven is.

A legutolsó service pack, az XP SP2 igen jól sikerült, így nem csoda, hogy a most ajándékba adott javítások esetében is hasonló az elvárások. Ám míg az SP2 főleg a biztonság terén jeleskedett, addig a mostani inkább sorolható a „klasszikus” szervizcsomagok táborába.

## A TELEPÍTÉS MENETE

Jó, ha tudjuk, hogy az XP SP3 és a Vista SP1 csomag a Windows Update rendszerén keresztül automatikusan letöltődik és feltelepül gépünkre. A Windows Update először megvizsgálja operációs rendszerünket, majd a megfelelő méretű frissítést tölti le, ami XP esetén akár száz megabájtos, Vista esetén pedig gigás méreteket is ölthet. Így, hála nekünk, most időt és sávszélességet spórolva frissíthetitek Windows példányaikat, mely a Vista SP1 esetében lehet 32, illetve 64 bites és tetszőleges nyelvű, az XP SP3-nál pedig angol vagy magyar nyelvezetű és csak 32 bites – mivel csak ilyen változat készült.

## AMIRE MINDIG ODA KELL FIGYELNI

Nem győzzük hangsúlyozni, hogy ha olyan komoly beavatkozást tervezünk operációs rendszerünkbe, mint a szervizcsomag telepítése, ajánlatos előtte adatainkat egy biztonságos helyre kimenteni, mondjuk egy másik merevlemezre, USB-meghajtóra vagy CD/DVD-re. Ennek könnyítésére a Vista rendelkezik saját adatmentő eszközzel, amit úgy tudunk elérni, ha a keresőben rákeresünk a „backup” kifejezésre, és a találatok között elindítjuk az alkalmazást.

Következő lépésként ellenőriznünk kell, hogy a gép hardvereihez a legfrissebb illesztőprogramok vannak-e telepítve, különös tekintettel a merevlemezre, hálókártyára, hang- és videokártyára, valamint az alaplap meghajtóira. Ha drivereink nem a legújabbak, a Vista SP1 esetében előfor-

dulhat, hogy egyes eszközeink nem a megfelelő módon fognak működni.

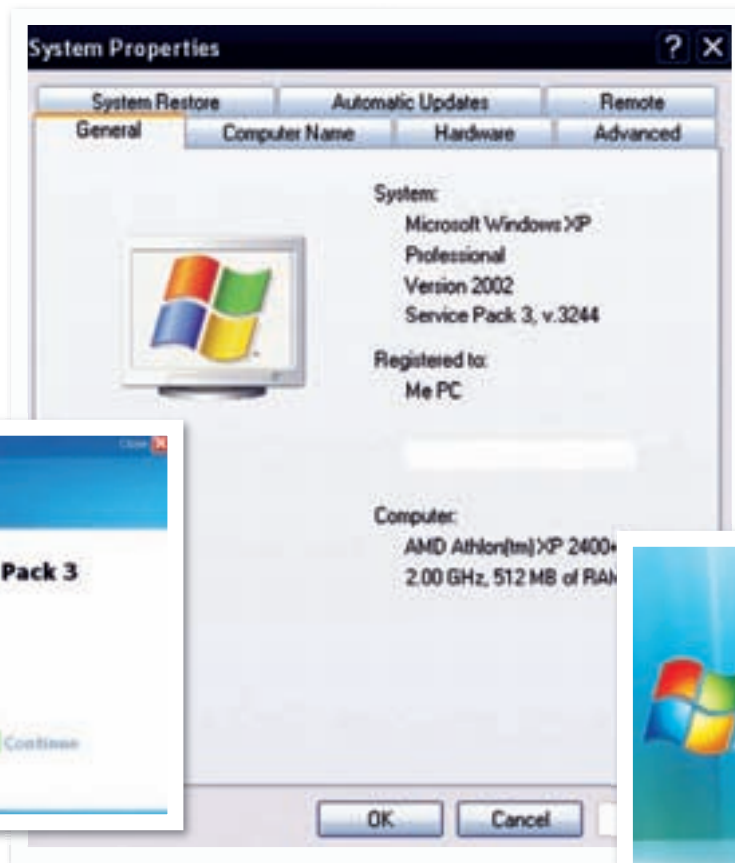
Ahogy hardvereinket, úgy fontosabb szoftvereinket is érdemes patchelni – gondolunk itt adatmentő alkalmazásokra, CD/DVD-író programokra és főleg a vírusírókra, valamint a tűzfalakra –, hogy megúszzuk a frissítés utáni esetleges működésképtelenségüket. Ennek érdekében érdemes felkeresni szoftvereink honlapjait, hogy támogatják-e egyáltalán a Vista SP1-et. Elég helyre is szükségünk lesz, ami 32 bites Vista esetén kb. 5,5 giga, 64 bites verzió esetén ez kb. 8 gigára módosul. A szabad tárhely mellett elég időre is szükségünk lesz a rengeteg frissítendő fájl miatt, főleg ha gépünk a minimális rendszerkövetelmény környékén mozgunk.

Ha a „műtét” sikerült, és van egy működő SP1-es Vistánk, akkor érdemes lehet a régi

Windows-komponenseket eltávolítani. Ezt a célt szolgálja keresőben vagy parancssorból elérhető Windows Vista SP1 File Removal (Vsp1cln.exe), amely ideális eszköz lehet azon Windows-komponensek eltávolítására, amelyek a frissítéssel elavulttá váltak és csak a helyet foglalják a Windows mappában. Ha futtatjuk a Vsp1cln.exe-t, máris fölszabadul valamennyi hely.

## „IKSZPÉESPÉHÁROM”

Az XP SP3 esetében mindenképp rendelkezniünk kell másfél gigányi szabad helyvel a szervizcsomag ideiglenes állományai számára. Egy adatkimentést itt is célszerű eszközölni, hogy a telepítés után biztosan elkerüljük a hajtépést, szivrohamot és az agyvérzést. Figyeljünk oda, hogy telepítéskor az Adminisztrátor fiókkal lépünk be, és ezen kívül semmilyen más felhasználó ne legyen bejelentkezve. Ha Professional változatot használunk, telepítés előtt kívánatos készíteni egy rendszer-helyreállítási (Automated System Recovery – ASR, magyarul biztonsági másolat) készletet. Ennek elérési útvonala a Start menü Programok → Kellékek → Rendszereszközök → Biztonsági Másolat. Ha az SP3 telepítése után nem azt kaptuk, amire számítottunk, ennek segítségével vissza tudjuk állítani az XP-t a frissítés előtti állapotába. Hasznos praktika, ha az SP3 telepítése előtt eltávolítjuk az Internet Explorer 7-et (vagy IE 8 bétát), mivel ha erre telepítjük rá a szervizcsomagot, később már nem fogjuk tudni azt eltávolítani. Viszont ha előtte leszedjük, telepítés után már bármikor válthatunk böngészőt. (x)



# DVDRENT.HU

Hollywood házhoz jön

**UNJUK A TÉVÉADÁST? LUSTÁK vagyunk lemenni a kölcsönzőbe? Természetesen, mint mindenre, erre is van megoldás!**

Valahol az is Web 2.0, ahogy manapság bevonhatjuk saját, valós életünkbe is az internetet. Nem új keletű dolog a kölcsönzés, de bizonyos fokon mégis tudtak újat kreálni.

Korábban nem is volt egészen világos, hogy miként is működik a **DVDrent.hu** rendszere, ezért úgy gondoltuk, összefoglaljuk a működését. Ha ellátogatunk a **www.dvdrent.hu**-ra, nem egy szokványos listához jutunk. Egész elképesztő, mennyire sok lehetőségünk van szűkítésre. A stílusok igazából csak a szükséges pluszrészhez tartoznak, hiszen kereshetünk évtizedeknek megfelelően, téma alapján, akcióhősökre, legkedveltebb filmekre, sőt akár aszerint is, hogy a filmhez van-e magyar felirat, esetleg szinkron. Ez alapján egyértelműen eljuthatunk ahhoz a filmhez, amire mindenképpen szükségünk lenne. Tetszetős, ha például nézzük egy adott film adatlapját, egyetlen kattintással ki-listázhatjuk a hasonló filmeket, amely legtöbb esetben tényleg egészen jó találatokat eredményez.

## KEDVÜNKRE VÁLOGATHATUNK

Ha először vagyunk az oldalon, és kicsit böngészünk már a több, mint hatezres címválaszték között, nem árt regisztrálni. Itt jó pár adatot meg kell adni magunkról, de semmi különösezt, csak azokat, amelyek a kiszállításhoz szükségesek. Amint megnyomtuk a regisztráció gombot, azonnal beléphetünk a rendszerbe, nincs szükség semmilyen aktiválásra. Ezzel egy időben jó néhány új lehetőség is megnyílik előttünk. Az első és legfontosabb dolog, hogy végre kölcsönözhetünk, vagy akár vásárolhatunk is filmeket. Ez utóbbi főleg azért érdekes, mert meglepően jó áron vannak egészen új filmek is, nem kevés esetben messze az átlagos akciós értékek alatt (vásárolni jelenleg

egyébként csak előfizetett felhasználók tudnak, ha azonban egyszerre kölcsönözünk és vásárolunk, akkor külön szállítási díjat sem kell fizetnünk)! A további lehetőségek között megtalálhatjuk például a filmek értékelését, vagy akár „szóban” is elmondhatjuk a véleményünket egy adott DVD-ről.

Visszatérve a kölcsönzésre: a rendszer önmagában pofonegyszerű. Többféle előfizetést választhatunk, ezek igazából csak hosszúságukban és árukban térnek el egymástól. Minél hosszabb ideig vagyunk tagok, annál kevesebbet kell fizetnünk. A szolgáltatás teljesen fix díjas, ha tehát mondjuk minden másnap kikölcsönzünk 3-3 filmet, akkor is pont ugyanannyiba kerül, mintha egész hónapban csak egyet vennénk ki. Fontos egyébként, hogy egyszerre 3 filmet lehet kikölcsönözni (az nincs megszabva, hogy egy hónapban maximum mennyit), tehát nem tehetjük azt meg, hogy a Jóbarátok teljes sorozatát magunkhoz vesszük, míg a többi néző hoppon marad. Ilyen formán kijelölhetjük, ha mondjuk egy adott sorozatból ne-

künk csak kettes és a hármas lemezre van szükségünk – nem muszáj tehát mindet elvinnünk.

Az első rendelés idején kell megadnunk, hogy milyen módon szeretnénk átvenni a filmeket: futárral vagy személyesen, első alkalommal azonban még nem tudjuk bankkártyával intézni a dolgokat – utána igen. Ha megvagyunk ezzel a bizonyos „előfizetési” procedúrával, már tényleg csak annyi a dolgunk, hogy kiválasztjuk kedvenc filmjeinket és várjuk a megérkezésüket. A nálunk lévő filmeket a lelkes futár a következő kézbesítésnél viszi vissza.

## KÖLCSÖNÖZNI VAGY NEM KÖLCSÖNÖZNI? NEM KÉRDÉS!

A szolgáltatás jelenleg csak Budapesten érhető el, hatalmas előny viszont, hogy nem számolnak fel külön díjat a kiszállításra, úgyhogy maximum annak éri meg igazán személyesen átvenni, aki elég kö-

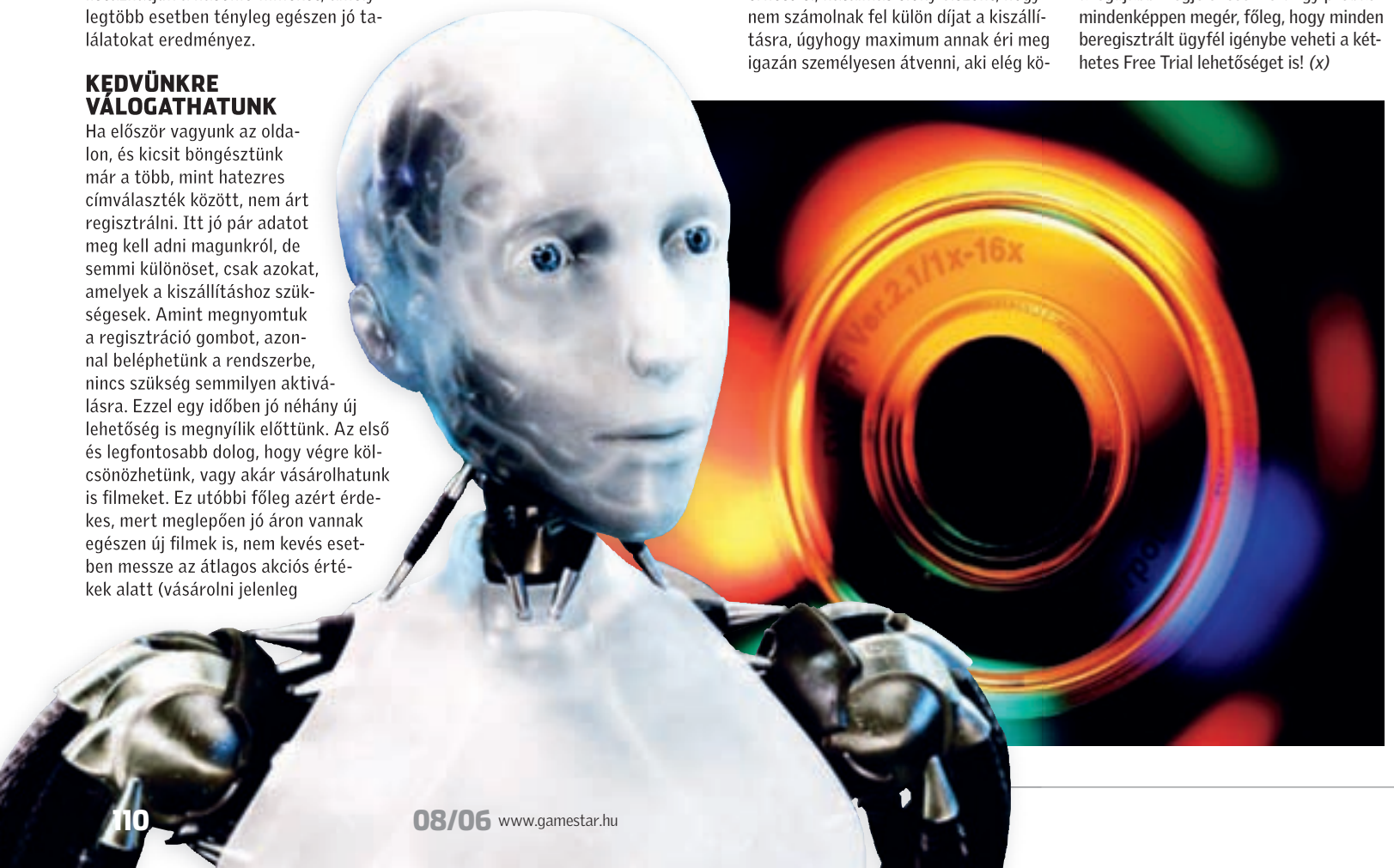
zel lakik az átvevőpontokhoz. A hab a tortán, hogy nincs sem késedelmi, sem pedig letéti díj,

így tényleg kijelenthetjük, hogy

csak és kizárólag az előfizetési díjat kell leszurkolnunk.

Extraként érdemes megemlíteni, hogy akár SMS-ben is kérhetünk értesítést az egyes rendelések státuszáról, illetve adott esetben az egyes akciókról és új filmek megjelenéséről. Így aztán tényleg naprakészek lehetünk még akkor is, ha nem ülünk napi 24 órát a gép előtt.

