

Gyárilag tuningolt kártyák
3 év garanciával!



GAINWARD

9368-NVIDIA GF GTX260. 896MB TV, DVI-DVI



NVIDIA GeForce GTX260
600 MHz GPU
DirectX 10
896 MB DDR3 memória
999 MHz (DDR398) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SU
Dual DVI

9351-NVIDIA GF GTX280. 1024MB TV, DVI-DVI



NVIDIA GeForce GTX280
600 MHz GPU
DirectX 10
1024 MB DDR3 memória
107 MHz (DDR214) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SU
Dual DVI

9382-ATI HD4850. 512MB DDR3. TV, DVI-DVI



ATI HD 4850
625 MHz GPU
DirectX 10.1
512 MB DDR3 memória
993 MHz (DDR366) RAM sebesség
CrossFire X™
Dual DVI

9399-ATI HD4870. 512MB DDR5. TV, DVI-DVI.



ATI HD 4870
750 MHz GPU
DirectX 10.1
512 MB DDR5 memória
900 MHz (DDR600) RAM sebesség
CrossFire X™
Dual DVI

8866-NVIDIA GF B600GT 512MB HDMI SilentFX

HDMI

9245-NVIDIA 9600GT. 512MB TV, DVI-DVI



NVIDIA GeForce B600GT
540 MHz GPU
512MB DDR3 memória
1400 MHz RAM sebesség
PCI-Express / SU
DVI-I + VGA + HDMI
SilentFX hűtés



NVIDIA GeForce 9600GT
600 MHz GPU
1024MB DDR2 memória
500 MHz RAM sebesség
PCI-Express / SU
Dual DVI

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.

nVIDIA or ATI?



choose quality. choose gainward.

www.gainward.hu

A MINŐSÉG A LEGJOBB RECEPT?

Hát, ja.

// Boe

NEM SZERETEK BANALITÁSOKAT PUFFOGTATNI, de a nemrégiben bejelentett Diablo III kapcsán nem tudtam nem elgondolkodni a Blizzard fejeseinek üzleti stratégiáján. Mentek a találgatások, vajon mi lesz a nagy bejelentés a WWI-n, olvadt a jég a teaser site-on, megjelentek a rúnák, felbukkant egy forráskódba rejtett „lila pingvin”, mindenki kombinált, MMO, nem MMO, új IP (intellectual property, azaz szellemi tulajdon), vagy régi univerzum...? Arra pedig senki nem gondolt, hogy a *Diablo II*-t kapjuk majd az arcunkba szebb grafikával. Főleg az épphogy bejelentett *Starcraft II* után... Semmi újítás, semmi revolúció. De gondoljunk csak bele, mi történt a cég háza táján az utóbbi 14 évben, amióta megjelent az első *Warcraft* játék?

AKKORIBAN VETTÉK UGYE a *Dune* és a *C&C* által frissiben bevezetett bányászós-épitgetős-csapatgyártós RTS játékmechanikát, beleültették egy warhammerszerű orkosromantikus fantasy világba, és... ennyi. Volt-e itt forradalom? Nem. Menjünk tovább: *Warcraft II*. Ugyanaz szebb, jobb kiadásban. *Starcraft*? Ugyanaz sci-fiben, csak a 40.000 évvel későbbi Warhammer univerzumtól... megihletve. Revolúció? Még mindig sehol. Jó, persze, közben jött egy *Diablo*, ami tény, hogy megteremtette a hack & slash műfajt, itt volt igazi újdonság, ötlet, és ezt nem is mismásoljuk el – felírjuk, de megyünk tovább. *Diablo II*? Tökugyanaz, mint az egy. *Warcraft III*? Tökugyanaz, mint a kettő. *Starcraft II*? Tökugyanaz, mint az egy. *Diablo III*? Tökugyanaz, mint a kettő. A *World of Warcraft* szintén nem akarom kihagyni, de ha belegondolunk, revolúciót ez sem ho-

zott, piaci szempontból esete inkább a *Warcraft I*-hez hasonlít: fogták az elődök (jelen esetben az *EverQuest* és vidéke „áfész”) játékmechanikáját, összegyűrték a lényegét, és megcsinálták az egészet *faszán*.

A SZTORIBÓL LÁTSZIK, hogy jelenkorunk kétség kívül leginkább bálványozott, fogyasztói bizalommal és márkahűséggel leginkább ellátott fejlesztőcége működésének majd két évtizedében egyetlen egyszer húzott elő valamit saját kalapból – s most mégis ott tart, ahol tart. Szükség volt itt nagy ötletre, világmegváltó ideákra, soha nem látott koncepciókra, Peter Molyneux-i, Will Wright-i magasságokra? Nem. Elég volt csak odafigyelni a T. Fogyasztókra, és olyan játékot csinálni, melyet minden ízében imádnak... Vegyük észre: minden, ami egy kicsit is elrugaskodott volna a bevált receptektől, vagy amiben egy pici kockázat is lapult, hogy nem üti meg a mércét, vagy nem fogadja olyan jól a piac, könnyörtelenül be lett darálva. A *Warcraft Adventures* című kalandjátékprojekt, vagy a *Starcraft Ghost* című TPS, befagytak, leálltak, eltolták, beszüntették őket. És ezek még csak azok a projektek, melyek kikerültek a nyilvánosság elé – hogy hány másik vézett el a tervezőasztalokon, azt nem tudhatjuk.

ÚGY LÁTSZIK, A MINŐSÉG tényleg tud kifizetődő lenni. Akár még az újítások feláldozása árán / mellett is. Aztán persze, hogy meddig lehet így megélni a piacon, mit fog teljesíteni az üzletekben egy *Starcraft II*, vagy *Diablo III* egy *Spore*-ral, vagy *Fable II*-vel szemben, majd meglátjuk (...de van egy tippem). Ha meg mégis elő kéne rukkolni valami újszerűvel, ne felejtjük el, hogy ké-

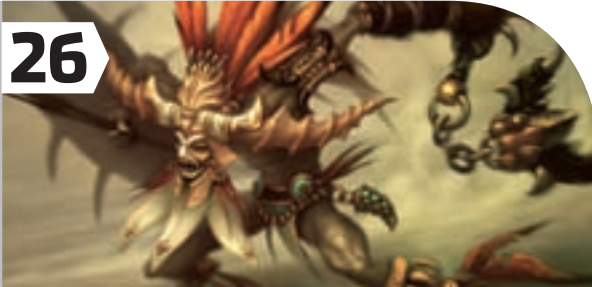
szület ott a háttérben egy valami, ami nem MMO (!), talán új IP (!), mindenesetre rá van izgulva az egész cég (legalábbis Rob Pardo egy nem is olyan rég elhintett megjegyzése szerint). Bár gyanítom, felesleges kockázatokat azzal sem fognak vállalni. Inkább megcsinálják *faszára*.

NA, DE EDDIG, S NE TOVÁBB a Blizzard-ajnározással, még a végén valaki azt hiszi, hogy fan vagyok. Nézzük inkább, miből élünk hónapban: van ugye a dupla borítós dióhármass gyűjtői kiadásos lapszámunk, benne az utóbbi idők egyik legjobb teljes játékával, helyszíni beszámoló a párizsi WWI-ről (nem csak a *Diablo III*-at láttuk ott), londoni beszámoló a *Call of Duty World at War*-ról, hamburgi beszámoló a *Velvet Assassin*-ról, kelenföldi beszámoló a *Crysis Warhead*-ról, nomeg jobbnál jobb játék- és hardvertesztek, elgondolkodtató belemenős cikkek... mi kellhet még! Ja, igen. És van egy kevésbé jó hírem is. Mady kollega hosszas vajúdas után úgy döntött, hogy saját vállalkozásba vág, átköltözik két utcával odébb, és hardverszerkesztői feladatait átadja Gyunak és Matteonak. Ami nekem csak azért gyanús, mert amióta ez megtörtént, többet látom itt a szerkiben, mint előtte, bár ebben tuti benne van az is, hogy két hete csináltam egy 2.830.000 pontos driftet a *GRID*-ben, és azóta nem lehet lerobbantani a tesztgépről. Bejelentette továbbá, hogy a táborban is ott lesz, és a következő havi GSTV-ben is akar valami magánszámot, szóval úgy érzem, nem szabadultunk meg tőle teljesen... Mindenesetre együtt kívánjunk neki sok sikert innen, a vezető végéről is: SOK SIKERT, MADY!

CÍMLAPSZTORI

DIABLO III

A szemfülesebbek észrevehették, hogy egy néhány éve (talán még ma is) viszonylag népszerű *videójáték* legújabb részét rejtettük el borítónkon. Ha valaki emlékszik rá, ez egy ilyen klikkelős izé volt, tudjátok. Reméljük akad, akit még ma is érdekelhet a téma...



26

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!

GameStar

TARTALOM / 7

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



BEMELEGÍTÉS

- 8 DVD-TARTALOM
- 10 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 14 SPORE LÉNYLABOR
- 16 HÍREK
- 24 BLIZZARD WWI 2008
- 26 DIABLO III
- 32 STARCRAFT II
- 34 WOW: WRATH OF THE LICH KING
- 36 A GRAFIKA JÖVŐJE
- 40 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
- 46 DYNASTY WARRIORS 6
- 48 VAN MÉG EGY HÚSZASOD?
- 50 VELVET ASSASSIN
- 54 CRYSIS WARHEAD
- 58 TOP 10 JÁRMŰVEK
- 60 SPACE SIEGE
- 62 TOMB RAIDER: UNDERWORLD
- 64 AMERICAN MCGEE'S GRIMM

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 68 DEVIL MAY CRY 4
- 76 EGY KÁVÉ MELLETT: CEVAT YERLI
- 78 FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
- 82 ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION
- 86 WALL-E
- 88 THE INCREDIBLE HULK
- 90 SO BLONDE
- 92 EVERYDAY SHOOTER
- 94 KUNG FU PANDA
- 96 ELEMENTS OF DESTRUCTION
- 97 BACKYARD BASEBALL
- 98 BATTLEFIELD: BAD COMPANY
- 99 HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL, CIVILIZATION: REVOLUTION
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 102 HÍREK
- 106 J&W JW-X4802-EXTREME
- 107 ÚJ ASUS EEE PC
- 108 ÚJ ATI-GENERÁCIÓK
- 110 ÚJ NVIDIA-GENERÁCIÓK
- 112 TFT-TESTZ
- 116 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 118 NYÚLON TÚL - DEVIL MAY CRY: KONZOL VS. PC
- 120 WHEN IT'S DONE
- 121 RESZKESS, PORNÓ!
- 122 EGÉSZSÉGES GAMING
- 124 MÁSVILÁG
- 128 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



26 DIABLO III

Sátán a köbön



54 CRYSIS WARHEAD

A magyar ipar újra szárnyal



78 FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Karosszéria nem vész el, csak átalakul...



108 ÚJ ATI-GENERÁCIÓK



110 ÚJ NVIDIA-GENERÁCIÓK



112 22 HÜVELYKES MONITOROK JÁTÉKRA



Gyorskereső

ALONE IN THE DARK:	
NEAR DEATH INVESTIGATION	82
AMERICAN MCGEE'S GRIMM	64
BACKYARD BASEBALL	97
BATTLEFIELD: BAD COMPANY	98
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR	40
CIVILIZATION: REVOLUTION	99
CRYSIS: WARHEAD	54
DEVIL MAY CRY 4	68
DIABLO III	26
DYNASTY WARRIORS 6	46



ELEMENTS OF DESTRUCTION	96
EVERYDAY SHOOTER	92
FLATOUT: ULTIMATE CAMAGE	78
HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL	99
KUNG FU PANDA	94
SO BLONDE	90
SPACE SIEGE	60
SPORE LÉNYLABOR	14
STARCRRAFT II	32
THE INCREDIBLE HULK	88
TOMB RAIDER: UNDERWORLD	62
VELVET ASSASSIN	50
WALL-E	86
WOW: WRATH OF THE LICH KING	34

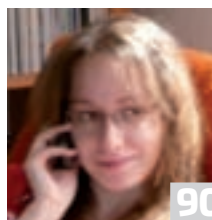
MEET DA TEAM

Mit is írt a hogyishívják?