Összességében tehát azt mondhatjuk, hogy a megfáradt és kényelmes nézőknek egy kellően kényeztető szolgáltatás készítették. Ha valaki tényleg megfelelő mennyiségű filmet kölcsönöz, akkor maximum néhány százasért hozzájuthat a legújabb megjelenésekhez. Egy próbát mindenképpen megér, főleg, hogy minden beregisztrált ügyfél igénybe veheti a kététes Free Trial lehetőséget is! (x)



**NYERJ**  
100 000 FT-OT!



Tölts le bármilyen tartalmat a telefonodra és nyisd ki a kasszaajt! (Állás: 2008.06.01. 00:00 - 23:59)  
Részletek info: www.logostudio.hu

**FANTASZTIKUS ÁRZUHANÁS!**  
**FANTASZTIKUS ÁRZUHANÁS!**

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

**SMS SZÁM: 1791**

**SMS: 06/90 644 744**

**Kihagyhatatlan lehetőség!**  
**3 tartalom csomagban csak 480 Ft!**

**3 Színes Hátteret + 1 Mozgó Hátteret**  
**KÓD: PGS1001**

**SZÍNES HÁTTEREK**

**CSAK 192 FT!**



**MOZGÓ HÁTTEREK**

**CSAK 288 FT!**



**MINI VIDEÓK**

**CSAK 384 FT!**



**MAXI VIDEÓK 2 PERCES!**

**CSAK 480 FT!**



**Ha pl. Színes Hátteret szeretnél rendelni írd: WGS5185 Küldd: 1791**

Küldd el sms-ben a kiválasztott kódot (pl. WGS5185). Két, szűkmódra ingyenes tájékoztató SMS-t kapsz, majd egy emelkedős sms-ben köljük neked a kért tartalom WAP-os elérhetőségét. Egy tartalom megrendelésével 5 kreditet kapsz. Amennyiben a tartalom kredituzsma kevesebb, mint 5 (lásd alábbi táblázat) úgy a fennmaradó kreditet jóváírjuk neked, és azokat bármikor beválthatod. (Info: <http://klub.wapozz.hu> oldal, kreditjétem menü.) Rendelésedről hetente automatikusan kapsz az 5 kreditet. Amennyiben több kreditet szeretnél, akkor a rendelésedbe a tartalom kód beírása után egy szóközrel írd be a kívánt kreditszámot (a szám 5-tel osztható és max. 45 lehet. Pl: WGS5185 10)

A kreditet saját klubtagságon belül az alábbi tartalmakra válthatod be:

**A RENDELÉS LÉPÉSEI**

1. Add meg a kódot!
2. Küldd el az SMS-t!
3. A kapott linkre lépj fel!
4. Töltsd le a tartalmat!
5. Kreditjeidet használj fel a klub.wapozz.hu wapoldalon!

**Rubin Klub**

- Színes háttér 2 kredit
- Mozgó háttér 3 kredit
- Mini video 4 kredit
- Maxi video 5 kredit

**Smaragd Klub**

- Pók csengő 2 kredit
- Élethű hang 2 kredit
- Real Tone csengő 3 kredit
- JAVA játékok 5 kredit
- Tartalomcsomag 5 kredit

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

**Fontos! A szolgáltatás kizárólag aktív WAP előfizetéssel működik!**

Klubtagod hűdi díjazásánál 90 Ft. Fizetés az emelkedős SMS fogadásával történik. Lemondáshoz küldd a STOP szót, és a lemondandó klub nevet (Pl. Stop Rubin) a megrendelés SMS száma. \*Az aktív PINNÖ 03 03 04 a kredit visszaírásért. Studio (R)Kft. Info: 220 601 82

**ÉLETHŰ HANGOK CSAK 192 FT!**

- Csörr csörr (nő hanggal).....FGS1157
- Elnök..... FGS1192
- Fujjoló emberek3.....FGS1014
- Ha 70-es vagy az a baj... (férfi). FGS1416
- Haho sms (nő hanggal)..... FGS1205
- Itt a cicuskád... (nő).....FGS1407
- Kabbe (ffi hanggal).....FGS1124
- Kisautó dudál.....FGS1052
- Nem lesz baj (ffi hanggal).....FGS1230
- Nevető emberek2.....FGS1015
- Osztálytársad2 (ffi hanggal).... FGS1241
- Tapsoló emberek2.....FGS1004
- Xilofon.....FGS1046

**ÉBRESZTŐK**

- Én csörgök, te felkelsz... (férfi)..... FGS1396
- Fel lehet kelni, el lehet húzni. (férfi).....FGS1381
- Hé Michael szedd össze magad... (nő). FGS1346
- Jó reggelt édesem... (férfi)..... FGS1353
- Jó reggelt kicsim (férfi)..... FGS1358
- Nah, pörögjé' fel vazez(férfi)..... FGS1388

**JAVA JÁTÉKOK CSAK 480 FT!**

**THEER ADVENTURE (FFP)**  
**MARTELA**

**TGS1425**

**SPREAD HER!**

**TGS1422**

**SEXUAL SECRET**

**TGS1419**

**SPEED RUN**

**TGS1421**



# KICSI NOTESZGÉPEK, NAGY TUDÁSSAL

**Kipróbáltuk a legparányibb gépeket, és rájöttünk, nem is olyan könnyű választani**

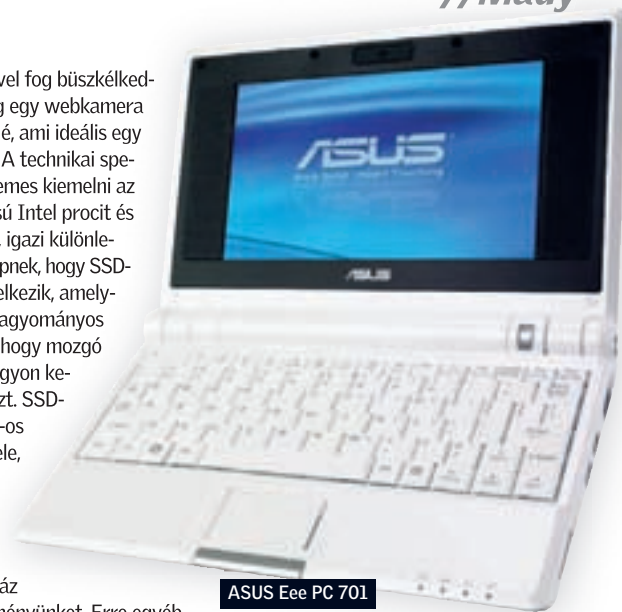
//Mady

**A**KI EGY PICIT IS FIGYELEM-mel kíséri az ultrahordozható noteszgépek fejlődését, az tudja, hogy mostanában egyre több gyártó száll be az olcsó, apró méretű „noteszgépek” gyártásába. A noteszgépet persze nem véletlenül tettem idézőjelbe, hisz ezek inkább már a szubnotesz kategóriába tartoznak, ami a legparányibb gépeket foglalja magában. A mostani örület a 100 dolláros laptop koncepciójára vezethető vissza, amelyből az ASUS gondolt egyet, és megalakította az Eee PC-t, ami egyszerre parányi és hihetetlenül olcsó is. Az olcsó jelző persze közel sem 100 dollárt jelent, de a gép tulajdonságaiban is mesze túlmutat a kezdeti legolcsóbb fekete-fehér kijelzős, teljesen fapados elképzeléseken. A jelenleg idehaza kapható 701-es 79 000 Ft-os árával valószínűleg véglegesen beírta magát az informatika történelemlönyvébe, de az evolúció igazából csak most kezdődik. Cikkünkben kipróbálunk néhány parányi noteszgépet, illetve a picit nagyobb 12,1” és 13,3” hordozható gépekből is bemutatunk néhányat.

## ASUS EEE PC 701

Az Eee PC-t már megjelenésekor elkapkodták a polcokról, de ez nem is csoda. Az egykilós, parányi szerkezet kívülről maga a tökéletes mása egy hagyományos batárméretű noteszgépnek. A többféle fiatalos színben is kapható 701-es legolcsóbb változata Linux operációs rendszerrel került piacra, de picivel többért Windows XP-vel is megvásárolható. A fehér színű készülékház anyagfelhasználása teljesen átlagos, az LCD nyitószervezete nagyon stabil, itt még külön reteszerre sincs szükség. A billentyűzet teljesen megfelelő, igazából csak a gép méretéből adódó problémákat lehet neki felróni. Nagyobb kezű emberek problémát okozhat a gépelés, mert könnyedén hozzá lehet érni a környező billentyűkhöz is. Az Eee PC-t persze nem arra találták ki, hogy könyveket írjunk rajta, inkább arra, hogy a beépített WLAN-egységgel a netkávészóban is hozzájussunk a leveleinkhez, és csevegjünk pár sort MSN-en. A 7” 800×480 pixel felbontású kijelző mellett találhatunk két hangfalat is, így a panel nem tölti ki a teljes rendelkezésre álló helyet. (A nemsokára megjelenő 901-es utód azonban már lényege-

sen nagyobb kijelzővel fog büszkélkedni.) A 701-esnél még egy webkamera is befért a kijelző fölé, ami ideális egy kis videochatelésre. A technikai specifikációk közül érdemes kiemelni az alacsony fogyasztású Intel procit és a fél giga memóriát, igazi különlegessége viszont a gépnek, hogy SSD-háttértárral is rendelkezik, amelynek nagy előnye a hagyományos HDD-kkal szemben, hogy mozgó alkatrészek híján nagyon kevés energiát fogyaszt. SSD-ből egyébként 4 GB-os modellét építették bele, hisz az olcsóság az egyik fő szempont volt. Ezért nem ezen a gépen fogjuk tárolni a több száz gigányi zenegyűjteményünket. Erre egyébként ma már ott vannak a 250 GB-os külső noteszvinyók, illetve ha nagyon olcsón akarjuk megúszni, akkor vásárolhatunk egy 4 gigabájtos memóriakártyát is néhány ezresért. Az optikai meghajtót ne is keressük, ha nagyon kell, egy külső egységgel tudjuk pótolni. Összességében az



ASUS Eee PC 701

Eee PC nagyon meggyőzött minket, körülbelül 80 ezer forintért kiválóan hordozható, parányi számítógépet kapunk, ami a legáltalánosabb feladatokra tökéletesen megfelel, komoly munkára viszont ne is próbáljuk befogni.

## MSI WIND U100

Az MSI pont lapleadás kellős közepére időzítette a Wind bemutatását, így épp csak hogy be tudtuk tenni. Kár is lett volna kihagyni az összeállításból, mert jelenleg ez a megoldás győzött meg minket leginkább és a szerkesztőségben is ez aratta a legnagyobb sikert. Az ok egyszerű – itt már egy komolyabb, 10 colos kijelzőt kapunk a pénzünkért, amelynek felbontása 1024×600 pixel. Ez már tökéletesen elég a weboldalak megjelenítésére is, és a munka is könnyebb rajta. A billen-

nökei. Memóriából viszont rögtön 1 GB-ot kapunk, de ezt persze tovább bővíthetjük akár 2 GB-ig is. A tapicad mérete teljesen megfelelő, bár ha lehet, érdemes hozzá egy külső egeret csatlakoztatni. Az akkumulátor üzemideje itt is 2–2,5 óra környékén mozog, attól függ, hogy mennyit nyüstöljük a gépet, illetve, hogy a Wi-Fi be van-e kapcsolva. Az igen rövid, mindössze egynapos villámteszt alatt nagyon meggyőzött minket, komolyabb hibát nem tudunk felróni, utazáshoz tökéletes. A Wind várható ára 100 ezer forint körül lesz, ezért természetesen már egy Windows XP is üti majd a markunkat.

## MSI PR200 CRYSTAL COLLECTION

Azokra is gondoltunk, akik esetleg komolyabb munkára keresnek kellően kicsi noteszgépet. Kipróbáltuk az MSI 12,1" PR200-as modelljét, abból is a legexkluzívabb Crystal Collection változatot, amely kb. 240 000 Ft-ba kerül. A hófehér gép azért is olyan különleges, mert a kerek MSI logó körül 120 eredeti Swarovski-kristályt találhatunk, ami egyfajta luxuserzetet ad a felhasználónak. A gép technikai felszereltségére sem lehet panaszkodni, egy 2 GHz-es Intel (T7250) Core 2 Duo processzor és 2 GB DDR II memória teljesít szolgálatot az alig 1,8 kilogrammos kis gépben.

A merevlemez kapacitása tökéletes, a 250 GB elég lesz mindenkinek, de akinek nem, az használhatja archiválásra a beépített DVD-író. A 12,1" kijelző nagyon korrekt, felbontása 1280×800, amivel minden további gond nélkül böngészhetjük a webet vagy a legbonyolultabb Excel táblákat. Extráiban sincs hiány, hisz a specifikációk között szerepel még az ujjlenyomat-olvasó szenzor, Bluetooth-adapter, 1,3 megapixeles webkamera, HDMI-csatlakozó, illetve találunk a dobozban néhány stílusos kiegészítőt is, például elegáns bőrtokot, egeret és egy 1 GB kapacitású pendrive-ot. Azoknak ajánljuk ezt a gépet, akik egy kellően kis méretű noteszgépet keresnek 4–4,5 órás akkuidővel, ugyanakkor fontos szempont számukra az is, hogy a kis méret ne menjen a kezelhetőség rovására.

## TOSHIBA SATELLITE U400

A Toshiba Satellite család teljesen megújult, ennek lehetünk tanúi az U400 modellnél is. Már elsőre látszik, hogy a gép fekete, zongoralakk borítása nemcsak a kíváncsiskodó szempárokat, de az ujjlenyomato-

kat is remekül vonzza. A gép 13,3" kategóriában száll versenybe, ennek megfelelően a súlya picivel kevesebb, mint 2 kiló. Az 1280×800 pixel felbontású kijelzőnek nagyon szép a képe, a betekintési szöge is rendben van. A grafikus teljesítményért egy integrált GMA X3100 videochip a felelős, amely nem túl erős, de azért el lehet vele lenni, a *Half-Life 2*

például tökjöl futtatható rajta. Ehhez persze az is hozzájárul, hogy egy 1,83 GHz-es Intel Core 2 Duo processzor került az U400-ba. Ennél persze létezik erősebb, 2 GHz-es CPU-val szerelt változat is, persze jóval magasabb áron. A legolcsóbb modell néhány ezer hóján 200 ezer forintba került, ezzel az árral viszont kifejezetten versenyképes a 12,1" és 13,3" gépek mezőnyében. Összesen 2 GB DDR2 memória áll a rendelkezésünkre, illetve egy 250 GB-os HDD. A beépített multi DVD-író itt is megtalálható éppúgy, mint az 1,3 megapixeles webkamera, WLAN, Bluetooth, HDMI-csatlakozó, érintésérzékelő funkciógombok, síkba hozott tapicad és egyéb finom megoldások. Mindenkinek csak ajánlani tudjuk, munkára, tanulásra és multimédiás feladatokra egyaránt jól használható.

## BENQ JOYBOOK S32EB

A BenQ Joybook család egyik legfiatalabb tagját, a 13,3" kijelzővel szerelt S32EB modellt próbáltuk ki legutoljára. A körülbelül 200 ezer forintos gép méretét tekintve csak egy nagyon picit nagyobb, mint a 12,1" MSI PR200-as. A képernyőnek és ezáltal a szemünknek felettébb jót tesz a kijelző plusz 1 colos méretnövekedése. A Joybook külsejét tekintve nagyon elegáns, szakítva a mai divattal, fehér helyett sötét színeket vonultat fel, ezeket egy kis fémes berakás is kíséri, amitől még minőségibb érzést próbál sugallni. A képernyő 1280×800 WXGA-felbontású, a képe nagyon szép élénk. Olvasásra, netezésre, munkára és filmnézésre pont ideális és szerencsére a billentyűzet is nagyon kényelmes. A gép teljesítménye viszont csak átlagos: Core 2 Duo processzor gondoskodik a nyers erőről, amelyet 2 GB memória és egy 160 GB-os merevlemez egészít ki. A videokártya itt is integrált Intel GMA X3100-as modellt, amely sok szót nem érdemel. Arra, amire ki lett találva – filmzésre, munkára – tökéletes, új játékokkal ne akarjunk vele játszani. Az 1,3 megapixeles QEye webkamera viszont egész jó képet nyújt, a beépített SRS TruSurround XT technológia



MSI Wind U100

pedig egész tisztességesen muzsikál a beépített hangszórókkal, bár láttunk már azért itt is jobbat. Összességében nagyon csendes, kellemes kis gépről van szó, teljesítményéhez képest picit magas az ára, ettől függetlenül jó választás lehet azoknak, akik sokat utaznak és nem futtatnak nagy teljesítményt igénylő alkalmazásokat.

## A DÖNTÉS KULCSA A MÉRET

Az itt felvonultatott gépeknel is jól érezhető: nem lehet egyértelműen kijelenteni, hogy ez és ez az abszolút tökéletes mini noteszgép. Először mindenki tisztázza magában, hogy mire kell neki egy ultrahorodozható notebook. Ha van otthon asztali gépünk, és tényleg csak arra kell, hogy útközben vagy nyaraláskor lehessen alkalmazni DIVX-filmet nézni, pár soros e-mailt írni, vagy megnézni a buszmenetrendet a neten, akkor egyértelműen elég a legkisebb és legolcsóbb mini noteszgép is. Mi erre a célra jelenleg az MSI Windet ajánljuk ebből a felhozatalból, bár érdemes lesz megnézni majd a hamarosan megjelenő, új 901-es Eee PC-t is. Aki viszont komolyabb munkára akarja használni a noteszgépet, de továbbra is nagyon fontos számára a méret és a súly, annak mindenképpen csakis a 12,1" és 13,3" képernyőjű modelleket javasoljuk. E tekintetben a Toshiba U400-as győzött meg minket a leginkább, ezért is adtuk neki az Ajánlatunk díjat. **GS**



MSI PR200 Crystal Collection

tyűzet persze itt sem sokkal nagyobb, mint az ASUS-nál, a kétkezes vakon gépeléssel itt is lehetnek gondok, de kis odafigyeléssel egész jól lehet rajta ptyögni. Webkamera, Wi-Fi, memóriakártya-olvasó, külső monitorcsatlakozó itt is alaptartozéknak számít. Ami viszont újdonságszámba megy, az belül található. A megfelelő sebességet az Intel új 1,6 GHz-es Atom processzora szolgáltatja, ami körülbelül hatodannyi energiával működik, mint a hagyományos mobilprocesszorok. Merevlemez gyanánt itt viszont még nem SSD-t, hanem hagyományos, 80 GB-os HDD-t építettek bele az MSI mér-



BenQ Joybook S32EB



Toshiba Satellite U400



# AMD AM2+ ALAPLAPOK TESZTJE

**Akármennyire haladunk előre az időben, az egyes hardvergyártók közötti versengés alig változik**

//ZeroCool

**T**ÉNY, HOGY MANAPSÁG MÁR nincs annyi versenyképes piaci résztvevő, mint egykor, de a gigászok csatája szakadatlanul halad előre. Legjobb példa erre az Intel-AMD-NVIDIA triumvirátus, amelynek közös harcáról időről időre lehet egyre érdekesebbeket hallani. A legtöbbször persze az AMD van a középpontban, legalábbis nekünk, játékos lelkeknek. Amióta megvásárolták az ATI-t, helyzetük nem lett semmivel sem nyugalmasabb, sőt... A cég processzorai, sokak véleménye szerint az elmúlt években nem igazán váltották be a hozzájuk fűzött reményeket, de az olyan hűséges vásárlók, mint például Gyu, vakon megbíznak a termékekben. Egyszer majd processzoraikat is bemutatjuk, most viszont úgy éreztük, időszerű elővenni egy raklapnyi alaplapt, és összehasonlítani, hogy mégis milyen varázslatos különbségek vannak a húszes és a félszáz ezernél is drágább megoldások között.

## TECHNOLÓGIA MINDENEKFELETT

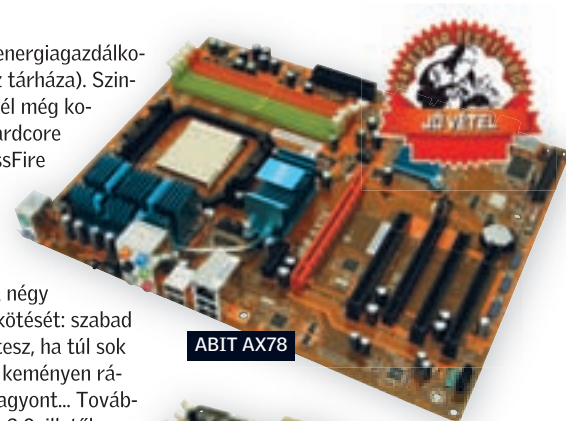
A „legújabb” szerzeményük az úgynevezett Spider platform, amelynek tag-

ját képezik a jelen tesztünkben is tárgyalt 790X, 790FX, valamint 770-s lakakészlettel felszerelt termékek. Van köztük olyan, amelynek integrált grafikus vezérlője van, mások nem. Előbbiek inkább multimédia-képességekre vannak felkészítve, de akárhogy is, azt már most le lehet szögezni, hogy számunkra, PC-s játékmegszállottakra ez nem lesz különösebb hatással. A HD 3200 bár nagyon szépen hangzik az elébiggyesztett, manapság elég divatos szócskával, de lássuk be: a mai játékokhoz ez azért kevéske lesz. Hiába DX10-kompatibilis, ha meg akarjuk feleltetni asztali testvérével, akkor azt mondhatjuk, hogy a HD 2400-as sebességét adja. Ezzel persze nincs semmi baj, sosem állította az AMD, hogy ezzel megoldódik a játékosok álma, csak gondoltam, tisztázzuk ezt is.

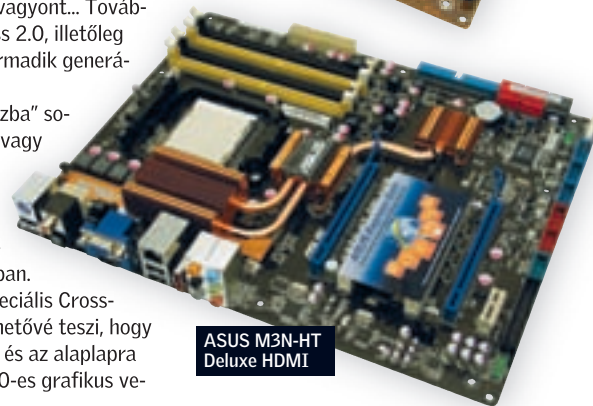
Minden ilyen, úgynevezett 7-es szériás alaplapon van néhány azonos tulajdonsága. A legfontosabb, hogy mindegyik a Phenom processzorok kihasználására fejlődött ki, következésképpen minden, a Phenom idején bejelentett technológiai nyálánkságot ismerik (a legfontosabb

ezek közül talán az új energiagazdálkodási lehetőségek egész tárháza). Szintén fontos, hogy ezeknél még komolyabban vették a hardcore játékosokat, így a CrossFire üzemmódot is továbbfejlesztették. A CrossFireX, ahogy már a korábbi GameStarban is láthattad, támogatja a négy grafikus kártya egybekötését: szabad fordításban ez annyit tesz, ha túl sok pénzed van, e gépekre keményen rákölthetsz egy kisebb vagyont... További újítás a PCI Express 2.0, illetőleg a HyperTransport harmadik generációjának megjelenése.

Az „érdekeségthalmazba” sorolhatnánk a 780G (avagy RS780) termékeket, amelyek a tényleg új-donságnak számító Hybrid Graphics lehetőségét rejtik magukban. Ez lényegében egy speciális CrossFire képesség, ami lehetővé teszi, hogy az integrált HD 3200 és az alaplapra tett, mondjuk HD3450-es grafikus ve-



ABIT AX78



ASUS M3N-HT  
Deluxe HDMI

## ALAPJÁBAN VÉVE EZEK KÖZÜL AZ ALAPLAPOK KÖZÜL LÉNYEGÉBEN NEM LEHET KIEMELNI ROSSZAT, VAGY OLYAT, AMITŐL TELJESEN TÁVOL KELL TARTANUNK MAGUNKAT

zérő CrossFire üzemmódban együttműködjön.

A tesztben szereplő alaplapok egy része SB600, másik része SB700-as jelzést kapott. Ez utóbbi természetesen az újabb déli híd rendszere, amely lényegében annyiban különbözik az elődtől, hogy több SATA- és USB-csatlakozási lehetőséget biztosít.

### AZ NVIDIA SEM AKAR KILÓGNI!

Mint már említettem, az Intel vagy az NVIDIA is mindig megjelenik egy-egy párharc esetén. Ezúttal az utóbbira terelődik a hangsúly. Az nForce családról az idők folyamán változó vélemények alakultak ki, de úgy éreztük, nem hagyhatjuk ki ezeket sem. Sajnos nem volt túl sok megoldás a kezünkben, de többek között az is remekül kivehető a *meléltelt táblázatból*, hogy piszok magas az áruk. Mindenképpen érdekelt minket is, hogy vajon mindez a teljesítményben is megmutatkozik-e, vagy sem?!

Az nForce 780 elnevezés nem véletlenül hajaz egyébként az RS780-ra, hiszen ha jobban a dolgok mögé nézünk, láthatjuk, hogy lényegében ugyanarról van szó – persze ez erős túlzás, de a lényeg: itt is van integrált VGA (ezúttal egy GeForce 8200-as), illetve ez is össze tud dolgozni egy „második” vezérlővel, az SLI-technológiának köszönhetően (nyilván nem CrossFire-ben, hiszen az AMD gyermeke). Az NVIDIA-nak ezen a téren egyébként van egy aprócska előnye, amely szerint a Hybrid SLI képes energiát megtakarítani. Ezt oly módon éri el, hogy a nem túl nagy teljesítményt igénylő alkalmazások futtatásakor a kiegészítő kártya lényegében ki kapcsol, és „helyébe” a jóval békésebb, integrált megoldás lép teljes kapacitással. Ehhez mondjuk, kiegészítőnek GeForce 9-nek kell lennie, de ma már az alá nem is érdemes adni, ha új kártyát vesz valaki. Az nForce 780a egyébként ugyanúgy támogatja a második generá-

ciós PCI-E-t, illetve a HT3-at, mint rivalisa, ugyanúgy, mint minden további Phenom nyalánkságot.

Említésre méltó még, hogy az integrált 8200-as GeForce már teljes HD-dekodolást kínál, amit eddig a PureHD esetében nem különösebben élvezhettünk. Ha most megkérdezném, hogy a gyakorlatban bárki ebből tapasztalt-e bármit, állítom, hogy 100 emberből maximum kettő-három tenné fel a kezét. De azért fontos infó ez, mint minden manapság, ami HD...

Mivel a teszt idején még kicsit nehézkes volt beszerezni az nForce 750a és 730a alaplapokat, így ezek kimaradtak a tesztből (igyekszünk majd pótolni e hiányságunkat). Ezeknél, akárcsak az AMD-nél, a kisebb számozás főként azt jelzi, hogy csökken a többkártyás támogatottság. Az élen a háromutas SLI-támogatással felszerelt 780a csücsül, azt követi a 750a szimpla SLI-támogatással, a sort pedig a 730a zárja egyetlen kártya kezelésének lehetőségével.

### MEGFIZETHETŐTŐL A MEGDÖBBENÉSIG

Arra gondoltunk, mivel a legelején még mi sem tudtuk, melyik megoldás mire képes, hogy az olcsóbb kategóriától indulunk, és szép lassan eljutunk a jéghegy csúcsáig.

Ennek szellemében a sort a mostanában kicsit szűkös lélekjelenlétet számláló ABIT AX78-as nyitja. Az utóbbi években kicsit eltűntek, de talán mostanában fel-feltámadnak – ezt sejteti, hogy egyre jobb és jobb alaplapokkal lepik meg a piacot. Az elnevezés megtévesztő kicsit, hiszen ez nem a 780-as, hanem a 770-es lapkészletre épül. Ez hivatalosan nem támogatja a CrossFire módot, a mérnökök mégis úgy gondolták, simán elfér rajta a kettő, 16-szoros PCI-E foglalat. Úgy működik, hogy két kártya esetében az egyik foglalat csak 4x-es módban fut, ami azért kicsit visz-

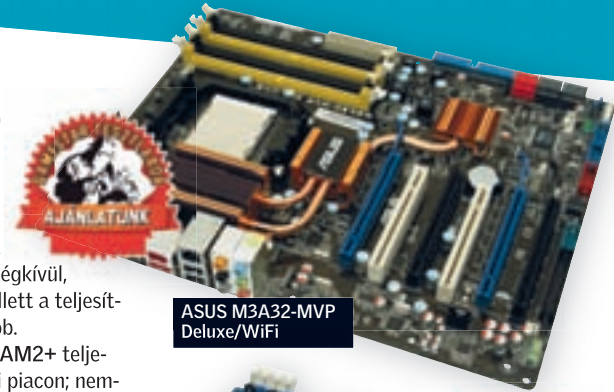
szveszi a teljesítményt.

Legnagyobb előnye kétségtelenül, hogy nagyon olcsó, emellett a teljesítménye sem a legrosszabb.

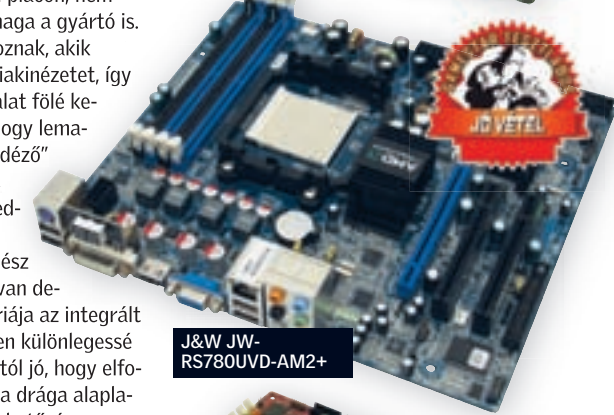
A J&W JS-RS780UDV-AM2+ teljesen újnak számít a hazai piacon; nemcsak a termék, hanem maga a gyártó is. Azon kevesek közé tartoznak, akik átalakították a referenciakinézetet, így a memóriák a proficfoglatat fölé kerültek. Kis érdekesség, hogy lemaradt róla a „régii időket idéző” PS/2-es egérsatlakozó, ezt USB-foglalatokkal fedték le. A megoldás igazi érdekessége, hogy az egész

mezőnyben csak ennek van dedikált, 64 megás memóriája az integrált VGA számára. Ez egészen különlegessé teszi, hiszen nemcsak attól jó, hogy elfogadható az ára, de még a drága alaplapokban sincs meg ez a lehetőség. Bár a Foxconn már régebb óta jelen van a piacon, mint az iméti J&W, jó látni, hogy mozgolódnak a hazai piacon, mert ezzel remek árverseny alakulhat ki a gyártók között. Kérdéses, a többi gyártó miként érte el, hogy olcsóbb terméket tudjon összehozni. A Foxconn A7GM-S esetében egyértelmű a dolog: nem különösebben követték az elektronikai újításokat, vagyis ők a régebbi kondenzátor/tekercesek egész hadát vonultatták fel – biztos voltak még fennmaradt készletek... Ez persze valahol azért látszik is rajta, hiszen teljesítményre nem volt eléggé meggyőző a mezőny többi tagjával összevetve.

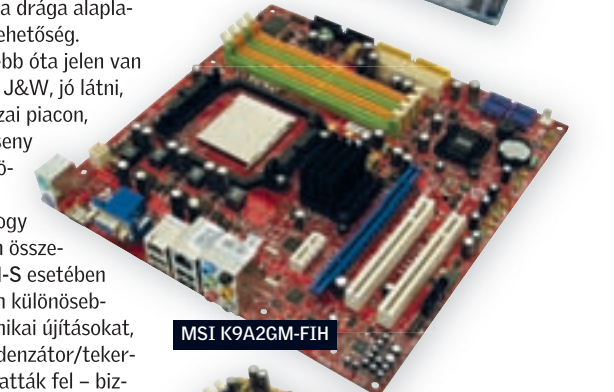
Az MSI K9A2GM-FIH a cég talán legegyszerűbb terméke címet is megkaphatná, persze ezen nem azt kell érteni, hogy rossz lenne. Egész egyszerűen a többi 780G-hez képest nem nyújt semmi különlegeset, sőt még a DVI-csatlakozás is lemaradt róla. Egyszerű



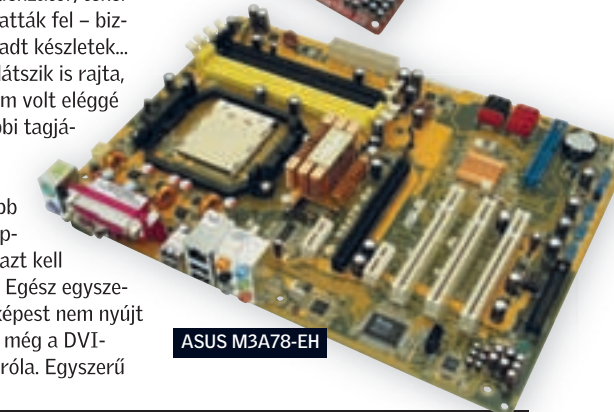
ASUS M3A32-MVP Deluxe/WiFi



J&W JW-RS780UVD-AM2+



MSI K9A2GM-FIH



ASUS M3A78-EH

	Lapkakészlet	Szabvány	Integrált VGA	Garancia (év)	Forgalmazó	Ár
ABIT AX78	AMD 770 + SB600	ATX	NINCS	3	Cédrus Kft.	15 900 Ft
J&W JW-RS780UVD-AM2+	AMD 780G + SB700	M-ATX	HD3200	3	Mercury Impex Kft.	16 630 Ft
FOXCONN A7GM-S	AMD 780G + SB700	M-ATX	HD3200	3	HRP	17 424 Ft
MSI K9A2GM-FIH	AMD 780G + SB700	M-ATX	HD3200	3	Expert Computer Kft.	18 085 Ft
ASUS M3A78-EH	AMD 780G + SB700	ATX	HD3200	3	Expert Computer Kft.	18 480 Ft
GIGABYTE GA-MA78GM-S2H	AMD 780G + SB700	M-ATX	HD3200	3	Bestbyte	19 190 Ft
GIGABYTE GA-MA790X-DS4	AMD 790X + SB600	ATX	NINCS	3	Cédrus Kft.	23 600 Ft
ASUS M3A32-MVP DELUXE/WIFI	AMD 790FX + SB600	ATX	NINCS	3	Expert Computer Kft.	46 265 Ft
ASUS M3N-HT DELUXE HDMI	NVIDIA NFORCE 780A SLI + NFORCE 200	ATX	NINCS	3	Expert Computer Kft.	52 010 Ft
MSI K9N2 DIAMOND	NVIDIA NFORCE 780A SLI + NFORCE 200	ATX	NINCS	3	Expert Computer Kft.	56 560 Ft

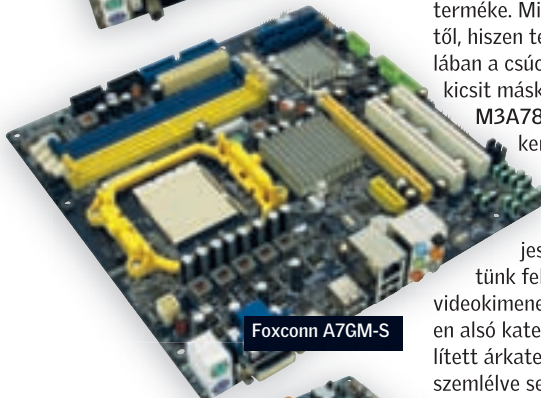




MSI K9N2 Diamond

megoldás, némileg letisztított, egyhén butított BIOS beállítási lehetőségek – a még bőven megfizethető árkategória jeles képviselője, teljesítményét tekintve középmezőnybe sorolható.