ENDER A BLIZZARD párizsi rendezvényén helyettünk is koccintott a *Diablo III*-ra, de még a kritikus határ átlépése előtt sikerült kipróbálnia a *Starcraft II*-t és a *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*et is. Örült is nagyon, hiszen ismeretek.

BLIZZARD WORLDWIDE INVITATIONAL 2008



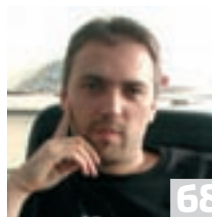
ESKIN TÚNT A LEGJOBB VÁLASZTÁSNAK a *So Blonde* tesztelésére, mivel ha a hímekekre marad a feladat, akkor galád, hímsoviniszta poénok áradata lett volna az egész cikk. Pechünkre női szolidaritás mint olyan, nem létezik, Eskin meg amúgy is dögös vörös, úgyhogy... oszt.

SO BLONDE



BZ EZÚTTAL HAMBURGban élvezte a Replay Studios vendégszeretétét, ahol személyesen is meggyőződhetett arról, hogy a II. világháború idején tevékenykedő, magyar származású kémnő, Violetta Szabo kalandjai alapján milyen remek kis akciójáték készül.

VELVET ASSASSIN



BAD SECTOR A KONZOLOS VERZIÓK után végre PC-n is megkaparintható az úsvágnemepadók védőszentje, Dante kalandjai. A szemtanúk beszámolóit ellentmondások, egyesek szerint örült, míg mások úgy vélik, talán csak a darabolás örömetét mosolygott.

DEVIL MAY CRY 4



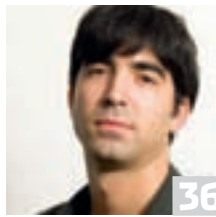
MAZUR LONDONI BESZÁMOLÓJA folytatódik, hiszen az új *Call of Duty* epizódot is megmutatták nekünk azok a kedves emberek az Activisionnél. Infinity Ward helyett Treyarch, modern környezet helyett második világháború, a többi szimtel.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR



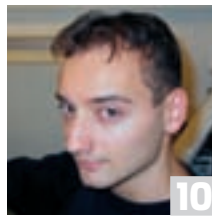
MATTEO, CSAPATUNK ÚJ TAGJA egyből a Mélyvízbe ugrott – értitek, Mélyvízbe! –, rögtön rázúdult a munka, egy rakás 22 hüvelykes monitor képében. Szerencse, hogy TFT LCD-kről van szó, a CRT-időkben tragédiába is torkolhatott volna a dolog.

22 HÜVELYKES MONITOROK JÁTÉKRA



DUNCANT IS MEGIHLETTE Cevat Yerli előadása az ideji Game Developers Forumon, és utána járt az ott boncolgatott kérdéseknek: vajon mi a fontos, az egyre realiztikusabb, vagy inkább a hihető grafika? Mindkettő? Vagy csak a sör legyen hideg?

LÁTNÍ VAGY ÉREZNI?



MADY SZÉPEN BÚCSÚZIK EL a NYÁK-ok mesebirodalmától: fél lábbal már a Balatonról még visszanez, mit is tudnak az új ATI- és NVIDIA-kártyák, miképp bolydul fel a videokártyák piac... Egyik kezében már a sült hekk, de a másikkal még tesztel és tesztel.

ÚJ GENERÁCIÓK

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG

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

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

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

Munkatársak:
Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla 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 (Eskin) eskin@gamestar.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) badsector@gamestar.hu
Horváth Péter (HP) hp@gamestar.hu
Kozma Ferenc (Kecske) kecske@gamestar.com
Lám Gábor (Del) del@gamestar.hu
Maróti Mihály (Berkenye) berkenye@gamestar.hu
Mezei Károly (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu
Mórcz Krisztián (Marco) marco@gamestar.hu
Nemes Dániel (DZé) dze@gamestar.hu
Telek Zoltán (Sam) ztelek@idg.hu
Téglás Gábor (ashe) ashe@gamestar.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

GameStar DVD
Szerkesztő: **Madarász Zoltán** mady@gamestar.hu

GameStar Online
Felelős szerkesztő: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu
Szerkesztő: **Herpai Gergely** (Bad Sector) badsector@gamestar.hu
Online Munkatárs: **Téglás Gábor** (ashe) ashe@gamestar.hu
Hírezés:
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu
Csoma Péter (Zarathos) zarathos@gamestar.hu
Horváth Tamás (Shifty) shifty@gamestar.hu
Online vezető: **Mezei Károly** (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu

Grafika és Tördelés: IDG Grafikai Stúdió
Stúdióvezető: **Palotai Árpád** apalotai@idg.hu
Művészeti vezető: **Prekop László** lprekop@idg.hu
Tördelők: **Berényi István**, **Berényi Teréz**, **Béres Gábor**, **Lukács Gergely**
Korrektúra: IDG Nyelvi Labor
Egyed Zsóka, **Hajdú Éva**, **Sz. Erdős Judit**
Szerkesztésügyi 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 **libiro@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**
ÜGYFELSZOLGÁLAT
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: **keriroda@idg.hu**

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

KONFERENCIA
Rendezvénysszervező:
Odrovics Szonja **szodrovics@idg.hu**
Böör Eszter **ebodor@idg.hu**

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
Terjesztési igazgató: **Babinecz Mónika** **mbabinecz@idg.hu**
Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számlástechnikai szolgáltatók terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hirdetéskészítőknél, az ország bármelyik postáján.
(információ: 06-80 444-444; hirlapelfozites@posta.hu),
Budapesten a hirdap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hirdap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).
A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusán a mediashop.idg.hu honlapon, vagy

a terjesztes@idg.hu e-mail címen.
Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.
GameStar dupla DVD melléklettel: 1995 Ft,
1/4 éves előfizetés: 4920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9870 Ft,
1 éves előfizetés: 19020 Ft
GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027
JOGI KÖZLEMÉNYEK
Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden 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 kezeli, 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 szerkesztésügyi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Alvó sárkány a jó sárkány?

//Zarathos

NICO ÉS GEORGE KÉT RÉSZ alatt sem tanulták meg, hogy ha az okkult tudományokkal foglalkozók dolgába ütök az orruk, abból semmi jó nem süti ki. Az ügyvédből lett kalandor és a szabadúszó újságíró sorsai szétváltak az előző rész óta, de amikor kiderül, hogy ugyanazt az ügyet próbálják meg felgöngyöltetni, útjaik ismét ke-

reszteződnek. Az események háttérben ismét templomos lovagok rendje áll: a széthullott szekta élén egy új vezető jelent meg, aki a Sárkány Rendje néven összefogta a régi tagokat, s így újra két hősről hárul a feladat, hogy megmentse a világot az ébredő gonosztól. A kiváló *Broken Sword*-sorozat harmadik része szakít az elődök 2D-s, rajzolt megjelenítésével,

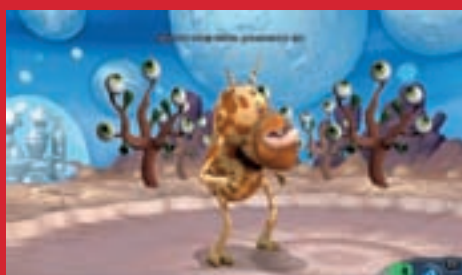
ehelyett teljes 3D-s környezetben járhatjuk be a világot. George-ék kalandja ugyanis az egész földgolyón átível, többek között Prágában, Párizsban és Kairóban is megfordulunk. Mivel a kalandjáték műfajának egyik legkiválóbb képviselőjével van dolgunk, így a játék bátran ajánlható azoknak, akik csak egy kicsit is vonzódnak az említett stílushoz.



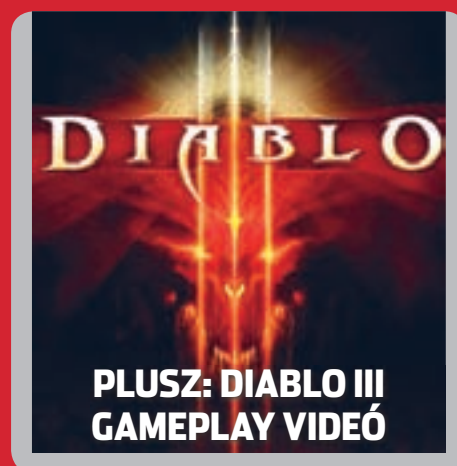
DEMÓK A DVD-N



A DVD-melléklet sava, borsá



BÁR A SPORE MEGJELENÉSE ÓSZIG MÉG VÁRAT MAGÁRA, AZ ELECTRONIC ARTS kedvcsinálóként különállón kiadta a játék lénygenerálóját. A program hatalmas népszerűségnek örvend, a megjelenése óta a *Sporepedia* már milliónál is több egyedi lényvel bővült. A demó a felhasználható testrészek egynegyedét tartalmazza, azonban még ez is bőven elég arra, hogy rájövjünk: összességében egy igazán különleges játékot kapunk majd a *Spore* képében.



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

Amennyiben a 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 kezelőfelület 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 meghajtó nem olvassa, azonnal írd a **terjesztes@idg.hu** címre, vagy hívd a **06-1-577-4301-es** számot.



TARTALOM
2008. JÚLIUS

7 műsor / 2 óra 55 perc

RÉSZLETES TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKOK (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)	MÉLYVÍZ (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)
{ Alone in the Dark 00:13	{ Gainward GTX 280
{ Tom Clancy's Endwar 04:34	{ Radeon 4850 04:03
{ S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky 08:13	{ Celluon lézeres billentyűzet 13:44
{ Space Siege 12:35	{ ASUS külső videokártya 17:55
{ FlatOut Ultimate Carnage 17:06	
{ King's Bounty 20:59	
{ The Abbey 24:02	

A Gamestar TV júniusi számában még mindig világsztárokkal foglalkozunk: Cevat Yerli, a CryTek (tudjátok, *Crysis*, meg *Far Cry*) első embere nyilatkozott stábunknak a GDF-en, ezt az interjút láthatjátok most. Érdemes megnézni, lesz szó a jövőről, a kalózkodásról, a budapesti iroda sikereiről – méltán lehetünk büszkéek.

KIEMELT MŰSOR

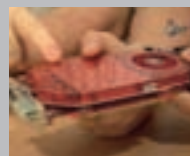
BLIZZARD WWI 2008 PÁRIZSBAN SEJ, VAN SZÁMOS BLIZZARD...



KÉTSÉGTELEN, HOGY MANAPSÁG a játékvilág egyik (ha nem „A”) legsikeresebb fejlesztője/kiadója a Blizzard, amely ezúttal is saját rendezvényén mutatta meg jövőbeli játékeit és jelentette be a *Diablót* a köbön... ender ott járt és filmezett. Mi pedig örülünk, tillárom hajj!

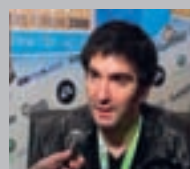
GSTVTARTALOM

A HÓNAP HARDVERBEMUTATÓJA: ATI RADEON HD 4850



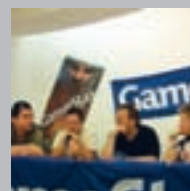
Mady és ZeroCool mindig a legfrissebb, legújabb VGA-kat tesztelik, s bár nagyon káfkák az új NVIDIA GTX-ek, de az ATI most hirtelen gázadással beelőzött. Erről is mesélnek a srácok, kezükben az új 4850-es ATI-val.

A HÓNAP SZAKMAISÁGA: CEVAT ŐSZINTÉN FELTÁRJA VÉLEMÉNYÉT



A CryTek első embere, Cevat Yerli igen szimpatikus figura, nemcsak az innovatív ötletek, hanem az őt körüllegő őszinteség miatt. Ebben az interjúban is bevallja, hogy bizony a *Crysis* készítésekor elkövettek egy-két hibát, amely nagyon hátrányosan érintette őket – tisztelet érte.