Következzen a világ legnagyobb hardvergyártójának, az ASUS-nak az első terméke. Mindig sokat várunk a cégtől, hiszen termékeinek vételi ára általában a csúcspontot döntögeti. Most ez kicsit másképp van, hiszen az ASUS M3A78-EH alig néhány forinttal keményebb, mint az előbb tárgyalt MSI-lap. A megszokottól kicsit eltérően, ennél a 780G-nél teljes ATX méretet fedezhetünk fel, és nem találhatunk rajta videokimenetet. Ez a cég egyértelműen alsó kategóriás terméke: a már említett árkategóriát és a teljesítményt szemlélve sem örvendezhetünk felhőtlenül. Aprócska tervezési hibaként felróhatjuk, hogy a hűtő felfogatásában zavarhat egy kondenzátor – felejtjük el, hogy erre speciális, bika hűtőket teszünk, hacsak nem az is az ASUS-tól származik.



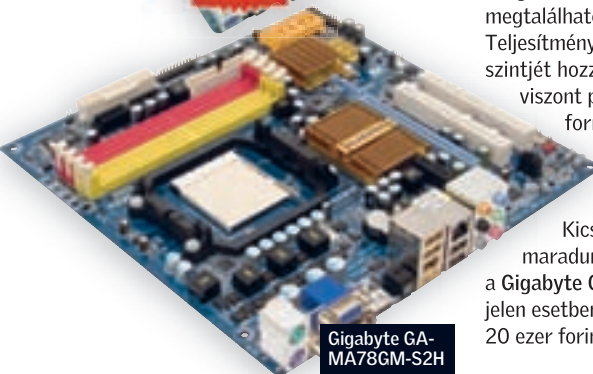
Foxconn A7GM-S



Gigabyte GA-MA790X-DS4

Ezt követi a Gigabyte GA-MA78GM-S2H, amely, ahogy neve is mutatja, a 780G családot gyarapítja. Az eddig tárgyaltakkal egyetemben (leszámítva a legelső, az ABIT termékét), ezen is megtalálható az integrált HD3200-as. Teljesítményben körülbelül a J&W szintjét hozza, annál csöppnyit lassabb, viszont pár forinttal drágább. Ilyenformán elfogadható ugyan, mégsem jelenthetjük ki, hogy hibátlan választás lenne.

Kicsit még ennél a gyártónál maradunk, hiszen megvizsgáltuk a Gigabyte GA-MA790X-DS4-et is, ám jelen esetben már átlépjük a „lélektani” 20 ezer forintos határt. Ez persze „mar-



Gigabyte GA-MA78GM-S2H

haság”, már abból a szempontból, hogy még ez a termék is csak néhány ezer forinttal kerül többre. A vége felé ennek a duplája környékén is megfordulunk majd... Tesztünk első, 790X lapkakészlettel ellátott termékéről van szó, amely a szokványos Gigabyte ruházatban pompázik. Bár „csak” két VGA-kártyát képes egyszerre meghajtani, nagyszerű dolog, hogy ezek kellően távol vannak egymástól. Ilyenformán két izmosabb kártya behelyezése esetén is jobb a hűtés, mint általában. Extrákkal sajnos nem nagyon bír, teljesítménye pedig átlagosnak mondható (pont annyival van a többi hasonló felett, amennyivel drágább). Ha nem akarjuk teljesen kihasználni a CrossFire-t, találunk ennél olcsóbb megoldást is.

Az igazi árobbantás csak most következik. Az ASUS csúcstermékei bemutatkoznak: először is itt az ASUS M3A32-MVP Deluxe/WiFi, amely már nevével is jelezni kívánja, hogy jóval több, mint a szokványos alaplapok. Ez már 790FX lapkakészlettel szerelt, így minden új funkciót maximálisan kihasznál. Extrák között említhető a Deluxe változat gyöngyszeme, a Wi-Fi támogatás, illetőleg a teljes passzív hőcsöves hűtési megoldás. Az e-SATA és a dupla S/PDIF felület már csupán hab a tortán. Teljesítménye körülbelül megegyezik a másik csúcsteljesítményű ASUS-szal, árkategóriája nemkülönben.

Ha már itt tartunk, megvizsgáltuk az ASUS M3N-HT Deluxe HDMI-t is, amely ettől a gyártótól igazából a top. 50 ezer forint feletti árat annak köszönheti, hogy a jelenleg legmodernebb nForce lapkakészlettel van felszerelve, a 780a-val. Érdekesség, hogy erről a modellről lemaradt a Wi-Fi, viszont helyet kapott a nemrégiben bemutatkozott Express Gate technológia: ez lehetővé teszi, hogy a gép indítása után azonnal futtathatunk rajta egy ROM-ban futó Linuxot, amivel egyszerűbb netes alkalmazásokat használhatunk.

Mi magunk is meglepődünk, amikor kiderült, hogy az MSI K9N2 Diamond lett jelen tesztünk legdrágább képviselője. Ez is nForce lapkakészletes, extrái között a Circu-Pipe hűtőrendszer, a dupla gigabites hálózati csatlakozást, az e-SATA portot és a Sound Blaster X-Fi-t említhetnénk. Sajnos a HDMI-csatlakozó lemaradt róla, viszont megtalálható a DVI-D.

## NEM KÖNNYŰ DÖNTENI

A méréseknél használt AMD Atlon X2 5000+ processzor, a 2x1 gigabájt DDR2-es Corsair memória és a Windows XP SP3 környezet egészen jól kihozták, hogy mit tudnak az alaplapok. Szerencsére nem minden esetben volt olyan kevés eltérés tapasztalható, mint mondjuk a mai VGA-kártyák körében. Mindegyik termék valahogy eltér a referenciakialakítástól, mint a régi szép időkben.

Alapjában véve ezek közül az alaplapok közül lényegében nem lehet kiemelni rosszat, vagy olyat, amitől teljesen távol kell tartanunk magunkat. Ha a drágább, hosszú évek óta velünk lévő megoldások hívei vagyunk, akkor válasszuk az ASUS M3A32-MVP Deluxe/WiFi-t, mely elég sok extrával rendelkezik, teljes CrossFire támogatással bír és még nem is a legdrágább a mezőnyben. Ha viszont átlagos teljesítményre vagyunk és nem akarjuk szanaszét tuningolni adott esetben a gépet (mert a lényeg a stabilitás), nyugodtan választhatjuk az olcsóbb kategória képviselőit; ezek közül jó lehet a J&W vagy akár az ABIT megoldása is. Az arany középút a játékosok számára szerintünk a Gigabyte GA-MA790X-DS4, amely, mint korábban olvashattuk, két kártyát képes CrossFire-ben kezelni. Aki ennél többet szeretne, az ügyis a csúcskategóriás alaplapot választja majd, de jelen esetben legalább nem lesz „útban” az integrált VGA – hiszen itt nincs.

	Photoshop CS2	Autodesk 3ds Max 8 (Render)	Microsoft Office 2003 SP1	WinRAR**	Memória olvasása**	Memória írása**
ABIT AX78	563	719	373	1076	7730	7447
J&W JW-RS780UVD-AM2+	775	721	373	1076	7402	6886
FOXCONN A7GM-S	808	721	381	981	5119	6699
MSI K9A2GM-FIH	779	720	376	1071	7336	6891
ASUS M3A78-EH	563	841	371	1073	7695	7460
GIGABYTE GA-MA78GM-S2H	812	721	382	1055	7646	6931
GIGABYTE GA-MA790X-DS4	560	714	369	1108	7480	8142
ASUS M3A32-MVP DELUXE/WIFI	560	715	363	1105	7728	7459
ASUS M3N-HT DELUXE HDMI	558	724	367	1104	5701	7505
MSI K9N2 DIAMOND	559	724	363	1061	5648	7494

Eredmények másodpercben, a kisebb érték a jobb

\*\* A jelzett eredményeknél a nagyobb érték a jobb

VISSZATÉR EGY ŐSI VESZÉLY.  
FELTÁMAD EGY VÉGSŐ REMÉNY.



IZGALMAS, TAKTIKUS HARC  
EGY HÁROM FŐS  
ELIT OSZTAGOT IRÁNYITVA



HOZD LÉTRE SAJÁT KÁRAKTEREDET,  
ES HAGYD, HOGY BESZIPPANTSON  
A NYILT VÉGŰ, IZGALMAS,  
KALANDOS TÖRTÉNET



FORDULATOS FELFEDEZŐUTAK  
BOLYGÓRÓL BOLYGÓRA: LELEGZETELÁLLÍTÓ  
UNIVERZUM-NAGY FELBONTÁSÚ  
GRAFIKÁVAL ES TEXTURÁKKAL

A TÖBBSZÖRÖSEN DÍJNYERTES  
SCI-FI SZEREPJÁTÉK  
IMMÁR MAGYAR FELIRATTAL, PC-N IS!

**MASS  
EFFECT**

UNIVERZUMUNK SORSA  
A TE KEZEDBEN VAN



CDPROJEKT **BiOWARE**



MEGJELENÉS: JÚNIUS 19.

© 2008 BioWare Corp. A BioWare és a Bioware a legújabb generációs számítógépes játékok fejlesztésére és kiadására specializálódott. A BioWare és a Bioware a legújabb generációs számítógépes játékok fejlesztésére és kiadására specializálódott. A BioWare és a Bioware a legújabb generációs számítógépes játékok fejlesztésére és kiadására specializálódott. A BioWare és a Bioware a legújabb generációs számítógépes játékok fejlesztésére és kiadására specializálódott.

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Láng

### ROUTER

#### LINKSYS BEFSR41



ÁRA 9000 Ft  
WEB [www.linksys.com](http://www.linksys.com)

Otthoni DSL vagy kábelt PC-kre való megosztására kiváló. Maximum négy eszköz között tud 100 Mbit/s hálózatot létesíteni és megosztani feljűk az internetkapcsolatot. Egy alaprouterrel van tehát szó NAT-tal, varázslókkal könnyített admin felülettel, UpnP-támogatással. Egyetlen hátránya, hogy wireless elérési pontként nem szolgálhat, de asztali rendszerek esetén ez nem lényeges kérdés.

### FÜLES

#### SENNHEISER CX300



ÁRA 9000 Ft  
WEB [www.sennheiser.com](http://www.sennheiser.com)

A minőségi fülhallgatóról ismert cégnek ez a „bedugós, de nem is” jellegű eszköze kiváló hangminőséggel és kényelemmel szolgálja ki gazdáját. Sajnos félmegoldás mivolta miatt a hangszigetelése nagyon gyenge. Összesen három szettnyi gumi jár hozzá, így a fülünkhöz alakíthatjuk. Hang- és kivitelezési minőségéhez képest alacsony ára teszi jó választássá, de egy zajos buszon szenvedni fogunk vele.

### HDD

#### WESTERN DIGITAL 320GB



ÁRA 13 000 Ft  
WEB [www.wdc.com](http://www.wdc.com)

A WD3200AAKS jelzésű, 3,5" merevlemez csupán egyetlen tányért tartalmaz, így igen halk és hűvös darab. Bár egyéb gyártók modelljeivel összevetve nem feltétlenül a leggyorsabb (átlagos olvasási sebessége 87–91 MB/s), ez azonban igazán csak tesztkörnyezetben tűnik fel. Átlagos elérési ideje közepes, esetleges alternatívája a Samsung F1-esek közül kerül ki.

## TOP TIPP

### VGA

#### ASUS EN9600GT MATRIX

ÁRA bevezetés alatt  
WEB [www.asus.com](http://www.asus.com)



Hybrid cooling – találták ki a memók, és nyilván a marketingosztály is kivette a részét belőle. Az ötlet, ami mögötte áll igen egyszerű, és valószínűleg szoftuningban már létezik: 2D módban a mai VGA-k nagyon keveset fogyasztanak. Ekkor bőven elég a passzív hűtés is. 3D alkalmazások indításakor azonban beindul a légkeverő. Az MSI „hibrid hűtésű” 9600 GT-je mellett az ASUS is elindít egy Republic of Gamers brand alatt futó, EN9600GT Matrix nevezetű kártyát. A meglehetősen masszív borda alatt az alap 9600 GT vas 650/1625-ös órajelét – egyelőre ismeretlen mértékben – felpíszkálják majd. DVI csatlakozás mellett HDMI és optikai hangkimenet is helyet kap, így HTPC-be például máris esélyes. Amennyiben ezen pluszok nem jelentenek majd irreális felárat, annyiban igen jöfőle szolgáltatásokkal rendelkező, több mint elfogadható teljesítményű kártyát tisztelhetünk benne.

### HANGFAL

#### LOGITECH X-230



ÁRA 10 000 Ft  
WEB [www.logitech.com](http://www.logitech.com)

Egy olcsóbb Logitech 2.1-es rendszerről van szó. Két darab, egyenként 6 wattos szatellitje (darabonként két 5 cm-es hangszóróval) és egy 20 W-os mélynyomója van, 15 cm-es membránnal. A kábelezés fix, távirányító nincs, a hangszórók elforgatható talpukkal falra szerelhetők. A fülhallgató-kimenet független a hardvertől, azt csak szoftveresen vezérelhetjük.

### CPU HŰTŐ

#### ZALMAN CNSP9300AT



ÁRA bevezetés alatt  
WEB [www.zalman.co.kr](http://www.zalman.co.kr)

A CNSP9500 „light” verziója ez. Két darab, leginkább az & jelet idéző hőcsővel szerelt. Minden egyéb módon megegyezik a 9500-assal: anyaga réz, univerzális felfogatás (rámegegy S775-re, AM2-re, de kompatibilis régebbi AMD-foglatokkal is). Az alig 400 grammnyi színesfém egy 1500-2400 fordulat/percet produkáló, 92 mm-es, PWM-vezérlésű ventilátor szellőzteti át. A maximális zajszint 30 decibel.

### CPU HŰTŐ

#### AC FREEZER XTREME



ÁRA 8500 Ft  
WEB [www.artic-cooling.com](http://www.artic-cooling.com)

A nyár közeledtével egy másik, valamivel erősebb processzorhűtőről is szólnunk. Ez a példány egy meglehetősen általános felépítésű, kétrészes borda közé rakott ventilátorral operál. A légkeverő 800 és 1500 rpm között teljesít, és PWM-szabályozott. A borda 600 grammos, gyárilag pasztázott. S775 és AM2/S939 lapokra szerelhető fel.

### VGA-KÁRTYÁK

#### VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT ALATT



**TIPP**  
1. Gainward 8800 GT 512MB  
kb. 40-45000 Ft  
WEB [www.gainward.com](http://www.gainward.com)

2. ASUS EAH3850 256MB  
kb. 29-31000 Ft  
WEB [www.asus.com](http://www.asus.com)

3. Sapphire HD3650 512 MB  
kb. 17-18000 Ft  
WEB [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)

**TIPP**  
4. Gigabyte GV-NX96152HP  
kb. 32-33000 Ft  
WEB [www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)

5. Zotac 8600 GT 256MB  
kb. 17-19000 Ft  
WEB [www.zotac.com](http://www.zotac.com)

### VGA-KÁRTYÁK

#### VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT FÖLÖTT



1. Leadtek PX9800 GX2 1GB  
kb. 113-125000 Ft  
WEB [www.leadtek.com](http://www.leadtek.com)

**TIPP**  
2. Sapphire HD3870 X2 1GB  
kb. 80-87000 Ft  
WEB [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)

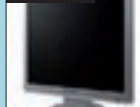
3. BFG 9800 GTX 512MB  
kb. 69-72000 Ft  
WEB [www.bfgtech.com](http://www.bfgtech.com)

4. MSI NX8800GTS 512MB  
kb. 57-62 000 Ft  
WEB [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)

5. Power Color HD3870 SCS3 512MB  
kb. 43-46000 Ft  
WEB [www.powercolor.com](http://www.powercolor.com)

### MONITOR

#### TFT-MONITOROK 17"-22"



1. ASUS PG221 (22" ws)  
Kb. 109-115 000 Ft  
WEB [www.asus.com](http://www.asus.com)

2. LG L1919S (19" ws)  
kb. 44-45000 Ft  
WEB [www.lg.hu](http://www.lg.hu)

**TIPP**  
3. Samsung 226BW (22" ws)  
kb. 64-68 000 Ft  
WEB [www.samsung.com](http://www.samsung.com)

4. Belinea 1975 S1 19"  
kb. 55-58 000 Ft  
WEB [www.belinea.com](http://www.belinea.com)

**TIPP**  
5. Viewsonic VG730m 17"  
kb. 47-50 000 Ft  
WEB [www.viewsonic.com](http://www.viewsonic.com)



#### NETBOOK HP 2133

ÁRA nincs adat  
WEB [www.hp.hu](http://www.hp.hu)

Ez a kicsi, vaskosnak tűnő mininotesz a HP reakciója az Eee és hasonlórúek inváziójára. A gép 1270 grammos, 25,5x16,5 cm alapterületű, 8,9 hüvelyk átmérőjű kijelzője pedig 1280x768 pixelt képes megjeleníteni. A gép teste teljesen alumíniumból készült, a billentyűzet a rendelkezésre álló helyhez képest hatalmasnak hat – a széleken 2-3 mm, a touchpadnál néhány cm maradt csak ki. 2,5" hagyományos merevlemez biztosítja a tárhelyet. A gép lelket 1,12 vagy 1,6 GHz-es VIA C7 mobil processzor adja, de a jövőben a VIA anno is elképzelhető, hogy belekerül. DX9 képes Chrome9 HC megjelenítője és 512-2048 MB rendszermemóriája van még. A ki/bemenetek a következőképpen alakulnak: gigabites Ethernet, két USB, VGA kimenet, ExpressCard bővítőhely, SD kártyaolvasó, webkamera, Bluetooth, 802.11b/g Wi-Fi.



## 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	23 000 Ft
<b>Memória</b>	Corsair ValueSelect 2GB, 667MHz	8000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire HD3650 512 MB	18 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Samsung HD250HJ 250GB	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+	+ 7 000 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>	Artic Cooling Freezer 7 Pro	4 000 Ft
<b>Alaplap</b>	MSI P35 Platinum	27 000 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 TL166 500 GB	18 000 Ft
<b>DVD-író</b>	NEC AD-7173S LabelFlash	7 000 Ft
<b>Ház</b>	Chieftec Uni BH-02	15 000 Ft
<b>Táp</b>	FSP Bluestorm II 400W	12 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>168 000 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

### 220 000 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	31 000 Ft
<b>Memória</b>	OCZ Platinum 800 Dual 2GB	15 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b>	Sapphire HD3870 X2 1GB	81 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b>	Samsung Spinpoint TL166 500 GB	18 000 Ft
<b>DVD-író</b>	NEC AD-7173S LabelFlash	7 000 Ft
<b>Ház</b>	Cooler Master CM 690	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 csúcs-kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

## PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE



INTEL		
Intel Socket 775		
Core 2 Quad Q9300 / 2500MHz		56 000 Ft
Core 2 Quad Q6600 / 2400MHz		41 000 Ft
Core 2 Duo E8400 / 3000MHz		39 000 Ft
Core 2 Duo E8200 / 2660MHz		34 000 Ft
Core 2 Duo E6750 / 2660MHz		34 000 Ft
Core 2 Duo E4500 / 2200MHz		23 000 Ft
Pentium E2180 / 2000MHz		14 000 Ft
Pentium E2160 / 1800MHz		13 000 Ft
Celeron E1200 / 1600MHz		9 000 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		23 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5200+ 2.6 GHz		19 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4600+ 2.4 GHz		13 000 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

## ALAPLAPAJÁNLÓ



INTEL		
Intel Socket 775		
ASUS P5W DH Deluxe		34 000 Ft
MSI P6N SLI Platinum		33 000 Ft
ASUS Commando		31 000 Ft
MSI P35 Platinum		27 000 Ft
Gigabyte P35-DS3		19 000 Ft

AMD		
AMD Socket AM2		
Gigabyte MA790FX-DQ6		37 000 Ft
ASUS M2N32-SLI Deluxe WE		33 000 Ft
MSI K9A Platinum		23 000 Ft
GIGABYTE GA-MA770-DS3		16 000 Ft
ASUS M2N4-SLI		16 000 Ft

# KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT Gigabyte MA770-DS3

**OLCSÓ AM2+ DESZKA AZ MA-770-es. Ahogy a neve is mutatja az AMD 770-es kódnevű chipsetjével szerelték.** Ez a 790FX „light” változata, egy igen kis méretű és fogyasztású darab; passzív hűtése egészen biztosan nem kezd el hangoskodni pár hónap után. A déli híd szerepében az SB600-ast köszönhetjük. Bármilyen AM2+ processzort (Phenomot is) fogad, mellé 4 slotnyi RAM-ot tehetünk. Egy 16x PCIe 2.0 foglalata, egy IDE csatornája és négy SATA bővíthelye van. A szokványos sort egy gigabites Ethernet, hat hátsó és két kivezethető USB zárja. De van itt még két hátsó FireWire és SPDIF bemenet is. Olcsó lap lévén tuningra nem a legjobb - bár

a BIOS sok mindenhez enged minket hozzányúlni (pl. északi híd/L3 szorzó), azonban csak szűk határok között. Afféle hozott is, meg nem is... de azért több-kevesebb pluszt minden további nélkül kicsiholhatunk egy költséghatékony rendszerből. A TLB bug patch kikapcsolható. Később egy-két BIOS frissítés után a komolyabb lapokhoz képest gyakoribb kompatibilitási gondok is minden bizonnyal csökkennek vagy megszűnnek. A dobozában az alapfelszereltséget (2 SATA-, egy IDE- és floppykabel, hátlap, kézikönyv, driver lemez) találjuk meg.



## GameStar

ÁRA 16 000 Ft  
Kompromisszumkész és vékony pénztárcájú vásárlóknak jó választás lehet - akár játékgép alapjaként is

# 80



# BARBÁROK A KAPUKNÁL

Mindannyiunk kedvenc barbár hőse, Conan ismét visszatért a monitorokra, hogy csupasz mellkasát és hosszú kardját villogtassa. Megújul vele a barbárjátékok műfaja is? //Berrr



**A NYOLCVANAS ÉVEKBEN A „nemes barbár” igazi kultuszfigura volt. Egymást érték a jobbára Conan ihlette heroikus fantasy regények, Boris Vallejo izzadó mellkasú body-buildereket és hatalmas keblű szőke amazonokat ábrázoló képei minden valamirevaló kamasz falán ott pompáztak, Arnold Schwarzeneggerrel pedig a mozivásznat is meghódították az igazságért hadba szálló, szőrös csizmájú, lobogó hajú elszánt tekintetű nemes vademberek.** A műfajból persze a számítógépes játékok sem maradhettek ki. Ezek a játékok jobbára a korszakban divatos beat 'em up, illetve a hack 'n slash műfajba tartoztak. Főhőseinkkel általában elrabolt hercegnőket, mágiikus kincseket kellett megtalálni, miközben különböző pályákon (erdő, barlang, vár, börtönök) gyaktuk ellenfeleinket.

## VÉRES KARDOK, AGYVELŐS ALABÁRDOK

Egyik kedvenc cégem a nyolcvanas évekből az angol Palace Software, amely démoni hangulatú, morbid humorú és gyönyörű grafikájú játékaikról vált híressé. Az ő fejlesztésük az 1987-es *Barbarian, the Ultimate Warrior*: A játék dobozán a korszak két híres body-builder sztárja pózolt, jelezve, hogy a progi a korszak testépítő kultuszának jegyében született. Külön érdekesség, hogy a játékban jó pár hangeffektet

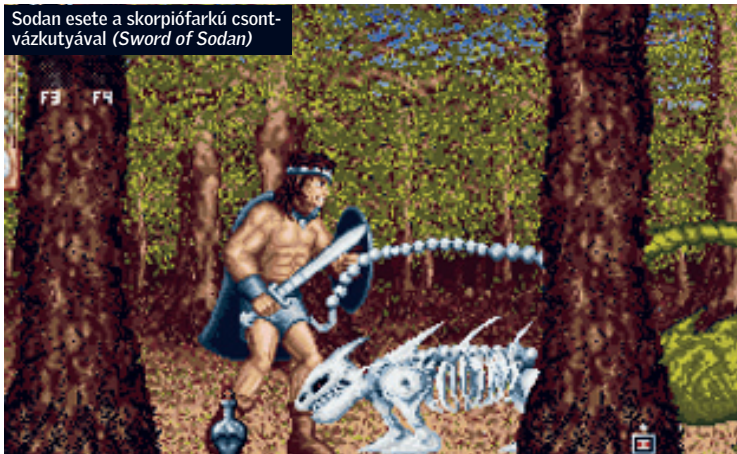
a Red Sonja című fantasy filmből vettek át. A *Barbarian*-ban főhősünkkel, Gorth-szal másik játékos vagy a gép ellen harcolhatunk különféle látványos helyszíneken: erdei ligeten, börtönben, gladiátor-küzdőtérben. A gép elleni harcban, vagyis a „story üzemmódban” a cél a gonosz Drax mágus megölése és Mariana hercegnő megmentése volt. A játék Amerikában *Death Sword* néven jelent meg, amely a programot híressé tevő halálos csapásra utalt: hősünk ilyenkor látványos, 360 fokos fordulattal csapta le ellensége fejét. A megcsontkított testet ezután egy zöld manó vonszolta ki a képből, a fejet pedig gonosz nevetéssel kirugdosta. Mai szemmel persze kicsit naiv ez a véres animáció, akkoriban azonban olyan nagy vihart kavart, hogy a játék Németországban felkerült a szigorúan korhatáros indexre. 1988-ban jelent meg a folytatás, a *Barbarian II, Dungeons of Drax*, amely szerény véleményem szerint minden idők egyik legzseniálisabb barbáros játéka. Igaz, azt már nehezebb megfogalmazni, miért is, ugyanis a program erejét inkább az atmoszféra és a grafika adta meg. A játékterben itt már szabadon mozoghattunk, sőt hős helyett szexi hősnőt is választhattunk. A cél most is elég egyszerű volt: bejutni Drax mágus börtönébe, és kinyírni a gonosz varázslót. A gyönyörű grafika mellett a morbid halálnemek felsorakoztatása adta meg a játék savát-borsát: egyes szörnyek fejünk leharpásával, majd kibőfögésével tüntek ki, más,

börtönlakó démonok hatalmas vermekbe rántottak minket, majd egyenként köpték vissza fogyasztthatatlan csontjainkat. (Ha ügyesek voltunk, a dagadék börtönőrrel etettük meg őket.) A játék Amiga verziójában a legnagyobb poént a floppycsere animációja jelentette: ilyenkor egy csontvázkéz jelent meg a lemezzel, majd hirtelen behajolt oldalról maga a csontváz is egy démoni nevetés kíséretében.

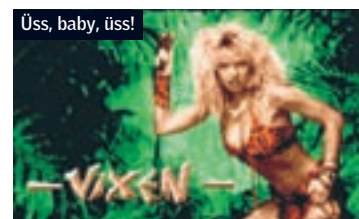
## BARBÁROK A KAPUKNÁL!

A másik kedvencem a korszakból az ugyan-csak angol Psygnosis, amelyet leginkább talán a *Lemmings* kultjátékból ismerhetünk. Nyolcvanas évebeli játékaikat a 16 bites gépek teljesítőképességét végtelenen kihasználó gyönyörű grafikák és David Whittaker füllemászóan libabőröztető zenéi jellemezték. A Psygnosis-játékok szürreális világaikról is híresek voltak; a borítókat az a Roger Dean nevű világhírű fantasy-illusztrátor tervezte, aki többek között az Asia és a Yes zenekarnak is készített borítókat. A Psygnosis egyik korai, és bátran állíthatom egyetlen rossz játéka az 1987-es *Barbarian* néven futó program, amely az Atari ST és Amiga gépeken hódított – volna –, ha a készítő nem követnek el egy nagy baklövést. Az oldalnézetes, scrollozós játék gyönyörű volt ugyan, de teljesen használhatatlan, ugyanis hősünket a képernyő alján látható ikonokkal kellett irányítani, ami ugyebár egy kalandjátéknál vagy egy stratégiai

Sodan esete a skorpíofarkú csontvázkutyával (*Sword of Sodan*)



Hopp... ez a fejem volt... (*Barbarian 2*)



Üss, baby, üss!



Roger Dean híres borítója a Psygnosis játékhoz

játéknál okés, de egy agyvelő-hasogató, reflexekre építő akciójátéknál nem a legjobb ötlet. Sajnos az élvezetfaktort még a digitalizált hangok és a képi gegek (hősrünk pl. rendszeresen elmenekült fejvesztve a sárkányok elől) sem tudták megteremteni. Maradt hát a nyálcsorgatás, főleg az irigy C64-es tulajdonosok részéről a gyönyörű képek láttán...

A *Barbarian*-nál jóval sikeresebb volt az 1988-as *Rastan* című játék, amely a korszak egyik legtipikusabb hack 'em/slash-'em/scrollozós/barbár játéka: hősrünknek ki-mérák, valkűrök, piranhák, csontvázak, élőhalottak armadáján kellett átvergődnie, pályavégi főszörnyekkel megküzdve, baltát, buzogányt, tüzes kardot lengetve, jobbnál jobb páncélokot, gyűrűket, drágaköveket gyűjtve. A korszak számtalan barbárjátékklónja közül meg lehet említeni még például a *Savage* című progijt, amely az oldalnézetes grafikát vegyítette a 3D-s szubjektív nézetű shooter elemekkel (monolitikok között repkedve koponyákkal kellett lőddözni ellenfeleinkre), vagy a *Vixen* című játékot, ahol

egy ostorát lengető, néha rókává változó barbár amazonnőt irányíthattunk. Aztán ott volt a csodálatos grafikájú francia *Unreal* (nem tévesztendő össze a '98-as shooterrel!), és a sokak számára nyilván ismerősen csengő, sok folytatást megért 1989-es *Golden Axe*, amely a Konami cég nagy durranása volt. A rendkívül hangulatos játék különlegességét az jelentette, hogy választhattunk egy barbár hős, egy amazon és egy harcias törpe között.

Egyik személyes kedvencem a korszakból a dán Søren Grønbech játéka, a *Sword of Sodan*. (A Datastormnál dolgozó Grønbech azzal vált legendává a C64 világban, hogy feltalálta a képi képtelenséget, a „border-sprite”-ot, vagyis képes volt a gépet „átverve” sprite-ot megjeleníteni a képernyő keretén.) A *Sodan* játékmenetét tekintve nem volt ugyan nagy durranás (a szokásos öld meg a gonosz mágust sztori...), grafikai-lag azonban a korszak egyik legelképez-tőbb teljesítménye, nem is annyira a véres



A Rastan Sagá-hoz készült képregény



Conan kissé sértődékeny lett mostanában... (Conan the Cimmerian)

jelenetek, mint inkább a hihetetlenül nagy méretű figurák és az elképesztően részletes grafika miatt. (Emlékszem, az erdőben még a hangyákat is látni lehetett a bolyban, ami akkoriban óriási szó volt!) A játék különlegességét jelentették még a digitalizált hangok, valamint a Replay funkció, amellyel akkoriban csak a sportjátékoknál lehetett találkozni.