A HÓNAP MÓKÁJA: MÓKÁS KOMOLYSÁG



A Kerekasztal rovatot általában komolysága, szakmaisága és vitái miatt szeretjük. Ezúttal sincs ebben hiány, azonban volt egy kis időnk megfűszerezni a videót egy kis vidámsággal, néhány poénnal is – reméljük, így is elnyeri majd a tetszések az egyébként igen komoly téma.

„NAGYON ELÉGEDETT VAGYOK”

TOVÁBBI DEMÓK

Wall-E



Sim City Societies



Nancy Drew: The Phantom of Venice



MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

HANCOCK

E havi kiemelt filmünk a szuperhősök életét más szemzőgből közelíti meg. A Will Smith főszereplésével készült mozi John Hancock, a lepukkant, alkoholiista szuperhős körül forog. Híres sorstársaival ellentétben Hancock nem barátságos és főleg nem népszerű: Los

Angeles lakosai egy emberként követelik a fejét, mert minden akciójával nagyobb pusztítást okoz, mint amennyit használ. Ekkor lép színre Ray Embrey, a jószívű PR menedzser, aki úgy dönt, hogy rendbeszedi Hancock életét.

FELIRATOZOTT MOZIELŐZETESÉK

Hancock, James Bond: Quantum of Solace, Múmia 3

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



NOD 32 IOD32

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



MPP DESKTOP 8M054L

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

HASZNOS PROGRAMOK amelyekre szükséged lehet

DRIVER: ATI 8.5 XP/Vista, NVIDIA175.16 XP/Vista

INTERNET: Internet Explorer 7, FireFox 3.0, Smart FTP 3.31

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

CHAT: Windows Live Messenger, mIRC 6.31

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

TÖMÖRÍTŐ: WinRAR v3.71, WinZip 11.2

AUDIÓ: Winamp v5.5.3

VÍRUSIRTÁS, SPAMSZŰRÉS: NOD32, MPP Desktop levélszűrő

GRAFIKA: HyperSnap-DX 6.21.03, IrfanView v4.1, GIMP 2.4.1, Paint.NET 3.2

DVD-ÍRÓ SZOFTVER: Burn4Free v4.4

ARÉNA

Köszö a leveleket!!

// Gyü



OTTHON MÁR AZ ÖSSZES VENTILÁTOR pörög és másfél óránként le kéne tusolni, de a Mass Effect nem hagy. Aurelia Shepard és kis társasága nem enged. Az Arénát is két kaland közben csináltam meg, tiszta mázli, hogy lehet menteni. Azóta is vonzó, kék aszari lényeket figyelek az utcán, hátha egy szembejön... Mit nekem, hogy nincs nemük.

E HAVI LEVELEINK A JÚNIUSI 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 augusztus 15-ig az arena@gamestar.hu e-mail címen! Gratulálunk!

NEKTEK KÖNNYŰ

Az épp aktuális Kerekasztal témájához, azaz a sokszor lerágott csont, warezről szeretném megosztani a véleményemet veletek. A GSTV-ben mazur megbocsáthatatlan bűnnek írta le a warezt minden hozzászólásában, és közölte, hogy szerte erre nincs kifogás. Ezzel a levéllel egyben neki is szeretném üzeni, hogy Nektek, T. Szerkesztők, könnyű dolgokat van ezzel kapcsolatban, ugyanis ezeket a játékokat nem hogy teljesen ingyen van lehetőségetek végigjátszani, de ti ráadásul az aktuális játékról írt cikkekért vagytok fizetve. (akkor autót lopni is szabad, aki meg autótakat tesz, annak könnyű? – mazur) Ebből kifolyólag nektek egyáltalán nem is kell megvenni egy játékot, mert már elvileg az összeset ki-játszottátok, így könnyű szívet mondhatjátok másoknak, hogy vegyék meg. Amelyik játék meg tényleg megéri az árát, azt viszont tényleg meg kell venni, ebben igazatok van, de ilyen játékokból (ahogy a GSTV-ben is mondtátok) egy évben van mondjuk 20, ami az én meglátásom szerint 8. Viszont a GSTV-ben is sokszor előjött, hogy a kedves gamer „csak bele akart nézni, hogy milyen”, azért töltötte le. Erre mazur kollégátok megint elkezdte osztani a srácot, hogy „millió helyről megtudhatja, milyen a game”.

Fórum? Nézzünk game-play-t? Vegyük példának a CoD4-et vagy az Assassin's Creed-et (azért pont

ezt a kettőt, mert ezek ténylegesen eredetiben vannak meg, és megérik az árukat, tessék megvenni!). A Call of Duty 4 filmszerű, döbbenetes script jelenetei leírhatatlan, nagyon jó érzést tudnak az emberben kialakítani. Ez az érzés van, akinek ájtjon, van, akinek nem. Ha mi éppen sok olyan ember kommentjét olvassuk fórumokon, akiknek nem tetszett, akkor lehet, hogy életem játékát hagyod ki. **Balázs Dávid [email]**

Először is mitől lenne nekünk könnyebb? Kapunk egy játékból egy darab agyonvízelezett, névre szóló, agyonvédett példányt, amely 30 nap után lejár. S ha ketten akarnak vele játszani? Vagy többen? Vagy ha netán a 30 nap után is kedvünk szottyanna játszani, akkor mi van? Meg kell venni, és meg is szoktuk..., de csak azt, amivel játszunk! Fizetni pedig a munkánkért fizetnek, nem azért, hogy játszunk – ez kétségtelenül egyik része a munkának, de aránylag kis része. Ha már láttál GSTV-t vagy olvastál cikkeket, azért tudhatnád, hogy a játékon kívül rengeteg más dolgot is csinálni kell. Az újság nem születik meg csak úgy magától... A GSTV sem. S igenis igazat kell adjak mazurnak – rengeteg lehetőség van, hogy valaki utánanézzon, egy játék jó-e. Elsőként itt van ez a GameStar nevű lap. Aztán itt van ez a gamerankings.com nevű

oldal, ahol összegyűjtene szinte minden elérhető tesztet. Például a Metal Gear Solid 4 esetében 73 teszt alapján jön ki a 92,7%-os átlagosztályzat. Szerintem, aki végigolvassa mind a 73 tesztet (és persze még a miénket is), annak tökéletesen elég információ jut arra nézve, érdemes-e egy adott játékot megvenni, vagy sem. Mindig léteznek olyanok, akiknek valami nem tetszik – ezek szoktak a hangosbakk lenni. Így bármilyen fórumra is megy az ember, tuti találkoznai fog ellendrukkerekkel, „okoskodó” emberekkel stb. Érdemesebb tehát a szakmára bízni a kérdést, melyik játék jó, és melyik nem, és elolvasni a róla szóló cikkeket. Azért írták ezeket.

L2DRIVE

A júniusi számban van egy bemutatás a Race Driver

GRID-ről, ahogy nagyon dicséritek és 90 pontot adtok rá. Ok, ok, a grafika szép, a töres eszméletlen jó, még a zene is elmegy, az autók is korrektek. Na de komolyan, ismeritek a neten keringő 'rossz PC-já-

tékok' sorozatot? Oda kéne berakni ezt a game-et. Jó ötlet, igényes megvalósítás, de valaki próbálta már irányítani? Egyszerűen szörnyű az irányítás. Ha arra figyelsz, hogy a legkönnyebb fokozaton bevegél

Miután a WoW: WotLK csakis 2008 végére várható, mégis több helyre felkerült a ki-gészítő valamely változata – elvileg a beta-változat. Feltételezem, hogy nem fake, mivel „nagyobb” magyar warez oldalakra is felkerült. Erről a változatról a GameStar is tud? **Mi nem látogatunk warez oldalakat. Nem is lenne rá időnk, mert épp a Lich King bétával játszunk. Legálisan.**

Amiatt írok, hogy mivel töletek többen is Team Fortress-szel játszanak online, mi lenne, ha indítanátok egy olyan dolgot, hogy a GS-rajongók SMS-ben támogatnának egy folyamatosan futó Gamestar Team Fortress szervert. Szerintetek lenne rá igény? **(Sulyok Imre)** **Nem is tudtam, hogy ZeroCool többen van(nak) :) Egyébként pedig Ó a Steamen játszik, tudomásom szerint...**

Csak azért szeretnék zavarni, hogy megkérjélek: próbálj ki egy gamet, a Tibiát, bár grafikailag nem egy Crysis, sőt még a WoW szintjét sem üti meg, de a játékélmény, ha az ember beleződik, akkor nagyon jó tud lenni. Ajánlom a Secura szervert, ugyanis a legtöbb magyar itt található. A játék hivatalos oldala: www.tibia.com. **(Craciun Márk)** **Biztos jó lehet. Én valamelyik nap meglepődve tapasztaltam, hogy az a tribalwars.net,**

RÖVIDEN

ARÉNA: arena@gamestar.hu
KOMMENT: www.gamestar.hu
FÓRUM: forum.gamestar.hu
SMS: 06-91 331-133 „GS SMS...”



NYERTESEINK

A GameStar májusi SMS-játékának nyertese ezúttal egy Gainward 8800 GTS 512 MB TVDD videokártyát és egy Age of Conan Collector's Edition-t nyert. Szívből gratulálunk tehát Urbán Rezső nevű olvasónknak, aki Szankon lakik.



PLUSZ AZ ELLENFÉL CSAL, KILÖK A GÉP STB. UH!



egy kanyart úgy, hogy nem törőd össze magad, akkor esélyed sincs az utolsó helynél előrébb végezni. Plusz az ellenfél csal, kilök a gép stb. És igen, tudom, hogy van beállítási lehetőség az irányításhoz. Bármit kipróbálsz – halál. Vagy túlkormányozott, vagy alulkormányozott. Miért kellett ezt megbonyolítani? Annyira szeretem az NFS-ben, hogy mész és kész (ja, hogy erről van szó... – mazur). Nehogymá' azzal foglalkozzak, hogy egyenesen sem megy magától az autó. Summa summarum, van a realisztikus, és van a szar. Ez az utóbbi. Nem értem a 90 pontot. Én adtam volna neki 70-et. Max. **Stumpf Gergely [email]**

Összedugtuk a fejünket többen is, vajon erre a levélre mit válaszoljunk: a megoldással Boe állt elő, én csak idézem: „Írj a blog készítőjének, s javasold tesztelésre a GRID-et, mint „rossz PC-játék-ot.” És kérlek, szólj, ha FreddyD bevállalta, kíváncsi vagyok, ő is felhozza-e az irányítást negatívumként a videóban.

A VISTA MIÉRT NEM?

Régóta olvasom a GameStart és az Arénát, na de nem ezért írok, kitapostott téma ugyan, de gondoltam, én is hozzászólok. Már számtalanszor

olvastam, hogy a PC a halálán van, és meg kell mondanom: tényleg. Történt ugyanis, hogy voltuk az egyik haveromnál. Megmutatta nekünk a szuper HDTV-jét: Xbox 360-on a Devil May Cry 4-et, meg a Ninja Gaiden 2-t. Azt hittem, leesik az állam, egyszerűen olyan két játék volt ez olyan grafikával, hogy azt nem bírom elhinni. A játék 1920*-szor nem tudom hányban futott, tükörsima, nem lassult, nem szaggatott, semmi baj, aztán hazamentem és szembesültem vele, hogy PC-n egy játék sincs ilyen jól kidolgozva, és a legjobb játék is néha szaggat, érthetetlenül lassul. Exkluzív cím sincs: egyszerűen nem lázongani kell, mint itt az újság hasábjain mindenki. Fúj warez, bla, bla, de elolvassa a cikket, és megy minden ugyanúgy, meg hogy ezt meg azt nem hagyja a gamer társadalom. És egy kérdés: a Microsoft miért nem úgy csinálta a Vistát, hogy futtassa

az Xbox 360-as játékokat? A pénz ugyanoda megy, nem értem!! Na, ennyit akartam írni. Kicsit elkanyarodtam a témától, de a PC tényleg a halálán van, egyszer mindenki szembesül vele. **Major Márk, Monor**

A Vista miért nem futtatja az Xbox 360-as játékokat? Ennek sok oka van. Egyrészt az Xbox360-as játékok csak PONT ugyanolyan PC-s konfigon futnának ugyanúgy, mint ami az X360-ban van. A gondot leginkább az okozza, hogy az Xbox 360-ban nem Intel-, hanem IBM-architektúrájú processzor, egy 3,2 GHz-es 3 magos Power PC Xenon található. Ezen eleve nem futna a Vista, lévén az X86-os oprendszer. És fordítva sem. Nincs olyan PC, amiben ilyen processzor lenne. Így elég nehézkes lenne megoldani, hogy fussanak az X360-as játékok PC-n. Egyébként is a Microsoftnak miért az lenne az érdeke, hogy bárki hardverjén fussanak a játékok? Mindenesetre én nem tennék ilyen kijelentést, hogy a PC a halálán van, maximum annyit, hogy ez egy aktuális válsághelyzet, amiből a PC-s piacnak meg kell találnia a kiutat. **S bízom benne, hogy meg is fogja találni – a jelek azért biztatók.**

ISMERITEK-E?

Ismeritek az FPSCTM-et (First Person Shooter Team Cooperative Mod)? Olyan, mint az MMORPG vagy az RPG, vagy a sima FPS, RTS stb. A lényeg annyiban rejtőzik, hogy egy olyan multiban játszható lövöldözős játék, ami csapatok ellen csapatokon belül zajlik, saját találmány (remélem). Ott van a kicsi emberkéd, amit irányítasz, egérrel a célkereszt,



ÍRD MEG A VÉLEMÉNYED!



Azon kedves olvasóink közül, akik ebben a hónapban megosztották velünk a véleményüket a júniusi GameStartról, a következő szorgalmas véleményezők részesültek jutalomban: **Barniez** egy eredeti **Rise & Fall: Civilizations at War** videojátékot, **Janirazor** egy **Gears of War** pólót és plakátot nyert, míg **Garfield92** egy **Warhammer online** baseball-sapka büszke tulajdonosa lesz a jövőben. Szívből gratulálunk, és a jövőben is várjuk véleményeteket, értékeléseket az előző havi GameStarokról a

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

Aktuális számunk nyere-ményjátékait a 22., 24., 75. és 93. oldalon taláod!

RÖVIDEN

amivel én játszom, megjelenít magyarul is kdnhaboru.hu néven. Gyorsan be is neveztem egy faluval :) De nem árulom el, ki vagyok :)

Kedves GameStar team! A témával kapcsolatban, amikor azt beszéltek, hogy azért töltik le, mert nem tudják, hogy indul-e? A game-ben találtam egy oldalt, ami pont ezt nézi meg, a canyouunit.com. Jó oldal. **(Kiss Bence)** Köszönjük, bár elég sokan megfogalmaztak

már panaszokat és észrevételeket ezzel az oldallal kapcsolatban, ugyanis – állítólag – nem minden játéknál szerepelnek a valós adatok, csak a kiadók ajánlásai, ami – lássuk be – nem ugyanaz.

Hello! Ugye írtatok, hogy akinek a WoW-ban van 55-ös szintű karaktere, az indíthat egy Death Knightot... Mármost az 55-ös változik azzá, vagy ez egy teljesen új kari lesz? **(Pongji)**

70-es karakterednek kell lennie, s akkor indíthatok egy Death Knightot, aki 55-ös szinten indul majd „újjonnan”. S ettől kezdve kell megindulni vele és színtezgetni.

Azelőtt volt párszor hogy egyeseknek nem tetszettek a magazinban a nagy, egész oldalas képek, hát asszem, az AoC cikkben a 65. oldalon most senki nem fog belekötöni... Sőt nem is értem, miért nem azt a képet raktátok a címlapra?! Akkor a legutol-

só Dugaljfalván is hatalmas polgári küzdelmek folynának az utolsó példányokért... **(RARA)** Nos, ha azt raktuk volna a címlapra, talán még a Klíkk meg a Sors nevű bulvárszenyilapokban is címlapra kerüdtünk volna, ez pedig nem célunk. Egyébként meg akartam a hölgy nevét tudni, de maga a kiadó sem tudta elárulni, csak annyit mondott róla, hogy „néis-bácsis” filmekben játszik, és amerikai.



Addig is dugjtok be 4 egeret a gépbe - Kiss Balázs

gombokkal a mozgás, egérrel a lövés stb., mint a CS-ben. A különbség az, hogy itt egy karaktert 4 ember irányít. 1 ló, 1 céloz, 2 mozog (egyik előre-hátra, másik jobbra-balra + felosztják, ki guggol, ugrik, mászik, sétál meg miegyebek, tőlem breakelhet is, csak az főlölesleges lenne). Elsőre tők baromságnak hangzik, feltennéd a kérdést: mi lenne a dologból? KÁOSZ! Igen, eleinte, de nincs olyan, hogy valamiben ne legyél jobb, mint a másik. 5 karakter 5 ellen, vagy ahogy jólesik (gondolom, sokan rájönnek, hogy CS-fan vagyok), a 20v20 egész jó tömegeket megmozgató játék. Egy idő után, ha sokat játszik 4 játékos egy karakterrel, akkor egyre jobban megy, és így egyre izgibb, nehezebb lesz. Csak persze nincs 4 olyan idióta, aki ezt meg is csinálja, ha meg van, akkor kb. ők négyen meg is maradnak maguknak, és annyi. Sajna ezért nincs jövője az effajta játéknak. Meg hát van még pár hátránya: gondoljunk bele, Pistikének 20/20-as netje van, ő a lövés gomb, de Józsinak 512-es akadozó, ő a célzó gomb, mi lenne abból, tehát ez totál LAN-game, ahol a ping garantáltan közelít az egyhez. Azért, ha a kedves GS-nek kedve támad szabadalmatzatni az ötletemet, akkor szóljanak, mert kell a jogdíj. Addig is dugjtok be 4 egeret a gépbe, és CS-ezzetek úgy 4-en (már próbáltuk, nagyon muri). **Kiss Balázs [e-mail]**

Szia! Szeretnék tőled idézni (ugye idézni csak igazán nagyoktól érdekes?): „Elsőre tők baromságnak

hangzik.” Nekem az a véleményem, hogy félórás töprengés után másodsorra sem hangzott valami jól. Ezt az együttműködéses dolgot légi harcban el tudom képzelni, ha egy bombázó

fedélzetén vannak pilóták, lövegkezelők és együttműködnek – úgy tudom, ilyen jellegű űrharcos játékok készültek/készülnek –, sőt, valamelyik kalózos MMO-ban is többen vezethetik a hajót/lőhetnek ágyúval stb. Ott azonban azért van létjogosultsága a dolognak, mert valójában tényleg több funkciót kell egy nagy hajón ellátni, amit egy ember nem tudna. De egy olyan FPS, ahol egy karaktert négyen irányítanak... Háááát...

EMULÁLNI JAJ DE JÓ!

Lenne pár kérdésünk hozzád, mert te kened-vágod a PC-t, meg a PS-t (vagyis mi így gondoljuk). Szóval, van már XP-re vagy Vistára PlayStation 3-emulátor? Nekünk is már megvan a GTA IV origibe, csak nincs PS3 senkinek. És ha van ilyen emulátor, mi a neve? És hogyan kell használni? Kell hozzá Joy, vagy elég billentyű? Te használtál már ilyet? Valaki a szerkiből! Kérlek, segíts rajtunk, mert már nagyon játszánánk vele, és nem tudunk várni a PC-s változatra, ha lesz-e egyáltalán!!!! Ha megkérném téged, utánanéznél? Írnátok erről a GameStarba egy rövid cikket? Bemutatnátok az emulátor(oka)t, és hogy hogyan kell használni (őket)? Szerintem ez nem csak minket érdekelne! Please!



OLVASÓ vs. OLVASÓ

Az Arénában kicsit sok volt a warezal foglalkozó levél (gondolom, most Boe bevezetője miatt rengeteg ilyen levél érkezett hozzátok). Juhász Attila leveléhez annyit, hogy az nagyon erős túlzás, hogy egyedül a *Blizzard* éli túl..., a *Sims* és a *WoW* valóban a legeladottabb játékok, de azért vannak más húzócémek is PC-n, amivel rengetegen játszanak: *CoD 4* (bár ez van konzolon is), *Guild Wars*, *Battlefield 2*, *CS*, *Age of Conan* stb. Legfőképp FPS-ek, mivel ezeket konzolon játszani kín-szenvedés (szerintem), és MMO-k (nem vagyok otthon konzolos játékokban, de úgy tudom, MMO nincs konzolon). Egy kérdésem azért lenne: Sz.J.V.C. már nem dolgozik nálatok? Régebben ő írt a repülőszimulátorokról, mostanában Gyu vette át ezt a szerepet... Csak eszembe jutott a *H.A.W.X.* kapcsán. A *GRID*-nél az értékeléssel kapcsolatban jegyezném meg, hogy a cikkben leírtakhoz képest kevés a 90%. Nem írt komoly negatívumot, ami indokolná ezt az „alacsony” százalékot, a negatívumokat bővebben is kifejtette volna. **barniman [forum]**

Juhász Attila levelében a blizzardos példa amolyan költői túlzás volt: szerintem ő arra gondolt, hogy a jelen üzleti modellel a Blizzard tuti túlél mindent: dől a pénz a *WoW*-ból, dőlni fog a *StarCraft II*-ből és a *Diablo III*-ból, ugyanis ezek a játékok szinte mindenkit érdekelnek – s persze *BattleNet*hez eredeti játék

kell majd. Gondolom, lesznek egyéb húzócémek, de az első nap eladott 2-3 millió példánnyal nemigen kell számolni egy játék esetében sem, ami bizony „megszokott” dolog konzolon. Arról nem is beszélve, hogy mondjuk a *Wrath of the Lich King* sem áll majd meg szerintem 3-4 millió eladott példány alatt... Ami pedig PC-k esetében igencsak sok, s persze a 8-9 millió ember meg még közben is tolja majd be a havidíjat – szóval a *Blizzard* megfogta az aranytojást tojó tyúk lábát.... Konzol vs. FPS-témában is van egy érdekes dolog: nemrég teszteltünk egy PS3-at, és a PC-s USB-s billentyűzetet simán használta – így akár FPS-sel sem lenne olyan bonyolult játszani –, egeret nem próbáltunk, de lehet, hogy még azt is kezeli. Sz.J.V.C már sok-sok éve nem ír hozzánk, kétségtelenül nagy szakértője szakterületének, amibe hozzá képest én csak belekontárkodom, de olyan kevés a szimulátorjáték, hogy arra a saját erőforrásaimból is jut idő. Most például a *H.A.W.X.* kapcsán azért könnyű a helyzet, mert az végül is nem igazi szimulátor, csak egy arcade repülő akciójáték – de erre kitérünk a GSTV e havi játékvideóiban is. *GRID*-del kapcsolatban pedig elég elolvasni Stumpf Gergely levelét, amelyet ugyanebben a számban közlünk. Érdekes, nem? Ahányan vagytok, annyi vélemény...



Akkor további kellemes nyarat kívánunk, neked és az egész stábnak! Pláne Eskinnek! További jókat kíván: a XV. kerületi GameStar geng.