## CONAN, A NEMES BARBÁR

A nyolcvanas években persze nemcsak conanos filmek, de conanos játékok is születtek. Ezek közül az egyik első a *Zorro* című, zseniális humorú játékáról elhíresült Data-soft *Conan: Hall of Volta* című 1984-es játéka. A puzzle elemeket is tartalmazó programban a gonosz Volta kastélyába kellett bejutni: Conan tíz bumeráng pengével volt felfegyverezve, valamint egy segítő sas-mádrárral. A pályáról pályára ugráló kis alaknak gejzireken, lávabugyrokon, kihelyezett karókon kellett átjutnia kulcsokat és drágaköveket gyűjtve, bugyborékokat meglo-gatva, denevéreket, skorpiókat, óriáspó-kokat, tűzokádó sárkányokat irtva. A fő-gonosz az elektromos fegyverarzenállal felszerelkezett Volta volt: a játékos csak a végső csatában értette meg, miért is így hívják a mágust.

1991-ben született egy remek stratégiai ka-landjáték Conan kalandjaiból *Conan: the Cimmerian* címmel. A regényből és filmből „összegyűrt”, többfejezetes játék keretes történetét egy öregember mesélte hallga-tóságának a tábornúznál. Conan, miután fa-luját elpusztították a Set papok, Hyboreába utazik bosszúszomjasan, Shadizar városá-ba, hogy ellenségét, Thoth Amon papot fel-kutassa, és megölje. Az életteli városban fel-alá böklászhattunk, és nemcsak hőstet-eket hajthattunk végre, de kedvünkre pü-fölhettük, gyilkolhattuk, rabolhattuk ki a bé-kés polgárokat is. A játékban fontos szere-pet kapott a tárgyak vétele és eladása, no és persze a kikötőzött ledér öltözetű ra-bnók meintegetése. Amíg a városban „közel-rői” szemléltethetjük a kalandokat, addig az utazásnál felülről láttuk a mágikus birodal-om térképét.

Conan kalandjaiból 2004-ben készült még egy meglehetősen harmatos hack 'n slash játék, amelynek igazi érdeme az aréna mul-tiplayer üzemmód volt. Remélhetőleg a ne-mes barbár mostani visszatérése sikere-sebb lesz, és az új játék nemcsak a vértó-csák számában, valamint a kiloccsantott agyvelő mennyiségében, de a játékmenet ötletességében is méltó lesz a barbár játé-kok brutálisan nemes hagyományaihoz. GS

Hősrünk megzavarta a falusi futóversenyt (Golden Axe)



# ADNAK A VÉLEMÉNYEDRE?

Vigyázz, kit hordasz le az online fórumokon, mert a fejesek is olvasnak!

//Mayer



Vigyázz ha Jeffet szídid! Ő olvas!

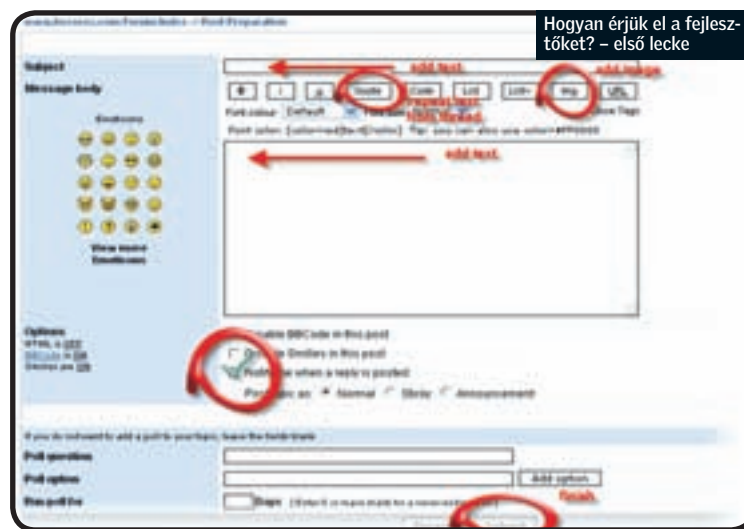
**A FÓRUMOK RENDKÍVÜL FONTOS SZEREPET TÖLTENEK BE az internetes közösségépítés terén. Nevezhetjük akár isten online állatkertjének, hisz ezeken az oldalakon felbukkanhat a kultúrától lemaradt hegyi trolltól kezdve a szomszéd Pistáig mindenki.** Igen, még akár a kedvenc vagy éppen utált játékiadó munkatársa is. A fórumok remek lehetőséget adnak az anonim véleménynyilvánításra, és a szabad akarat világában a legtöbben élnek is ezzel a lehetőséggel. Ki kulturáltan, ki pedig alacsony IQ-szinthez mérten. Az oldalakra írt vélemények között éppen ezért nehéz a kiadóknak szemezgetniük, és talán úgy tűnhet, magasról tesznek a piti kis mondatainkra, azonban a legtöbben mégis igyekeznek figyelni a játékokkal kapcsolatos gondolatokra. Igaz, ezt általában a háttérből figyelve teszik, bár akadnak olyanok is, akik kimerészkednek a vadászmezőkre.

## MONDD MEG NEKIK!

David Jaffe, a *God of War* atyja kifejezetten ruhelli a háttérben tartózkodást: „Az internet nagyszerű eszköz arra, hogy a készítőik és a rajongók társaloghassanak egymással. Ugyan miért ne akarnék azokkal a sráccal kommunikálni, akik nemcsak szeretik a műveimet, de akárcsak én, imádnak játszani. Az elérhetetlenség nálam egyáltalán nem működik” – mondta a dizájnerek egy vele készített interjúban, ahol azt is beismerte, hogy akkor igazán nehéz a helyzet, ha a személyét vagy a játékeit érik támadások. Szerinte ugyanis ilyenek mindig is lesznek, így azok, akik beszélnek a ringbe és megpróbálják tisztázni magukat, bizony nehéz meccs előtt állnak (kivéve Uwe Boll és sajátos bokszeccsei).

## FIGYELLEK!

A Microsoft globális marketingjéért felelős Jeff Bell egészen másképp gondolhatta, amikor a NeoGAF egyik hozzászólójának írományán akadt ki. A NeoGAF közössége híres hangos véleményéről, amely gyakran eléri a kiadók és stúdiók felsőbb rétegeit is, de arra korábban még nem volt példa, hogy egy vezérigazgató



Hogyan érzük el a fejlesztőket? – első lecke

## JEFF BELL EGÉSZEN MÁSKÉPP GONDOLHATTA, AMIKOR A NEOGAF EGYIK HOZZÁSZÓLÓJÁNAK ÍROMÁNYÁN KIAKADT


visszaszóljon valakinek. A 2007-ben frissen kinevezett Jeff Bell épp az E3-on tartott prezentációt, miközben a NeoGAF véleményektől túltöltött olvasótáborra folyamatosan adta ki magából negatív szavait, az eseményt figyelve. Egy héttel később jött a bejelentés, mely szerint Peter Moore átigazolt a Microsoft hajójáról az Electronic Arts armadájába. Miután a fórumon valaki úgy gondolta, hogy a tetoválásairól híres Moore helyett inkább Bellnek kellene szednie a sátorfáját, Jeff nem állt szótlanul tovább, hanem regisztrált a NeoGAF oldalára. Im már „bell801” néven írt személyesen az őt sértető felhasználónak, aki ezek után kicsit magába szállt. Mike Haag, az említett NeoGAF látogató szerint teljesen elképzelhetetlen volt addig számára, hogy bárki is elolvassa írományait a játékipar felsőbb rétegeiből.

## MIT ÉR A VÉLEMÉNYED?

A Microsoft reklámjai ellepik a tévét, milliós eseményen vannak jelen, és kifejezetten fontosnak tartják a rajongók véleményét. Figyelik azokat, akik sokat tesznek hozzá az

xboxos közösség életéhez, de azt is nézik, kik azok, akik a leghatékonyabb módon fényezik a konzolt. Egyes szerencsések akár zárt ajtós Microsoft-események látogatóivá is válhatnak a cég MVP (Most Valuable Player) programjának keretein belül. Ghaleon-EB csak egy lelkes Xbox-rajongóként volt jelen a NeoGAF fórumain, azonban egyik nap meghívást kapott az akkor még fejlesztés alatt álló *Halo 3* megtekintésére.

## FÓRUMRA FEL!

Persze senki ne azt tartsa szem előtt, hogy fórumos tevékenységének hála, egy nap majd éppen egy zárt ajtós *Crysis 2* bemutató vendége lesz. A szabad véleménynyilvánítás jó dolog, és ha a megfelelő fórumon tesszük, nagy valószínűséggel a kiadók és a fejlesztők is elolvassák majd gondolatainkat az éppen készülő vagy már kiadott termékekkel kapcsolatban. Sajnos minden kívánságnak ők sem tudnak eleget tenni, de lehet, hogy egy-két apróbb változtatást éppen az ilyen hozzászólásoknak köszönhet majd a publikum. 

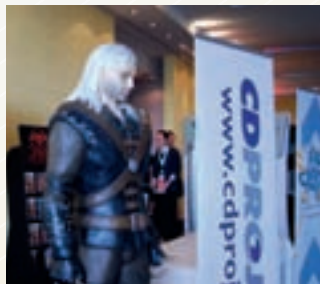


David Jaffe szívesen dumálgat a többi gamerrel



# GAME DEVELOPERS FORUM 2008

## VILÁGOKAT ÉPÍTÜNK



„This show kicks ass” – Dr. Michael Capps elnök, Epic Games

„Nagyon tetszett az idei GDF,  
a rendezvény nagy jövő előtt áll”  
– Sten Huebler Lead Designer, Crytek

„Koppannak az állak a padlón, szem  
nem marad szárazon, a látvány simán  
agyonver szinte minden sci-fit és ak-  
ciófilmet” – Index.hu

„Döbbenetes volt újranézni a négy  
évvel ezelőtti FarCry-bemutatóvideót,  
amitől még ma is sok embernek lees-  
ne az álla” – sg.hu

„Idén is remekül sikerült a Game  
Developers Forum”  
– Gamekapocs.hu

## KÖSZÖNJÜK A RÉSZVÉTELT!



XBOX 360™

CDPROJEKT

GameStar



index



WWW.GDF-HU.COM



# HOVA TOVÁBB...

Már te sem látsz ki a gombok és a különböző joystickok közül?

//Mayer



**T**ÚL BONYOLULTAK A MOSTANI KONTROLLEREK A PIACON. A manapság „standardként” számon tartott, a PlayStation Dual Shockja óta agyonklónozott kialakításnak összesen 8 gombja, 1 iránypadja és 2 analóg karja van, nem számolva a Start, select, menü stb. gombokat.

A '83-ban Japánból induló Nintendo Entertainment System ezzel szemben összesen 1 iránypaddal és 2 akciógommbal rendelkezett. Az akkori minimalista kialakítás óta bizony rengeteg új gomb nőtt rá a kis irányítónkra, amelynek köszönhetően sokak számára nehezen kezelhetővé váltak az egyre bonyolultabb játékok. A standard kontrollerek mellett pedig egy új „faj” is szépen kezd kiadni magát a háttérből, mégpedig az alternatív irányítási lehetőségeket kínáló kiegészítők.

## GOMBKAVALKÁD

A kis nyomásra érzékeny gombok számának növekedése még '91-ben kezdődött, mikor is a Nintendo piacra dobta a már 6 akciógommbal felszerelt SNES-t. A controller ideálisnak mutatkozott olyan játékok konzolos verziói számára, mint a *Street Fighter II*, azonban a két ütő és két rúgás gomb mellett a maradék kettő már ekkor is kihagyható lett volna. A mostanság használatos 8-as kiosztásra tervezett játékokban is rengetegszer kapnak szerepet felesleges gombok, vagy olyan akciók, melyeket eljuthettek volna a fejlesztők. Azonban a Nintendo új irányba vitte el a kontrollerekről kialakított képet a Wii friss koncepciójával. Összesen 4 gomb áll a játékosok rendelkezésére, és egy analóg kar, amennyiben a nuncsaku kiegészítőt is használjuk. Ezzel szemben a PS3 és az Xbox360 maradt a mára tradicionálisnak számító kiosztásnál, de a konkurens sikerét figyelve, lehet, hogy mégsem



Mit nekem kilogramm?  
Body Mass Indexet ide!

ez volt a legjobb döntés. Nem is meglepő hát annak a pletykának a felröppenése, miszerint Bill bácsiék műhelyében már hegesztik a Newton beceneven emlegetett Wiimote-klónt.

## AMIKOR A KEVESEBB TÖBB

Peter Molyneux a *Fable 2*-ben már szeretné elérni, hogy a gombok felét se kelljen a játékosoknak használniuk. Több fejlesztő is jelezte korábban az ilyen jellegű változtatások szükségességét ahhoz, hogy visszacsábítsák a komplexitás miatt elidegenedett egykori játékosokat, illetve hogy a mostanság felkapott casual-gamereket is leültethessék játékaik elé. A következő generációnál már talán olyan változtatásokat is be lehetne vezetni, amelyek támogatják az ilyen elképzeléseket, és amelyek hatására ismét egyszerűbbé válhatnak a játékok irányításai. Elsősorban az akciógombok számán kellene változtatni. Sokan ódzkodnának ettől, hisz már kialakultak a megszokott funkciók gombok, melyekkel a játékosok újratöltik a fegyvereket, kinyitnak egy ajtót vagy beszállnak egy kocsiba, de elég a '93-as Kirby's Adventure-re nézni, és rájövünk, hogy temérdek dologra képes az ember egy D-pad és két gomb segítségével. Csupán az a fontos, hogy megfelelő kreativitás és innováció álljon a projekt mögött.

## VESSZEN A START, SELECT ÉS D-PAD!

Már a legtöbb új generációs controlleren helyet kapott egy saját menü gomb, azonban ezek általában függetlenek a játékoktól, és inkább csak a konzol saját menüjét hozzák fel. Sokkal logikusabb lépés volna a konzolyártóktól, ha szabad kezet adnának a fejlesztőknek, és hagy-

## HA TE MONDOD!



**CLIFF BLESZINSKI**, a *Gears of War* atyja a gombok mennyiségéről: „Azt remélni, hogy egy átlagos fazon magától rájön, miképp is kell használni egy tradicionális kontrollert, olyan, mintha azt mondanánk neki: hé, tudnod kell spanyolul ahhoz, hogy élvezd ezt a játékot!”

# KONTROLLEREK?



## A JELSZÓ A JÖVŐBEN TALÁN MAJD A MÁR AGYONCSÉPELT „EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ” LEHET

nák, ha a menü összevonva funkcionálna a játékkal és a konzollal, és nemcsak a gép beállításai kapnának helyet benne, hanem a program opciói, mentési és töltési lehetőségei is. Ennek köszönhetően nem három gomb kapna közel azonos szerepet, hanem csak egyetlenegy. A két felesleges gombbal együtt távozhatna a D-pad is. E szent ereklye fontos szerepet töltött be a játékiparban, azonban mostanság már kevés játék használja ki, így létjogosultsága megkérdőjelezhető.

### HOZZON MOZGÁSBA!

A mozgásérzékelős irányítás egyáltalán nem tökéletes bizonyos esetekben, de ha okosan és jól használják ki a lehetőséget, akkor remekül szórakozhatunk. A Nintendo Wii-n számos kiváló példa mutatható utat, és még több lehet tanulságos baklövés. Sajnos a nagy N kis fehér doboz-kája körül kerekedett hype miatt rengeteg kiadó áll be a konzol mögé, és a gyorsan megtérülő pénz reményében egymás után hozzák ki az idióta hadonászással teli silány produkciókat. Az olyan játékoktól eltekintve azonban, mint a *Wii Sports* vagy a *Zack and Wiki*, egyértelművé válhat, hogy ebben az irányzatban van jövő, és nem csak egy aktuálisan felkapott, divatos jelenséggel van dolgunk.

### DE HA MÉGSEM ELÉG...

Ha pedig nem elég a már meglévő gombkiosztás, vagy valami teljesen új játékműveléshez szeretnénk egy különleges perifériát, elég egy kicsit körbenézni, és máris zavarbaejtően bő kínálatot találkozhattunk. A saját kiegészítők gyártásának több előnye és több hátránya is lehet a kiadók számá-

ra. Mindenképpen pozitívum, hogy sajátos és egyedi játékművelést tudnak biztosítani, mindezt olyan controllerrel, amely a fejlesztők igényei szerint készülhet el, teljes mértékben a játékra szabva. Negatívum persze a fejlesztési költségek emelkedése, a játék drágulása, amely minket, vásárlókat érint a legérzékenyebben. De ennek ellenére, rendkívül sikeresek a különböző zenei és ritmusjátékok, illetve a mostanság megjelent *WiiFit* egyensúlyozós deszkája.