Sajnos rossz hírem van. Nem létezik PS3-emulátor PC-re, sőt stabilan működőképes PS2-emulátor sem létezik... PS3-emulátor többek között azért sem, mert önmagában a PS3-hardver legalább olyan, ha nem nagyobb teljesítményű, mint a mai PC-k..., és hát valljuk be, ha tudnák is emulálni (amit NAGYON nehéz lenne a totálisan eltérő architektúra, azaz felépítés miatt), akkor is tetű lassú

lenne. Magyarán, ne reménykedjétek PC-n emulált PS3-ban... Hiszen a PS2-t SEM tudták megoldani, pedig az egy előző generációs gép. Ezért emulátortémában a régi játékgépek vannak csak, meg az Amiga, C-64, Spectrum, ilyesmi. PS3-ra ne is várjatok... Eskinnek pedig átdatlat, hogy üdvözlíték, nagyon örült!

OKOS ÉSZAKIAK

A napokban hallottam – a forrásra nem emlékszem bizonyosan –, hogy skandináv országokban felmerült, hogy a torrentletöltéseket „legalizálni” lehetne valamely havidíj kiszabásával-megfizetésével. Pillanat, MI

Jó a júniusi GS, csak megint nem kerültem bele az Arénába. Ez miért van? (crocki) **A helyzet az, hogy sokkal jobb leveleket kell írni. Például annál is csak sokkal jobbakat! Ja, hogy ez bekerült? Mert tanulságos, azért!**

Hát ti gondolatolvasók vagytok, komolyan. Épp nemrég gondolkodtam, hogy kéne venni egy új borotvát, erre ma megjön az új GS, és mi van hozzá? Gratiz és köszi. (Slane)

Nagyon szívesen, remélem, ki is tart egy darabig, mert bár jó dolog a borotválkozás, de túlzásba azt sem szabad vinni, a végén még elkopik az ember bőre...

Még csak most realizálódott bennem, hogy milyen jó is előfizetőnek lenni... Mások még ma vették meg a lapot, én meg már majdnem kiolvastam. Nem baj, kezdem előlrol, biztos volt, ami felett elsiklott a gondolatom. Tőleg Gyu, volt olyan

foreigner, aki a GDF-en Dzsájúnak ejtette a neved? (Azért a „Medáj” se volt anno gyenge...) (RARA) **Nem, RARA, Dzsordznak ejtették a nevem a foreignerek (gy.k. külföldiek).**

Gyu! Tudom, hogy nem az FPS a szíved csücske, de ha a *Brothers in Arms: Hell's Highway* felkeltette az érdeklődésed, akkor mindenképpen játszd végig az előző két részt! A *HH*-ban sok olyan dolog lesz, amit csak akkor érthetsz meg,

hogyha láttad az előző epizódokat. Mindenképpen érdemes, mivel megismered a karaktereket, ráadásul több olyan dologra is választ kapunk a *BiA*: *HH*-ban, amiket csak a *Road to Hill 30*-ban és az *Earned in Blood*-ban láthattál. Kihívás lesz egy olyan játékosnak, akinek nem az FPS műfaj a kedvence, de mindenképpen megéri, hisz az utóbbi évek egyik legalaposabb, legkidolgozottabb FPS-eiről van szó. (Jolly Joker) **Köszönöm az ajánlatot, de van egy angol**



A MICROSOFT MIÉRT NEM ÚGY CSINÁLTA A VISTÁT, HOGY FUTTASSA AZ XBOX 360-AS JÁTÉKOKAT?

VAN? Nem érttem kristálytisztán. Tehát okos emberek ott a hideg északon – és az okos jelzőt itt egyáltalán nem pejoratív értelemben gondoltam – kitalálták ezt, mert ugye valamit mégiscsak kezdeni kellene az illegális letöltésekkel. És ez jutott eszükbe! Akkor itt, kérem, valami nagyon nem stimmel. Nem hinném, hogy egy már illegális tartalom letöltése attól bármit is változna, hogy fizetek érte. Akkor ez nagyon hasonlít a fizetős FTP-oldalakra, csak a pénz máshova megy. Talán ezen a ponton illene a kiadónak felkapni a fejüket, de nagyon ám! Sok dolog elhangzik pro és kontra, egy biztos, a warez árt, viszont van marketingértéke is. Úgy lehet, az eladási stratégiát kellene kicsit igazítani. Van egy nagyon jó mondás erre: sok kicsi sokra megy. Lehet, hogy a kevesebb több? Persze nálam sincs a bölcsék köve, csak okoskodni próbálok, remélem eredménnyel. **Juhász Attila [e-mail]**

Mondok én erre egy érdekességet: ha jobban belegondolsz, hogy mondjuk egy program 1000 forintba kerülne, de akkor megvennék mondjuk 100 ezren, akkor az 100 milla bevétel. Most kerül 10 ezerbe, és nem veszik meg tízezeren – szóval bukta, de jó nagy. A gond csak az, hogy a világ kevésbé fejlett részein, mint például nálunk, annyira elkanászodtak a népek, hogy egy ezrest sem adnának érte, mert hát „ ingyé” is le lehet tölteni. Pedig ez a jövőbe vezető út, ez látszik a digitális zenei eladásokon és árokon is. Szerintem az okos skandinávok erre

hamar rájönnek majd, és havi 2-3 ezerért előfizetnek majd valami legális, letöltős szolgáltatásra, a kiadók meg megkapják a maguk pénzét... Ez járható útnak tűnik, elméletileg. De a gyakorlat szerint sajnos az, hogy nem azért töltenek le az emberek tartalmakat, mert drága, hanem azért, mert le lehet tölteni. És akkor tökmindegy, mennyiért adják... Sok kiadó gondolkodik a sok kicsi sokra megy elven, nem véletlenül népszerűek Ázsiában a mikro-payment rendszerek (ilyen például a mi magyar autós üdvöskénk, a Project Torque japán változata, a Level-r is). Az, hogy Európa milyen fizetési rendet fog elfogadni, előre nem lehet tudni – de ez a sok kicsi sokra megy elv tetszene nekem.

ANNYIT KÉRDEZNÉK...

... azért, hogy ti mit mondanátok annak, aki megkérdezi: „Miért veszed meg a játékot? Nem tudtad, hogy le is lehet tölteni? Tök ingyen, az internetről! Bizony!” Valami jó sablonos válasz kéne ilyen esetekre, ami legalább egy kis eséllyel észhez téríti az illetőt, mert én mindig próbálkozom, de nem az igazi. Legszívesebben elküldeném a francba mindet egy jó nagy pofon társaságában, de ettől nem biztos, hogy többet vásárolnak majd a jövőben. Meg amúgy, mazur! Először poénból akartam kérdezni, de most már komolyan kérdelem: te utálsz Bad Sectort? A 29. percben, amikor asszem utoljára szólalt meg, csodáltam, hogy még meri tenni! Mer amúgy nagyon tet-



szett az indulat, ami látszott rajtad, így a téma iránt, de hogy Bad-en vezetted le, az nem! Mondatai közepén fojtottad bele a szót, és nemegyszer nem is jogosan. (Meg arról nem is beszélve, hogy ha még nem mondta végig, akkor egyszer sem jogos, már alaphból, félbeszakítani.) **-kamikaze- [forum]**

Mit válaszolnék? Például: – Miért veszel autót, amikor lopni is lehet? Miért veszel kaját, amikor a szupermarketből a kabátzsebedben is ki lehet csempészni? Miért fizetsz elő internetre, miért nem kábelezod át a szomszédot? Stb. Ezeket a dolgokat is lehet, attól még nem SZABAD! A kettő nem ugyanaz. A sablonválaszod pedig az lehetne, hogy attól még, hogy valamit lehet, nem biztos, hogy szabad is. Például, nem kell WC-re sem elmenni, be lehet kakilni a nadrágba is... lehetni lehet, mégsem csinálják... Leveled második felében mazurt szólítod meg, így átadom neki a szót. (Kicsit mintha felfújnad. Ez egy úgynevezett vita volt, ilyenkor néha elszabadulnak az indulatok. Bad Sectort pedig mindannyian szeretjük, szívünk szerint néha még meg is puszilgatnánk, ha nem lenne olyan szőrös. Meg ha nem tartanánk tőle, hogy megharap – mazur)

UTÓIRAT

Valaki ismét azt hitte, hogy nekünk könnyű, mert csak játszani és írogatni kell, hát mit mondjak, ez a buta közhely elég „uncsi”, s bárcsak így lenne. Emellett ismét végtelen mennyiségű bölcsességgel lettünk gazdagabbak. Megtudtuk, miért nem érdemes egy FPS-ben egy karaktert négyen irányítani, min okoskodnak a skandináv országok a kalózkodás ellen, mi a helyzet emulátor témakörben, miért nem futtat a Vista Xbox 360-játékokat. Sőt gyártottunk sablonválaszokat azoknak, akik letöltöttek a netről illegálisan, hát ejnye-bejnye kérem! Már csak egy eldöntetlen kérdés maradt: most akkor a GRID jó-e, vagy sem. Amíg ez kiderül, addig is maradok

Maximális tisztelettel,

Attila miért nem írt több jó verset? (mert meghalt – mazur) Pedig ott volt a tehetsége, az ideje stb. Ezek a dolgok nem tervezhetők – vagy megszületnek, vagy nem. Egyszer Presser Gábor azt mondta, hogy ő mindennap meg tudna írni egy nagylemezt, de az akkor olyan is lenne... Adjunk időt a „művész uraknak”, aztán majd csak előállnak valamivel... (fogunk, istibizi – mazur)

RÖVIDEN

kifejezés, mélyebb megfontolást rád bízom: I don't think so... Tudod, arra sincs időm, ami IGAZÁN érdekel... A BIA-ban a hangulat kapott el, majd nézem, miközben mások játszanak. Mint a moziban, tudod.

Ha a teljes játékhoz felrakom a patchet, akkor természetesen azt írja, hogy rákijárok be az eredeti CD-t... Ezt úgy utálom a GS teljesben, hogy sosem működik hozzá a patch... (Julius Caesar)

Általában a GS teljes nem a bolti változat, ugyanis azon van védelem, a miénken nincs. Ezért az eredeti patchek sem jók sokszor, mert azok a bolti változathoz vannak. És a GS teljes játékok általában a legutóbbi („felpatchelt”) verziók, így felesleges is macerálni őket.

Nem akartam sírni a múltkor, mikor nem volt Ender-Mazur, meg azelőtt se akartam, meg

most se, de azért ez már durva. Minden hónapban kb. csak a GSTV miatt veszem meg az újságot, és nagyon hiányzik az Ender-Mazur show. (Bob)

Az Ender-Mazur show SOSEM volt beterveztet és beféret műsorszám. Ha csinálják, lesz, ha nem, akkor nem. Ezért helytelen azt gondolni, hogy „ismét elmaradt”, lévén be sem volt ígérve. És nem is lesz. Tudod ez olyan, mint hogy József

ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

// ender



SZASZTOK!

Nagyon érdekes, hogy épp most gépelem (remélem) utoljára, hogy: „Párizsban jártunk a minap”, ámde Ti valószínűleg ezt olvassátok utoljára. Nade sebai, töretlen lelkesedéssel írom le akkor hetedjére is, hogy tők jó volt Párizsban, tők jó volt a szálloda, tők jó volt a rendezvény, minden nagyon jó volt, majdnem sírtam, amikor vissza kellett jönni, de aztán mégsem. Ja, és a legtökjőbb a *StarCraft 2* volt, kéremszépen az a játék maga a csoda, nincs mit tenni, meg kell venni azt is...

Persze az Újdonságok rovatban lesz még sok szép és jó dolog, de azt hiszem, a lényegét érintettem.

Olvassatok sok cikket, fussatok háztömbköröket, illetve a Szigetre, valamint kezdjétek el húzni a barabárotokat a GS Táborra, halihó!
ender



SPORE LÉNYLABOR

...és megalkotó vala mindenki a Kreatúrát. És nem csak a maga képmására. Legalábbis reméljük vala..

WILL WRIGHT ADOTT NEKÜNK már sokféle szimulációt, a *Sim* előtaggal megáldott játékcímek legrosszabbjai is kasszasikerek voltak, a legjobbak pedig általában bankot robbantottak és játéktörténelmet írtak. Most végre elérkezett az idő arra, hogy – természetesen a régi hagyományok megtartásával, de mégis más úton induljon el a Mester. Eleve a cím is más, végre nem *SimCity*, *SimLife*, *SimAbőrű*, *SimLis* utódot kapunk, ezúttal az S betű után a PORE áll. Most pedig itt egy hivatalos előzetes, de nevezhetjük akár indulási segédletnek is.

LÉNYLA BORNAK NEM KELL CÉGÉR

Egysejtűből lény-státuszig küzdeni az evolúció röggös (illetve inkább folyékony) útjain, kolóniát alapítani, életben tartani egy kialakuló civilizációt, majd egészen a világűrre terjeszkedni – ez vár ránk a szeptemberben megjelenő játékban, de hogy a nyarat se kelljen „spórátlanul” töltenünk, kipróbálhatjuk a *Creature Creator-t*, magyar fordításban a *Lénylabor-t*. Ezzel tulajdonképpen már szép kis betekintést kaphatunk a játékból, hiszen teljesen szabad kezet kapunk majdani lényünk megtervezésében.

GYURMÁZZUNK!

A *Lénylabor* felhasználói felülete tulajdonképpen az egyszerűség csimboraszója. Belépés után máris látunk egy törzset, az egérrel fölé navigálva még a gerinc vonalát és szerkezetét is megleshetjük. Első dolgunk tehát lényünk „megalapozása” – a testet csigolyák hozzá-

adásával nyújthatjuk vagy épp ellenkezőleg, tömzsíthetünk rajta, és a dőlésszög, illetve a gerinc kanyarulatainak megváltoztatásával a kreatúra majdani kedvenc testhelyzetét készítjük elő. Végül persze van módunk némi fitneszre, illetve antifitneszre is (és most nem a klubra gondolok), ugyanis vékonyíthatjuk a testet, vagy akár egy kellemes sörpocit is elhelyezhetünk középtájt...

SZEMEZZÜNK, POFÁZZUNK!

Ahogy megvan a törzs, már mehetnek is rá a végtagok és egyéb „alkatrészek”. Először a száj formáját találhatjuk ki, és ez már itt egy olyan döntés, amely a végleges játék során nagyban befolyásolja majd lényünk életmódját és túlélési esélyeit, hiszen nem mindegy, hogy hűsevő, vega vagy konyhamalac módra minden-
evő fogazattal látjuk el kis kedvencünket. A szem, az orr és a fül szintén nem csak esztétikailag eldöntendő, nem mindegy, merre képes körülnézni a kis drága, vagy



Ő
ittén az
1 000 000.
lényecske



elég jól hallja-e, amikor zuhan rá egy szöveggel kiveret versenzongora...

FINE TUNING

Ha már nagyjából minden felkerült a lényre, tehát van mivel járnia, fognia, néznie, fűlnie és főleg táplálkoznia, akkor rátérhetünk a finomhangolásra. Egyrészt az összes felpakolt testrészt nyújtható, dönthető, forgatható, ami szintén nemcsak a szépjérzékünk miatt fontos, hanem mélyen el kell gondolkodnunk majd azon is, hogy a (virtuális) valóságban életképes lenne-e a lényünk. Hiába rakunk rá például négy lábat, ha abból csak az egyik pár ér le a földre... Szintén fontos elem a kis jövevény kipingálása, ahol előre gyártott sablonok közül is választhatunk, de a kreatívabb laboránsok saját festményekkel is próbálkozhatnak – ezek egyébként szintén elmentődnek, így egy későbbi lény esetében már használhatjuk saját korábbi színsémáinkat is.

ÜÜÜ A FIIIFIIIEEEEE

No, itt következnek a feketeleves: feltuningolt, kifestgetett kis lényünkkel egy mozgásprobát kell tartanunk, ez ugyanis rögtön megmutatja, hogy mennyire sikerült „használhatóvá” faragnunk a figurát. A járás és ugrálás kipróbálása mindenképpen fontos, hiszen ezekre a mindennapi életben szinte biztosan szükségünk lesz, de némi mókázásképpen játszathatjuk vagy akár a fenekére is ültethetjük kicsinyünket (már ha terveztünk neki normális feneket, ugyebár). Az is zseniális húzás, hogy a mozgáspórá során szerzett tapasztalataink hatására, esetleges elégedetlenségünk miatt nem kell totál elölről kezdeni a gyártási folyamatot. Akár egy teljesen kész lénynek is megváltoztathatjuk a hásméretét vagy épp a gerincoszlopának hosszát. Itt már aztán teljesen elszáll-

hat a fantáziánk! Ha a kezére szeretnénk rovarszemeket pakolni vagy a lábára szájakat, csak rajta!


EXTRAFÍCSÖRZ

Ebben a szekcióban aztán nem marad más hátra, mint szórakozni az újonnan megalkotott csodával: megnézhetjük, milyen fejt vág és milyen testtartást vesz fel, ha például szomorú, boldog, dühös vagy épp be van tojva. Még némi udvarló testtartást is felvehetünk – tán még tanulhatunk is belőle... Megnézhetjük, milyen lesz az első „alom”, tehát a lényünk esetleges utódjairól is képet kaphatunk. Végül pedig akár animált avatart is készíthetünk kedvencünkéről, hogy aztán netes fórumokon vagy csevegőprogramokban a randa fejünk helyett a teremtés új koronáját nézegethessék a cimborák.

MÉG AZ ISTENEKNEK SINCS MINDEN INGYEN

Amint arra már kitértünk, a lényecske részei nem csak a szem gyönyörködtetésére szolgálnak, így komolyan el kell gondolkodnunk majd azon, milyen rágószervet, mi mindenre alkalmas végtagokat aggatunk szegénykére. Azonban a lehetőségeink nem végtelenek (oké, tudom, mégis milyen isten az ilyen?), mivel csak meghatározott keretünk van a „részvásárlásra” – minden egyes szem, száj vagy végtag bizonyos számú DNS-pontba kerül, így először érdemes a valóban használni kívánt dolgokat felpakolni, és csak akkor gondolkodni extrákon, ha még „fussa”.

...MI LESZ MÉG EBBŐL?

Bizony, már ez a kis „egyszerű” programcska is csodaszépen néz ki. Eleve hatalmas munka lehet a mögött, hogy a millió szóba jöhető lényvariánst megmozgassa a motor, hiszen itt nincs előre definiált, a fejlesztők által mozgatásra finomhangolt modell, az engine bizony arra van felkészítve, hogy az általunk kreált legvadabb kinézetű kreáció részeit össze tudja hangolni és egyetlen lényként mozgatni. És azt még nem is említettem, hogy az előzetesek alapján állítólag a végleges játékokban ugyanilyen szerkesztőt kapunk majd épületekhez vagy járművekhez is... Rég vártam már így játékot, na! 

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj! gamestar.hu/jatek/spore



Időközben megszületett a Spore hivatalos gépigénye is: 2 GHz-es processzor, 512 MB (Vistán 786 MB) RAM, 128 megás, 2,0 pixel shaderes grafikkártya javasolt – ami ráadásul egyáltalán nem brutális manapság!

Díszdobozos Spóra

A várható sikerre való tekintettel...

AZ, HOGY A SPORE meg tudja-e majd ismételni a korábbi *Simek* sikerreit, még csak sejteni lehet. Hiszen az EA infói szerint csak a *Lénylabor* első napján több mint 250 ezer lény született, és azóta percenként ezer újabb kreatúrát alkotnak meg a rajongók. A kiadó mindenesetre megszelídített egy 79,99 dolláros gyűjtői dobozt is, amelyben egy artworköket tartalmazó könyvecske és egy werkfilm mellett egy National Geographic által készített exkluzív film is található, ebben bemutatják, mitől lehet igazán hatékony és sikeres lényt kreálni.



ÓCCSÓÉRT, AKCIÓSAN

A *Lénylabor* demóverzióban és teljes játékként is elérhető, ez utóbbinak árázása pedig példaértékű: az egyébként is nudli összegért (10 dollár) letölthető teljes verzió árát összesen levonhatjuk a teljes játék árából! Ha nagyon sarkosan akarunk fogalmazni, akkor a *Lénylabor* a teljes *Spore* megvásárlása esetén tulajdonképpen ingyen van. A demóban pedig aztán végképp teljesen ingyen próbálghatjuk ki a lénykreálási ficsöröket, csupán a lényrészek számát redukálták le az összes elérhető fül-száj-láb negyedére.



Országos Szabó Ervin Lénytár

Másfél millió lény a Sporepedián

Ha valaki arra keresne bizonyítékot, hogy korunk munkától/tanulástól túlterhelt emberroncsainak semmi szabadideje és kreativitása..., akkor NE nézze meg a Sporepediát, a spore.com „lénytár” aloldalát. Ide ugyanis máris másfél millió különböző lényt küldtek be a lénygyáros felhasználók.

Ráadásul az örületnek nincs határa! Egyesek a lények funkcionalitását feláldozták a hasonulás oltárán. Egyre több ismert figura „spórásított” változata bukkan fel, így találhatunk például megannyi Mario-, Master Chief-, Batman-másolatot, de akad még csak fejből álló,

hatalmas Pac-man vagy egy nagy, ragyás gömb képében megjelenő Halálcsillag is... A non plus ultra az a megannyi kreatúra, amely valószínűleg a járáspróbán is azonnal elhasalna, mint például a sima felfelé mutató nyíl, úrrakéta, TIE-vadász és társaik. Gratulálunk...



KOMMENT SIE BITTE

LETETTÉK AZ AZEROTHI EGYTEM ALAPKÖVÉT. Az ünnepélyes átadáson jelen volt az Egyesült Államok Nemzeti Tudományos Alapítványának elnöke, a Blizzard számos programozója és az azerbajdzsáni oktatási miniszter is. A kezdeményezés arra irányul, hogy a *World of Warcraft* világában a játékosok által behozott rengeteg agyi kapacitás és know-how ne maradjon kihasználatlanul. A Rend- és Káoszelméleti, illetve a Farmrendszertani Tanszék mellett az Alkalmazott Gyilkológiai Intézetben végezhetnek a játékosok szociológiai, közgazdasági és anatómiai vizsgálatokat.

Az első interdiszciplináris konferenciát is megtartották már Azerothban, amit csak kisebb villongások, a tapasztalatlanabb tudósok erőszakos halála és matematikai viták szakítottak meg. A Cauchy-Riemann integrálokról szóló vita közben varázspárbajba keveredett két matematikus, de a győztest a társadalomtudósokból álló csöcselék azonnal felkoncolta. További konferenciák szervezését hetvenedik szintű kidobóemberek alkalmazásával tartják lehetségesnek a rendezők.

Tudósok egy csoportja a World of Warcraft világában tartott találkozót, hogy itt vizsgálják az online játékok sajátos szociológiai és gazdasági jellemzőit. A szervezők szerint a találkozó rendkívül sikeres volt, bár az újonnan regisztrált tudósok közül rengetegen meghaltak.

RÖVIDEK

A FALLOUT 3 nem csusszant át az ausztrál bürokrácia útvesztőin, így a játékot arrafelé nem lehet hivatalosan forgalmazni. Hogy miért, kérdéses, de mivel a Bethesda beismerte, hogy a prostitúciótól kezdve a kannibalizmusig és a gyerekgyilkosságig előfordul ez az a játékban, nem vagyunk különösebben meglepve.



LEFT 4 DEAD

Rendező: az MI

VAJON MIT CSINÁLHAT AZ MI egy olyan játékban, amelynek főszereplői agyatlan zombik? Jobbról hörög, balról csápol, előlről meg botladozik? Ehhez nyilván nem kell nagy MI. Éppen ezért a *Left 4 Dead*-ben a mesterséges intelligencia majd nem a zombik viselkedését, hanem az egész játék menét irányítja – mesélte Gabe Newell egy sajtókonferencián. Hogy ez pontosan mit jelent?

MIT HOZ A SORS...