### LAKÁSBERENDEZÉS KONTROLLERREL

Szintén a negatívum oldalán említhetők a kompatibilitási problémák. A piacon jelenleg két nagy zenész szimulátor viszi a pálmát, kontrollereik azonban nem kifejezetten szeretik egymást. Ugyan a *Guitar Hero* gitárját használhatjuk basszusként a *Rock Band*-ben, fordítva azonban ugyanez már nem válik be. Az idén érkező *Guitar Hero 4*, és a turnébuszra éppen felpattanó Konami-féle *Rock Revolution* tovább bonyolíthatja a helyzetet. Adott lesz három cím, három teljesen különböző dobfelszerelés, feltételezhetően ismét kompatibilitási problémákkal felszerelt gitárok, és a mi véges pénztárcánk. Nehéz döntés lesz, hiszen nem mindegy, melyik cím mellett tesszük le a voksunkat, hacsak nem most fúrunk egy olajkutató hátsó kertben, és emellé van egy hatalmas garázsunk, ahol a két Bentley mellé befér majd az a rengeteg gitár és dob-készlet. Elgondolkodva a jövőn, nem is tartom elképzelhetetlennek, hogy miután felkelek a svéd Mjölkakossan ágyamból, lemérem aktuális súlyomat a Wii balanceboarddal, PlayStation EyeToy-nak a segítségével megborotválkozom, egy kávé mellett eldobolgotok és gitározgatok a lakótársammal, majd a táncszőnyegen



Az új interaktív perzsaszőnyeg

még egy utolsó lábtörlés, és mehetek is dolgozni. Már most is szépen mutat a két műanyag gitár az akusztikus gitárom mellett, de ha tényleg olyan jó lesz a *Gitár Hero 4*, mint ahogy beharangozták, akkor bizony kénytelen leszek helyet találni a dobfelszerelésnek is.

### VISSZATÉR A MINIMÁL?

Az egyszerű biztos, hogy a Wii-mote és a Nintendo konzol sok száz kiegészítőjének hála elgondolkodnak a kiadók és a nagy konzolgyártók a kontrollerek evolúciójának további lépcsőfokairól. A piac kissé összeszűkült az utóbbi évek során, tavaly azonban kivételesen sikeres időszakot zárhatott az ipar, amelyben kiemelt szerepet játszottak az új és a visszacsábított játékosok. Az egyszerűbb irányítás sikere egyértelmű jel a fejlesztők számára, hogy felesleges még több gombot és funkciót rácsapni a már amúgy is túlszűfolt kontrollerekre. A jelszó a jövőben talán majd a már agyoncsépeelt „Egyszerű, de nagyszerű” lehet, és ha a Microsoft tényleg felpattan a Newton projektjével a fedélzetre, akkor akár már a következő generációnál visszatérhetnek a minimalista kialakítású irányítók. Addig azonban helyet kell találni a Zappernek, a WiiWheelnek, a gitároknak és dobszetteknek. Csak neked eljárszom egy szerelmes számot.

## KONTROLLER EVOLÚCIÓ

Honnan nőtt ki a 2 gomb mellé a maradék 6?



NES – 2 gomb



SNES – 4 gomb elől, 2 hátul



Playstation – 4 gomb elől, 4 hátul



Playstation Dualshock – 2 extra analóg kar



+ 1 PlayStation Nightmare – elég, elég, ELÉG!

# MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én olyankor csinálok dolgokat, amikor jól esik. Tegnap például elindultam a szupermarketbe, erre úgy elkezdett szakadni az eső, hogy vagy negyed óráig a kocsiban gubasztottam. Cserébe vettem magamnak egy pici MP3-lejátszót, bármikor jól jöhet az a nyár szeszélyei közepette. Jó zenehallgatást, olvasást és filmnézést mindenkinek!

Gyu

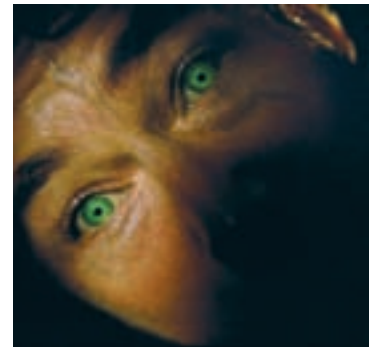
## A hihetetlen Hulk – (film) The Incredible Hulk //Bad Sector

TOP  
TIPP

**NEM IS OLYAN RÉGEN** – még 2003-ban – készült egy **Hulk** film, amelyben Eric Bana alakította Bruce Bannert, a balszerencsés professzort, aki egy különös sugár fertőzésének hatására változik hatalmas zöld szörnyé. Az a *Hulk* hatalmas kudarcot vallott – leginkább Ang Lee kínai rendező munkája és nem a színészek alakítása miatt. A Marvel úgy gondolta, hogy itt az ideje egy teljes újakezdésnek, és egy vadonatúj gárdát bíztak meg a *Hihetetlen Hulk* forgatásával. Az új főszereplő a zseniális Edward Norton

lett, a sztori pedig folytatja is az előző részt és nem is: nagyjából onnan folytatódik, ahol az előző rész végződött, ugyanakkor flashbackszerűen mutatja be az új színészekkel az idáig történt eseményeket, hogy még csak véletlenül se kötődjön Lee filmjéhez. És hogy tényleg jobb lett-e az új *Hulk*? Igen, határozottan. Edward Norton tényleg brillírozik a szerepben (bár Bana sem volt rossz), Tim Roth is sokat hozzászól a kommandósokból Abominationné váló karakterhez, és a többi színész is elmegy, bár a csini Liv Tyler kicsit még mindig olyan, mintha Arwen

maradt volna a *Gyűrűk Urából*. A sztori érdekes, jól kidolgozott, bár csöppet azért kiszámítható. Érdekes kiemelni a Norton és Roth karaktere között egyre élesebbé váló harcot, amely végül Hulk és az Abomination párbajában csúcsosodik. No igen, amittől igazán kiemelkedik a film a többitől, azok a *Hulk* akciójelenetei. Amikor zöldbőrű hősrünk az amerikai hadsereg vagy Abomination ellen harcol, az tényleg epikus – a képregényhez illő, döbbenetes jeleneteket láthatunk a Lee-féle film idétlen túlzásai nélkül. A CGI-effektek tökéletesek: akár a robbanásokat vagy a Hulk ökölcsapásai nyomán előtörő elemi erejű rázkódások hatásait, akár magának Hulknak a kidolgozását nézzük. Apró hibái ellenére a *Hihetetlen Hulk* rendkívül jól sikerült adaptáció, látszik rajta, hogy Louis Leterrier rendező és Edward Norton főszereplő és forgatókönyvíró igazi képregény- és Hulk-rajongók.



GameStar



Csak „hulknak” merjük mondani, de tényleg jó adaptáció lett



## Nine Inch Nails: (CD) The Slip //mazur

**T**RENT REZNOR MOSTANÁBAN több lemezt adott ki, mint korábban hosszú évek alatt, a legutóbbit ráadásul teljesen ingyen, ami – valljuk be – rendes tőle. Ha valaki elkattog a [nin.com](http://nin.com)-ra, PDF-fel, mindennel együtt letöltheti az albumot, számtalan formátumban (MP3, M4A, FLAC és WAVE 24/96). Maga a lemez nem okoz különösebb meglepetéseket, például az sem váratlan, hogy jó. Eszközeiben nem igazán forradalmi, inkább szintetizálja a korábbi albumok hangulatait, tovább finomít már ismerős elemeket. Hiányoznak ugyan (talán csak nekem) a *The Fragile* már-már beteges részletességgel össze- (és féltre)hangolt, felismerhetlenségig torzított akusztikus hangzásai, de még így is jóval

részletgazdagabb a *The Slip*, mint a *With Teeth*, és jóval változatosabb, mint a *Year Zero*. Maga az album szerkezete érdekes, az instrumentális intró (999,999) mintha a *Ghosts*-ról maradt volna le, az utolsó szám pedig ezúttal a legkevésbé sem lassít, sőt: a *Demon Seed* szinte a lemez legerőteljesebb dala – de úgy nagyjából ennyi a koncepció, a többi csak nyolc jó szám.



**GS** ★★★★★

Reznor talán utálja a világot, de minket szeret

## Kim Harrison: (könyv) Boszorkányfutam //dZé

**A**MÚFAJKERESZTÉÉS szép hagyománya nem mai találmány, és igen népszerű azon írók körében, akik szeretnék a meglepő környezettel, háttérrel leplezni azt, hogy nincs túl sok saját ötletük. Tegyük hozzá, hogy tisztelet a kivételnek, hiszen nem kizárólag fantáziátlan szerzők használják ezt az eszközt, de azért a trend megfigyelhető. A városi fantasy (urban fantasy) és a kiberpunk vegyítése sem új ötlet – gondoljunk csak a *Shadowrun*-ra – ezt az elegyet vette elő Kim Harrison is. Ami nem lenne baj, ha egy hangyányi új ötlettel szolgálna mellé, de nem teszi. Egy nyakatekert, logikátlan alaphelyzetből kiindulva nyögvenyelősen jutunk el

a regény végéig – ami ráadásul nem is igazi lezárás. Rajzfilmsorozatokból ismerős lehet a megoldás, amikor a főgonoszt ugyan nem kapcsolják le a hősök, de jól keresztbe tesznek neki, meghiúsítják gonosz terveit, majd elégedetten kacagnak a főcím alatt. Na nem. Az ilyen regényeket lángszórával. Vagy azzal se.



**GS** ★★☆☆☆☆

Lezáratlan, klisékből álló kutyulmány

## Journey Revelation //Gyu

**A**KI ISMER (ILLETVE AKI ismeri a blogomat), az tudja, hogy a Journey a szívem egyik csücskében lakik:

az 1973-ban alakult rockcsapat elsődlegesen dallamos rockzenei munkássága miatt lett világhírű, bár olyan progger arcok is, mint én, sokra értékelik, sőt néha be-besorolják a progresszív rock kategóriájába. Rengeteg fantasztikus zenész játszott a csapatban, amelyet mindig énekeséinek könnyen megismerhető hangja tett híressé – olyan torkok énekeltek itt, mint Steve Perry, Steve Augeri vagy a szeniális Jeff Scott Soto. Azonban a múlt évben újra énekest keresett a zenekar, így sikerült rátalálni a YouTube segítségével egy picit, ámde hatalmas hangú emberre, a végtelenül szimpatikus Fülöp-szigeteki Arnel Pinedára, aki rengeteg videóban énekelt Journey-dalokat, méghozzá elképesztően jól. Ezt nevezik hollywoodi sikertörténetnek – egy kis ismeretlen ország nem túl ismert zenekarának énekes a világ egyik vezető rockbandájának frontembere lett. Volt szerencsém meghallgatni a csapat első közös koncertjét, amelyet Chilében adtak. Szegény Arnel az elején még nagyon ideges volt, de a végére már bele-

jött, és a jobbnál jobb Journey-slágereket már nagyon jól énekelte. A *Revelation* kétségtelenül hiánypótló lemez, hiszen a 21. században eddig csak két Journey-album jelent meg, így igencsak ideje volt egy kis friss lendületnek és dallamnak. A kiadó PR-osa is csak annyit mondott, hogy ez az album méltó régi nagy híréhez – ezt magam is csak alátámasztani tudom. Ízig-vérig IGAZI Journey-album született, ütnek a dallamok, Arnel hangja fantasztikus, és szól a rock! S ez a lényeg! S ez még mind semmi, a 12 új dal mellett ott figyel egy másik CD, amin a legeslegnagyobb Journey-slágerek szólnak, újra felvéve Arnellel – mondjak többet? – mint *Faithfully*, *Any Way You Want It*, *Wheel in the Sky*, *Lights*, *Open Arms* stb. Ezek után már csak egy kérés van, ha lehetne: ha el tudtak menni Chilébe, akkor igazán Budapestre is benézhetnének.

**GameStar**

★★★★★

A Dallamos rockzene újra virágzik!



## Hyperspace 2008 (CD) Mixed by Hot X //Deeroy

**KÉT ÉVVEL EZELEŐTT ÉVI egy rendezvényre redukálódott az immár tizenkét éve fennálló Hyperspace partisorozat – idén is megjelentettek egy mix lemezt.** Természetesen a Deadcode főnök Hot X összeállításában. Több éve már, hogy a technozene gyökeres átalakuláson ment keresztül. Ennek áldásos hatásai megmutatkoztak itthon is, hiszen a Hyperspace mint Magyarország legrégebbi rendezvénysorozata első kézből mutatta be a közönségnek az új hullámos muzsikákat. Ez a lemez is ennek jegyében fogant, hiszen minimal és az új hullámos tech house előadók zenéiből lett összeválogatva. A sok mai sláger, mint például Grindvik – *Do Us Partja* vagy Kanzyani elég friss *Prizmas & Boomerangsa* mellett magyar felvételek is helyet kaptak a lemezen, mint például a Reecoba

álnéven ügyködő Igor Do'Urden, a Deadcode csapat oszlopos tagjának egy felvétele, a feltörekvő magyar páros, Collins & Behnam egy zenéje és a Strictly csapat üdvöskéje SanFranciscoBeat egy muzsikájának, Tibor Horvath (aka Hot X) által kreált újraértelmezése.



**GS ★★★★★**

Kiváló zenék, profi összeállításban. Mindekinek ajánlom!

## Various – Bassleader (CD) 2008 Compilation //Deeroy

**A BASSLEADER EGY ÉVEN-TE megrendezett belga megaparti, amihez évente jár egy háromlemezes összeállítás hardstyle, jumpstyle és hardcore műfajokban, a hozzá való partihimnusszal együtt.** Három lemez, három műfaj. Az első lemez az igazi jumpstyle (nem a Scooter-gagyi) vonalat erősíti a népszerű Chicago Zone mixelésében. Igazi kompromisszummentes jump a műfaj legkiválóbb előadójától a 2008-as himnusz jump verziójával. A második lemez a hardstyle jegyében válogatták össze az üstökösként berobbant Noisecontrollers formáció összeállításában, és természetesen ők követték el a himnusz eme verzióját is. Az idei év legjobb muzsikáit foglalja kerek egészé – nekem ez a CD a szívem csücske. A harmadik lemez a keményebb műfaj szerelmeseinek

jelenthet kikapcsolódást. Hardcore a javából, és egy bájos hölgy, Korsakoff bábáskodott a létrejötténél. Ez a műfaj már nem igazán az én ízlésvilágomat tükrözi, de a tracklistát megtekintve a legjobb előadók zenéi lettek összeválogatva a stílus rajongóinak örömére.



**GS ★★★★★**

Jump, hardstyle és hardcore. A holland és belga zenék rajongóinak kötelező!

## Don Airey: A Light in the Sky //Gyu (CD)

**KI A FENE AZ A DON AIREY? Talán ezt kérdezhetitek sokan.**

Azonban ha elárulom, hogy ez az úriember jelenleg a Deep Purple billentyűse, akit a kilépett Jon Lord helyére vettek be, akkor az már nem kevés riszpektet jelent számára. Don néhány napon belül ünnepli hatvanadik születésnapját, ezúton is gratulálunk neki. A billentyűmágus voltaképp igazán akkor lett világhírű, amikor Ritchie Blackmore megalakította Rainbow nevű zenekarát, ahol ez az úr brümmögtette a Hammondot, Cozy Powell dobolt, Ronnie James Dio énekelt... Micsoda nevek! Emellett „csak” olyan zenészekkel dolgozott együtt, mint a már említett Cozy Powell, Ozzy Osbourne, Black Sabbath, Gary Moore, Electric Light Orchestra... Már önmagában ez is elég lenne, hogy apró

tócsába olvadjak, de hát itt az új album rengeteg Hammondozással és egyéb billentyűs varázslással. Már ahogy kezdődik – a Big Bang (azaz az ősröbbanás) csak néhány szintieffekt, de az összes libabőröm felrobbant tőle. Ezt követően mintha Jarre mester szelleme lebegne közöttünk, majd egy ízig-véríg Purple-nóta következik, a *Shooting Star*. Ebből is látszik, hogy véletlenül sem egy stílus köré csoportosul az album, hiszen a *Shooting Star* után egy ízig-véríg Emersonos Hammond-orgia hallható *Space Patrol* címen. S még csak az album elején tartok... Don Airey igazi fúziós zenét játszik saját albumain, az összes létező stílust bemutatva, amelyet kedvel, amelyben tevékenykedik, és amelyhez a Hammondot használni kell (ezzel pedig akkor is belopta volna magát a szívembe, ha soha nem

hallottam volna róla). Furcsa véletlen, hogy én is kedvelem azokat a stílusokat, amelyeket Airey mester, így a lemez az első percétől az utolsóig hihetetlenül élvezetes. No persze azt ne feledjük, hogy a Hammond hangzása mindig szíven üt. Tehát aki Purple/Rainbow/Cozy Powell/Emerson/Jarre, illetve billentyűs-félisten rajongó, az mind-mind igen jó dalokat fog találni ezen a lemezen, amelyre még egy boogie-woogie is felfért *Light in the Sky* címen (tessék ezzel a csodás stílussal is ismerkedni).