Ha például hőseid alaposan lesérülve érkeznek egy benzinkúthoz, akkor a félhomályból csak néhány zombi vánszorog elő hörögve. Amikor viszont kis csapatod fitten, egészségesen és harcra készen ér ide, akkor igazi feldühödött zombihadsereg szakad majd a nyakunkba. Kitalás? Talán egy kicsit az, viszont ilyenkor egyik társad beledurrant a benzinkútba, így annak lángoló teteje hatalmas robbanással felrepül a levegőbe, és a zombik közé

csapódik vissza, alaposan megtizedelve soraikat. „A rendező tehát valójában maga a mesterséges intelligencia – mondta Newell az újságíróknak. – Kialakítja az események sorozatát, játékonként változó, drámai hangulatú szkripteket ír a karaktered számára.”

GONDOLTAD VOLNA?

Persze szó sincs arról, hogy mindegyik a mesterséges intelligencia által alakított szituáció happy enddel végződjön. Az egyik jelenet során például egy zombit láthatunk, amint eltűnik egy mellékutcában. Ha hősünkkel üldözőbe vesszük, társainkat magunk mögött hagyva, akkor hamarosan rá fogunk döbbsenni, hogy fatális hibát követtünk el: a következő utcasarkon befordulva egész hadseregnyi élőhalott néz velünk farkaszemet. „A játék minden egyes végigjátszással másfajta meglepetéseket tartalmaz majd” – ígéri Newell. Úgy legyen...



RÖVIDEK

ELINDULT a *The Witcher: Versus*, mely nem más, mint egy ingyenes, böngészőben játszható változata Geralt PC-n megismert kalandjainak. A lényeg itt persze sokkal egyszerűbb: a korábban DuelMail néven futó projektben netes pajtásainkkal csaphatunk össze, három karaktertípus közül választhatunk, a cél pedig... nos, lezúzni a másikat. Elmagyarázni sem könnyebb, mint abbahagyni, inkább próbálja ki mindenki: versus.thewitcher.com



BATTLEFIELD: The Fejőstehén Edition \$!

AKINEK HAGYMÁZAS rémálmai voltak azzal kapcsolatban, hogy egyszer csak elfognak a *Battlefield*-játékok, az most megkönnyebbülten felsóhajthat: az Electronic Arts sohasem hagyja veszni fejőstehén... akarom mondani a derék *BF*-rajongókat! Hamarosan megjelenik ugyebár a *Battlefield Heroes* és a *Battlefield Bad Company*, de ezzel még nincs vége... Ben Cousins, a DICE egyik fejese bejelentette, hogy a cég gőzerővel dolgozik másik három *BF*-címen. Az egyik egy *BF*-játék csak a konzolosoknak, a másik titok (jujujuj, nagyon izgatottak vagyunk ám!), a harmadik pedig kifejezetten a koreai online piacra készül a Neowiz céggel való együttműködésben. Ez ugye testvérek között is öt *Battlefield*-cím. Szegény tehén, biztos sokat túlórázik, miközben az EA marketingesei az emlőit markolászák... **CS**



RÖVIDEK

ÚJ NEVET KAPOTT a BioWare mintegy háromévese készülő RPG-je, a *Dragon Age*. A játék első trailerére alapján valóban kiérdemelte a „dark fantasy” besorolást, bár talán nem azért, amire sokan számítottak. Mindegy is, a játék rendkívül sokat sejtető új címe: *Dragon Age: Origins*. Így már persze egészen más! Értjük. Origins.



OLVASÓI TOP 20

- 1 **CALL OF DUTY 4**
2007. NOVEMBER 95%
- 2 **MASS EFFECT**
2008. MÁRCIUS 94%
- 3 **RACE DRIVER: GRID**
2008. MÁJUS 90%
- 4 **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 5 **WORLD OF WARCRAFT**
2005. FEBRUÁR 97%
- 6 **CYSIS**
2007. DECEMBER 90%
- 7 **GTAAIII: SAN ANDREAS**
2005. JÚNIUS 95%
- 8 **SPORE LÉNYLABOR**
2008. JÚNIUS
- 9 **ASSASSIN'S CREED**
2008. MÁRCIUS 89%
- 10 **UNREAL TOURNAMENT III**
2007. NOVEMBER 93%
- 11 **S.T.A.L.K.E.R.**
2007. MÁRCIUS 93%
- 12 **BATTLEFIELD 2**
2005. JÚNIUS 93%
- 13 **GUITAR HERO 3**
2007. DECEMBER 90%
- 14 **BIOSHOCK**
2007. SZEPTEMBER 96%
- 15 **AUDIOSURF**
2008. MÁRCIUS 88%
- 16 **WORLD IN CONFLICT**
2007. AUGUSZTUS 90%
- 17 **PORTAL**
2007. OKTÓBER 92%
- 18 **PRO EVOLUTION SOCCER 2008**
2007. NOVEMBER 94%
- 19 **FABLE**
2005. SZEPTEMBER 97%
- 20 **PENUMBRA: BLACK PLAGUE**
2008. MÁRCIUS 81%



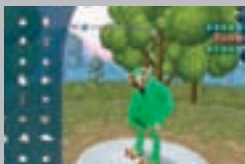
CALL OF DUTY 4

Lehetetlen elvenni tőle az első helyet! Ehavi szavazataitok alapján is toronymagasan a legtöbb voksot kapta. Tegyük hozzá: nem minden ok nélkül.



BATTLEFIELD 2

Listánkon több régebbi játék is szerepel. Ezen nem kell meglepődni, hisz a jó játék olyan, mint a jó bor: idővel nemesebbé válik. Kétségkívül ilyen a *Battlefield 2* is.



SPORE LÉNYLABOR

A *Lénylabor*nak és a sok kreatív játékosnak hála, már nyakig ülünk a furábbnál furább lényekben. Úgy látom benneteket is elkapott a lény-láz!



GTA III: SAN ANDREAS

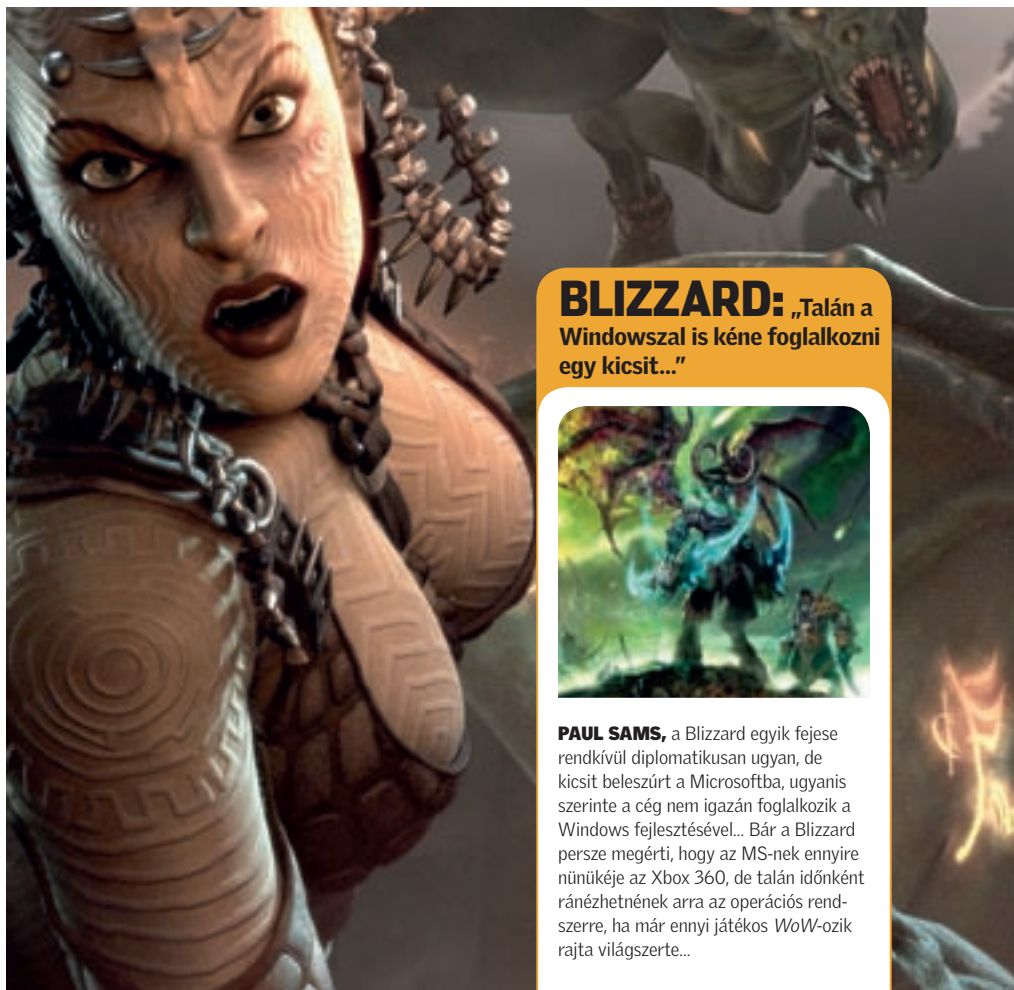
Talán a *GTA IV* utáni sóvárgás repítette újra az első tízbe? Minden bizonnyal van köze hozzá, de egymagában is bőven van olyan jó játék, hogy helyet kájon toplistánkon.

MICROSOFT ÉS A PC-JÁTÉKOSOK: SZERET, NEM SZERET, SZERET, NEM SZERET...

Xbox 360 ide vagy oda, a Microsoft nem tesz le rólunk ugye? Ugye?

JOHN SCHAPPERT, a Microsoft egyik fejese egy, a PC-s játékosoknak írt nyílt levelében megnyugtatót minket, miszerint „hatalmas lehetőségeket és fejlődést észlelhetünk a PC-s piacban”. Hiszen itt van például a *Crysis* vagy az *Age of Conan*, amelyekből egyaránt egymillió példány kelt el, vagy a *Hellgate London*, amely előfizetőinek száma szintén egymillióra rúg. (Érdekes módon *WoW*-ról és *Sims*-ről nem beszélt a derék úriember...) A hatalmas PC-s communitynek, a ki-

adóknak és a hardvergyártóknak köszönhetően a Windowsra készült játékok a legnépszerűbbek a világon. Ennek a rózsaszín szemüvegen keresztül nézett jelennek és jövőnek azonban sajnos elmentmondnak Peter Zetterbergnek, a Microsoft Europe vezetőjének adott nyilatkozatai, aki kerek perec kijelentette, hogy PC-re és konzolra egyszerre fejleszteni nem túl bölcs dolog, hiszen így a gamerek nem vesznek Xbox 360-at, ami nem jó. Nahát, nahát, ki gondolta volna...



BLIZZARD: „Talán a Windowszal is kéne foglalkozni egy kicsit...”



PAUL SAMS, a Blizzard egyik fejese rendkívül diplomatikusan ugyan, de kicsit beleszúrt a Microsoftba, ugyanis szerinte a cég nem igazán foglalkozik a Windows fejlesztésével... Bár a Blizzard persze megérti, hogy az MS-nek ennyire nünükéje az Xbox 360, de talán időnként ránézhetnének arra az operációs rendszerre, ha már ennyi játékos *WoW*-ozik rajta világszerte...

THE PEDO FILES

Új terepre mozdulnak a csúnya bácsik, és itt sajnos több is védi őket, mint egy lódenkabát...

ÚJABB PÁNIK terjed az online játékokkal kapcsolatban, és bár ez is Amerikából indul ki, mint minden pletyka a mutáns csatornakrokodiltól a föld alatti árnyékkormányig, ebben azért sajnos kissé több valóság bújik meg. Arról van ugyanis szó, hogy egyre több olyan ügy kerül napvilágra, amelyben a vád gyermekek szexuális molesztálása, az eszköz pedig a számítógép, az internet, és ezen belül is egyes MMO játékok. Ezekben az esetekben *World of Warcraft* és *Halo* játékokban adták ki magukat kiskorúaknak olyan felnőttek, akik... Hát izé... Nem plátóian szeretik a gyerekeket.