**GameStar**

★★★★★

Oh, Hammond, I Love You!

## Niels Fredrik Dahl: (könyv) Úton egy barát felé //dZé

**A HAZÁNKBAN EGYELŐRE ismeretlen, norvég írónak ez a regény hozta meg az áttörést – teljesen megérdemelten.** Az *Úton egy barát felé* zseniálisan megírt, szomorú és megrázó történet, egy magányos 11 éves kislánknak, családjának és az őt ért tragédiának a története. A főhős, *Vilgot*, már felnőtt fejjel emlékszik vissza arra, milyen volt neurotikus anyja és ettől szenvedő apja mellett felnőni, milyen volt egyedül csatangolni a városban, míg a szülők azt gondolták, hogy *Vilgot* egy barátjánál van, milyen volt látni a felnőttek titkait, akik azt hiszik, hogy a gyerekek nem látják vagy nem értik, mi zajlik körülöttük. A sors pedig kegyetlen. Elég egy

zárt ajtó, egy barát, aki nem ér rá, egy este, amikor a szülők egymással vannak elfoglalva, és *Vilgot* olyan zsákutcába kerül, amelyből még felnőttkorában sem képes szabadulni. Kötelező darab.



**GS ★★★★★**

Zseniális regény a gyermekkorról, a magányról és a sorsról

## Karamell – (film) Caramel //Bad Sector

**M I JUT ESZEDBE BEJRÚT-RÓL? Szinte állandó háború, véres harc amerikai kommandósok és helyi lázadók vagy milicisták között?** Merényletek, gyilkosságok, vérengzések? Nos, Nadine Labaki, a Bejrútban élő gyönyörű színésznő és rendező úgy döntött, hogy teljesen más oldalról mutatja be ezt az országot. Ez a filmvígjáték egy Pedro Almodóvar filmjeihez hasonló komédia, amely egy fodrászszalonban játszódik, főszereplői pedig az ott dolgozó nők. Szinte mindegyik élete legnagyobb problémájával foglalkozik, amely mi lenne más, mint a pasik. (Kivéve egyiküket, akit a nők érdekelnek,

ugyanis ő leszibikus.) A helyenként mulatságos, máskor fanyar komédia kicsit a nyolcvanas évek Magyarországáról szóló hasonló filmeket idézi: lepukkant külvárosi környezet, a diktatúra hatásait azért érezni, de mégis mindenki a saját magánéletével van már elfoglalva. Eléggé „csajos” film, leginkább barátnővel érdemes megnézni, úgy viszont tényleg szórakoztató és kicsit elgondolkodtató, érdekes film.



**GS ★★★★★☆**

Bejrút háború nélkül, egy fanyar-édes romantikus komédián keresztül

## Szergej Lukjanyenko: Alkonyi őrség //dZé (könyv)

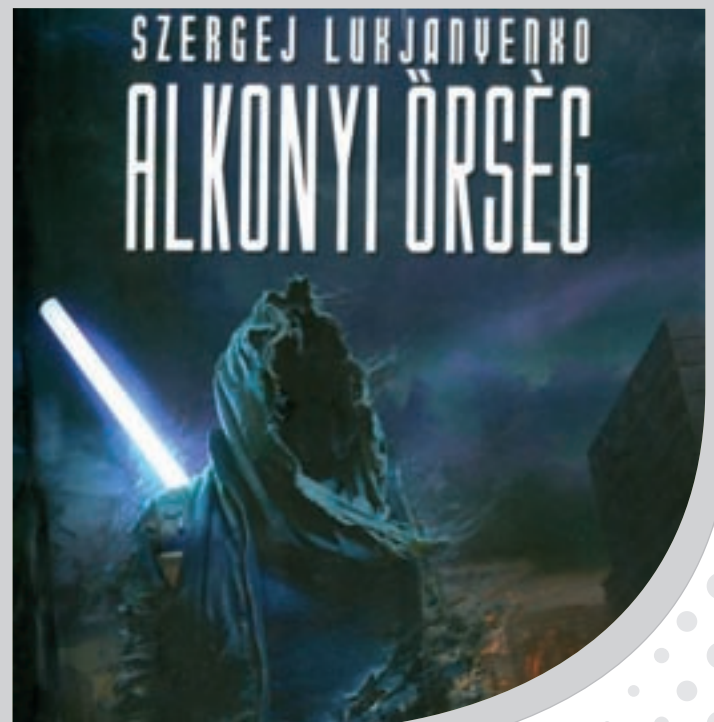
**A NNAK IDEJÉN MÉLTAT-TUK már a sorozat első két kötetét itt, a Másvilágban, most pedig itt a harmadik rész, az Alkonyi őrség.** Ha emlékeztek, a Nappali őrséget Lukjanyenko társszerzővel írta, ami nem tett túl jót a szövegnek, sokkal kevésbé lett egységes – mind a színvonalat, mind magát a történetvezetést tekintve, mint a már klasszikusnak számító *Éjszakai őrség*. Az *Alkonyi őrség* társszerző nélkül született, ami – legyünk őszinték – igen jót tett a regénynek. A felépítés és a karakterek ugyanazok, ismét Anton Gorogyekij, az ő szerettei és ellenségei szállnak szembe egymással. Feltűnik Sztelana, Anton szerelme, az *Éjszakai őrség* munkatársai és természetesen Geszer és Zavulon is, az őrségek vezetői, akik sakkbábuként mozgatják az alattuk szolgáló Másféléket.

A tetralógia harmadik kötetében pedig a titokzatos és nagy hatalmú Inkvizíció is beszáll a játszárba, de érdekes módon nem úgy, mint az előző kötetekben, érinthetetlen és mindenható autoritásként, hanem nagyon is esendő Másfélék szervezete-ként, akik szinte kétségbeesetten próbálják megőrizni tekintélyüket.

A regény – mint már megszokhattuk – három részből áll, amelyek mégis egy egységet alkotnak; nem különálló novellákról vagy kisregényekről van szó. A könyv elején feltűnik egy hihetetlenül erős boszorkány, az őrségek egy olyan varázstárgy nyomára jutnak, amellyel minden embert Másfélévé lehetne változtatni, szóval van izgalom rendezesen. De nem az akció a legizgalmasabb Lukjanyenko harmadik regényében, hanem a főhős, Anton fejlődése. Már túl sok mindent látott-tapasztalt ahhoz, hogy igazi idealista lehessen, aki az éjszakai őrség feltétlen jóságában hisz, de már az Inkvizícióra sem tud úgy felnézni, mint az előző kötetekben – miben higgyen akkor? A fejlődés jól követhető az első kötet elejétől, jól fel van rajzolva a cselekménynek – és Anton fejlődésének – íve, nagy izgalommal várom a *Végző őrséget*, ami remélhetőleg még idén megjelenik.

**GS ★★★★★**

A tetralógia harmadik kötete pozitív csalódás. Várjuk a negyediket.



# ALONE IN THE DARK

KÖVETKEZŐ  
SZÁMUNK  
MEGJELENIK  
JÚLIUS  
17.

Végre, valahára! A legendás sorozat újjászületett, mi pedig alig várjuk, hogy még mindig sikerül-e ráncparáztatnia. A sorozat különben sorozatabb, mint valaha: az *AiTD* epizodikus formában tér vissza.



DEVIL MAY CRY 4



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR



VELVET ASSASSIN



2008 BLIZZARD WORLDWIDE INVITATIONAL

Nem, nem, NEM. Tudjuk, mit gondoltok, de higgyétek el, a *DMC4* itt van, megérkezett, itt fogom, illetve most nem, mert most írok, na most megint, most megint nem. A lényeg, hogy ITT VAN. Teszteljük.

A következő ugyan visszakanyarodik a második világháborúhoz (konkrétan a csendes-óceáni hadszíntérhez) mit sem vesztve a legutóbbi rész filmszerű hangulatából. Sőt! Következő számunkban részletesen beszámolunk a játékról.

Hamburgban jártunk, hogy kikémleljük, hogyan is áll a *Velvet Assassin* (korábban Sabotage 1943) fejlesztése. Aki nem emlékszik, egy nagyon hangulatos, világháborús, lopakodós FPS-ről van szó. Júliusban mesélünk.

Annyira mondják már, hogy így a *Starcraft II* meg úgy a *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*, inkább kimegyünk és megnézzük a saját szemünkkel, mire ez a nagy felhajtás. Talán még *Diablo 3* is lesz?

90%  
GS2003\_12

## KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:

### BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON



Hosszú kihagyás után 3D-ben tért vissza a *Broken Sword*-sorozat a harmadik epizóddal, de semmit sem vesztett régi bájából, hangulatából – sőt, még az öreg motoros kalandjáték rajongók is kénytelenek voltak elismerni, hogy bizony a sorozat legjobbjáról van szó (amint felocsúdtak a 2D-ből 3D-re váltás okozta sokk-ból). George Stoppard ezúttal sem kispályázik, megint csak az egész világot kell megmentenie, titokzatos hatalmaktól. El sem merjük mondani, mi mindentől, de majd úgyis meglátjátok.



**Beat Klub**

**CSENGŐHANGOK**

- Rihanna - Don't Stop The Music **real4768** \*
- Sugababes - About You Now **real4769** \*
- Enrique Iglesias - Do You Know? **real4770** \*
- Curtis - Snuggle Song **real4771** \*
- Timbaland Ft. OneRepublic - Apologize **real4772** \*
- Gummimacsi - Itt Van A Gummimacsi **real4773** \*
- Amy Winehouse - Rehab **real4774** \*
- Akon - Don't Matter **real4775** \*
- Irigy Honajmirigy - Tik vagyok Paraszok **real4776**
- Crystal - Elmegek **real4777**
- Samim - Heater **real4778**
- Timbaland - The Way I Are **real4779**
- Ian Oliver Feat Shantel - Bucovina **real4780**
- Duffy - Mercy **real4781**
- Nelly Furtado - All Good Things Come To An End **real4782**
- Dora Szinetar - Holnap Hajnalig **real4783**
- Kasza Tibor - Akarod-e mondni **real4784**
- Nelly Furtado - Say It Right **real4785**
- Janet - Feedback **real4786**
- Hooligans - Rajtad múlt **real4787**
- Nox - Forogj Világ **real4788**
- Rihanna - Unfaithful **real4789**
- Madagaszkár - Részalom, úgyis-úgyis **real4790**
- Rihanna - Umbrella **real4791**
- Alex C. Feat Yass - ...schonstenst Aisch der Welt **real4792**
- Fekete Pákö - Száz forintnak ötven **real4793**
- Bob Sinclair Ft. Steve Edwards - World Hold On **real4794**
- ATB - Justify **real4795**
- Kasza Tibor - Örökölt szerelem **real4796**
- Alex Gaudino Ft. Shena - Watch Out **real4797**
- Fragma - Deeper **real4798**

**JÁTÉKOK**

**Action Klub** **gm3984**

**Style Klub** **hk5008**

**Style Klub** **hk5009**

**Style Klub** **hk5010**

**Style Klub** **hk5011**

**gm3985**

**gm3986**

**gm3987**

**gm3988**

**gm3989**

**gm3990**

**gm3991**

**gm3992**

**gm3993**

**gm3994**

**gm3995**

**gm3996**

**gm3997**

**gm3998**

**gm3999**

**gm4000**

**gm4001**

**gm4002**

**gm4003**

**Style Klub**

**HÁTTÉRKÉPEK**

**hk5013**

**hk5014**

**hk5015**

**hk5016**

**hk5017**

**hk5018**

**hk5019**

**hk5020**

**hk5021**

**hk5022**

**hk5023**

**hk5024**

**hk5025**

**hk5026**

**hk5027**

**hk5028**

**hk5029**

**hk5030**

**MENŰKIJELZŐK**

**tm2560**

**tm2561**

**tm2562**

**tm2563**

**tm2564**

**tm2565**

**tm2566**

**tm2567**

**tm2568**

**tm2569**

**tm2570**

**tm2571**

**tm2572**

**tm2573**

**tm2574**

**ÍGY TUDSZ RENDELNI:**

- 1 Ird be a kódot
- 2 SMS-eld a kódot a **1787-re**
- 3 Kattints a kapott WAP linkre, töltsd le és mentsd el!
- 4 Használd fel kuponjaid a Hászald fel reklámaid teraszútl vagy a [www.jamba.hu](http://www.jamba.hu)-n.

Segítség kell? **06 17774832** [info@jamba.hu](mailto:info@jamba.hu)

A Jamba Klubok hirtelen automatikusan megújuló, előfizetéses szolgáltatások. Fogyár: brutó 960 Ft/hét: 3 letöltés/klubonként (tábla). A megmaradt kuponokat jóváírjuk. Bővebb tájékoztatás az egyenlegről, mobilról: [www.jamba.hu](http://www.jamba.hu), ahol a "Jogi közlemény" című szöveg alatt a szolgáltatásait egészen részletes leírással megtalálhatod. Az előfizetési díj fizetése: beépített követően 2 db emeltjás SMS fogadásával (+ normál SMS díj). Ha a kiválasztott termék nem kompatibilis a mobilod szoftvével, lementjük a jogot egy hasonló termék kiküldésére (faliback). Kiskorúknak csak gondviselői bejegyzésével!

<b>Action Klub</b>	3 db szöveg/kalauzás + zenei videó + zenei hangefekt + zenei képernyővédő	<b>Stylé Klub</b>	3 db logo/hátérkép/animált hátérkép/képernyővédő
<b>Lemondás:</b> SMS-azonosítón 1787-re	hírek 1787-re	<b>Beat Klub</b>	zenei hírek SMS-azonosítón 1787-re

JAVÍT MOST A SZÁMTOGÉPEIDRE!  
**WWW.JAMBA.HU**

Game software © 2007 Electronic Arts Inc. EA Logo, EA GAMES, The Sims and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © The FIFA World Cup Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League logo is the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners. / Who Wants to Be a Millionaire? Logo, TM and © 2007 Zynga Inc. / Worms © 2007 HO Wiresless Inc. Worms © 2007 Team7 Software / Ra Ra Ra Ra Ra! Licensed by HQ Inc. HQ Wiresless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of HQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. / Z4™ & © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. / Ice Age, Arctic Sloth™ & © FOX 2006 / Tomb Raider Anniversary © 2006. Eidos Interactive Ltd. Lara Croft and Tomb Raider are trademarks of Core Design Limited. Eidos and the Eidos Mobile logo are trademarks of the Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. / Jamba™ © is a trademark of Amarty Sport Organisation. All Rights Reserved.

Pofikonos csengőhangok: Nokia: 3100, 6020, Sony Ericsson: T630, T610, Samsung: X640, X480, Siemens: M660, C65, Motorola: Razz V3, V71, Valdi; Nokia: 6020, 6220, Samsung: X640, X480, Motorola: Razz V3, V220, Sony Ericsson: K3001, K700, Siemens: C65, C66, Videócsengőhangok: Nokia: 6600, 6630, N-Gage QD, Sries hátérképek: Nokia: 6600, 3200, Motorola: V560, 525, Samsung: X660, ZV10 Sharp; ©X15 GX20; Sony Ericsson: K3000, K700; Animált hátérképek: Nokia: 6020, 6230, Sony Ericsson: K3001, K700; Samsung: X640, D500, Motorola: Razz V3, V950, E1000; Siemens: C65, C66; Játékok (JAVA): NOKIA: 2650, 3220, N-Gage QD, Sony Ericsson: K700; Tének: Nokia: 6630, 6640, Siemens: C65, C66; Sony Ericsson: K700; K500; ©K508; Az alábbiakban csak a leggyakoribb mobilokért szolgált fel. A készülékek típusával kapcsolatos tudnivalókat a [www.jamba.hu](http://www.jamba.hu) oldalon találod.