KIHASZNÁLT BIZALOM


„A molesztálók megtalálták a módját, hogy a hagyományos módszerekről egy alternatív megoldásra váltsanak” – nyilatkozta a Michigani Állami Rendőrség szóvivője – „Egyszerűen oda gyűlnek, ahol a gyerekeket a legkönnyebb megtalálni.” Bizony, ez tény, könnyebb egy online játékban csevegésbe elegyedni valakivel, miközben az áldozat azt hiszi, vele egykorú játékosal beszélget. A névtelen fantáziavilágban eleve könnyebb olyan témákat is érinteni egy beszélgetés során, amiket élőszóban körülményes lenne, de a legnagyobb probléma az, hogy egy

esetleges lebukás vagy elutasítás esetén a támadó egy pillanat alatt el tud tűnni a szürke anonimitás mögé.

ADOK NEKED VALAMIT...

Egy amerikai rendőrségi konferencia során már kifejezetten külön szekciót készítettek a számítástechnikai szakemberek számára, akik azt magyarázták el a nyomozóknak, hogyan nyerhetnek vissza nyomozást segítő információkat például Xbox-rendszerekből. Sajnos szolgáltak már elrettentő tapasztalatokkal is, ilyen logokból derült ki például az a módszer, miszerint a gyerekek álcázott pedofil egy játékot ajánlott kölcsönbe az áldozatnak, és azt ígérte, személyesen viszi át. Az ajtó nyitva állt...

EGY KIS FIGYELEM, DE SEMMI PÁNIK!

A probléma tehát valós, és tényleg nem árt odafigyelni – a játékok és online rendszerek automatikus „szülői felügyelet” beállításai mellé nagyon fontos a valós szülők odafigyelése is. Attól viszont a játékipari szakértők is óva intenek mindenkit, hogy ez oda vezessen, hogy a „játékok erőszakosak” jelző most globális „a játékokban pedofilok bujkálnak” kitéllé változzon. A pánik épp csak az igazi problémáról vonná el a figyelmet... 



GTA IV, MINT PEDO-CSALI

A rendőrök is lesben állnak

HA A PEDOFILOK a spájz helyett már az interneten vannak, a rendőröknek is helyezkedniük kell. Először chatsobákba jelentkeztek be, hogy itt ejtsék csapdába a virtuális szatírokat, de egyre inkább szokássá válik, hogy online játékokban is „lesben állnak”. Az Utah Állami Internet-bűnözési Egység például a *WoW*-ot és *GTA IV*-et tartja manapság a leghatékonyabbnak, legutóbb „játék közben” fűleltek és tartóztattak le egy férfit, aki egy 12 éves kislánynak tett félreérthetetlen ajánlatokat.



RÖVIDEK

AKINEK KÉTSÉGEI LETTEK VOLNA afelelől, hogy a Google csendben világalomra tör, az most már biztos lehet benne: már saját MMO-ja is van. Ez így persze túlzás, de beindult a *Lively*, ami voltaképp egy böngészőben futó *Second Life* klón. Egyelőre csak cseverészni lehet idegenekkel, de tudjátok, annyi mindent beszélnek az internetes idegenekről, hogy jobban nem is mertünk körülnézni. Talán majd jövő hónapban.



FELBUKKANTAK az első képek a Sony Online Entertainment új MMO-jából, a *DC Universe Online*-ból, így konkrét információk híján – melyek remélhetőleg a közelgő Comic-Conon várhatók – egyelőre azzal kell beérmünk, hogy miután a Microsoft lefújta a *Marvel Universe Online*-t, mégsem maradunk szuperhősök (és szupergonoszok) nélkül.




MangaSimek PC-n is!

Másfajta bőr is van a rókán...

A SIMS-SOROZAT pénzügyi sikere elvitathatatlan, de a speciális távol-keleti piacra valahogy mégsem tudott ugyanekkora bummal betörni a játék. Emmy Toyonaga dizájnere kiokumálta, hogy a helyi sajátosságok alapján áttervezett változat lehet a nyerő napkeleten, így született meg a tömzsi, bájosan (?) elnagyolt, mangaszzerű figurákkal operáló *MySims*.

A siker immár nem maradt el, a távol-keleti Wii- és DS-tulajok körében nagyot tarolt a játék. Így hát az EA (melyről tudjuk, hogy némi extraprofit reményében leányági felmenőjét is megnyűzná és áruba bocsátaná) elhatározta, az egész világon elérhetővé teszi a tündibüncsimulátort, ráadásul PC-n. A megjelenést 2008 végére, vagy 2009. elejére datálják, mindenesetre még a *Sims 3* megjelenése előtt.

Aki még nem ismerné, a *MySims* természetesen ugyanazon a szocioszimuláció alapul, mint nagytestősi, de persze jelentősen leegyszerűsített módon terelget-

hetjük kis kedvenceinket, gyümölcsöt betakarítva, építkezve és barátokozva. A PC-s változatban már hét cimboránkkal együtt is játszódhatunk, de online megoszthatjuk egymással például épületeinket vagy kreálmányainkat, hogy mások is beépíthessék őket saját városkaikba. Várjuk, mint a bubópestist. 



A SIMS-ÁRADAT NEM APAD

A SIMS JÁTÉKOKKAL kapcsolatban lehetetlen elkerülni, hogy meg ne említsük a sáskamód szaporodó kiegészítőket. A *Sims 2*-höz nemrég az IKEA Home Stuff nevű pakkot jelentették be, amely egyértelműen a svéd tegezőbajnok vállalat Højtersköppa és Lassenkløppen bútortársaságjainak garmadájjával csábít, de ha ez nem elég, akkor az *Apartment Life* nevű fajsúlyosabb expanzióban egy többlakásos bérház mindennapjaiba kukkanthatsz be. Itt még egy új népszerűségmérővel is gazdagodunk, ugyanis lakóközösségünk szimpátiáját is meg kell nyernünk. Csöves gitárerősítők, kétlábú gépes dobucukok, műtrágyás hordók és petárdagyarak szerelmesei kerülnek ezúttal erős hátrányba, de az élet már csak ilyen. Kegyetlen.



BRIT TUDÓSOK bebizonyították, hogy minél kevesebb ruha van az emberen, annál jobban tud koncentrálni, és ez hatványozottan igaz a férfiakra. A kutatók munkahipotézise szerint a herezacskót körülölelő hűvös levegő relaxációs hatással van az emberekre, ami javítja a koncentrációs készséget, növeli az asszociációs és kombinatív képességet. A jelentést a brit Védelmi Minisztériumban rendkívül komolyan vették, kísérletezni kezdtek a ruha nélküli repülő pilótákkal és meztelen mesterlövészekkel. Természetesen ez utóbbi kísérleteket csak a mérsékelt égövön lehet végrehajtani, így valószínűleg Afganisztánban nem láthatunk még egy ideig meztelen pilótákat beszállni az F-16-osokba, illetve csupasz seggű mesterlövészek sem fogják ingerelni a csadorba öltözött helyi hölgyeket. A meztelenség várhatóan sok munkakörben fog elterjedni az Egyesült Királyságban, majd Európában is, hiszen az alulöltözött amerikai gazdasági előnyét csak így lesz képes behozni az öreg kontinens. A meztelen tőzsdei alkuszok, a pucér IT-fejlesztők, az egy szál bránerben prezentációt tartó tanácsadók és az adámkosztímös kutatók látványa mindennapos lesz pár éven belül.

A Microsoft igen alapos kutatást végzett Kanadában a játékosokról. Kiderült, hogy a kanadai férfiak 17 százaléka, míg a nők 9 százaléka szokott teljesen meztelenül játszani.

BLACKSITE

VANNAK DOLGOK,
AMELYEKET NEM LEHET
TITOKBAN TARTANI

Napjaink legvadabb rémálmai válnak valósággá egy amerikai kisvárosban. Bújj Aeran Pierce – a különleges alakulatok képzett bénygilkosának – bőrébe, és légy csapatoddal az emberiség utolsó védővonala, amint a Blacksite robbanékony, merész kérdéseket boncolgató és adrenalinidús története kibontakozik az amerikai történelem e kényes időszakában.



MASS EFFECT NYEREMÉNYJÁTÉK

Három pazar Mass Effect-ajándék-csomagra tettünk szert a játék forgalmazója, a CD Projekt jóvoltából, melyeket ezennel fel is ajánlunk népgazdasági hasznosításra, de legálábbis nyereménynek, rajongva szeretett olvasóink számára.

A három csomagban az alábbi Mass Effect relikviák találhatóak:

- 1 db 2 GB-os Mass Effect pendrive
- 1 db egérpap
- 1 db poszter
- 1 db póló
- 1 db Mass Effect artwork képeslap
- 1 db izé... olyan nyakba akasztós biszbasz, tudjátok, fel lehet aggatni rá dolgokat (mi ennek a neve?)

Ha úgy érzed, nem teljes az életed egy ilyen Mass Effect-pakk nélkül (amit meg is értünk), akkor nincs más dolgod, mint küldeni nekünk egy MS PAINT-ben készített rajzot arról, ahogy... az ember épp meghódítja a világot. Figyelem, semmi Photoshop-ügyeskedés, a pályaművekhez csak és kizárólag a Windows beépített rajzóprogramját szabad használni! A beküldési határidő 2008. aug. 4.



A pályaműveket a következő e-mail címre várjuk:
arena@gamestar.hu

Tárgy: „MASS EFFECT IS TEH ROX”



FABLE 2 PÉNZMOSODA

BREAKING NEWS! Peter Molyneux nem hülye!

REMEK ÜZLETI MODELLEL ÁLLT ELŐ Peter Molyneux és szűkebb baráti köre: a *Fable II*-ben találunk majd különféle kocsmai játékokat, melyekkel kalandozásban megfáradt hősiünket pihentethetjük, nem mellékesen pedig szerezhetünk némi... mellékést. Ilyen a sokat sejtető névre keresztelt Spinnerbox, a Keystone, vagy épp a Fortune's Tower. No de maga a nagy ötlet: ezek a minijátékok előzetesen is letölthetőek lesznek az Xbox Live Arcade rendszerén, potom 800 MS pontért, bár aki előren-

deli a játékot, az ingyen megkapja őket. A legjobb az egészben, hogy az imént felsorolt játékokban keresett pénzt fel lehet használni majd a *Fable II*-ben is, így vagyunk gyarapítását még azelőtt meg lehet kezdeni, hogy a tényleges *Fable II*-t megkaparintjuk. Elmés! Már csak arra vagyunk kíváncsiak, mi a helyzet a PC-s verzióval: a Microsoft nyilván kívár a PC-s változat megjelenésével, de mi már addig is szívesen betétnénk egy kocsmába. Mármint virtuálisan, nyilván. Hiszen ismertek minket. ☺

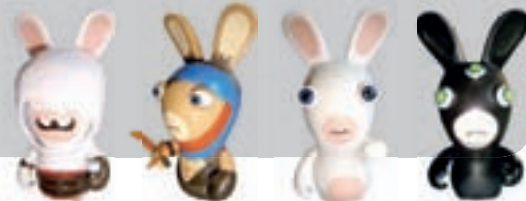
MÚLT HAVI NYUSZI HOPP NYERTESEK

RAVING RABBIT játékunk döbbenetes e-mail-forgalmat okozott, napokig tartott, mire átrágtuk magunkat a beküldött vicceken. Azóta a XV. századi németalföldi festők albumait tanulmányozzuk, illetve Tinódi Lantos Sebestyén dalait ültetjük át elektromos szitára, hogy a többünkél diagnosztizált agysorvadásos folyamatokat legalább részben viszszafordítsuk. No de a **NYERTESEK:**

Altair nyuszi: Halmai Péter
Nyúl of Persia: Kiss Tímea
Nyúl Fisher: Jókuthy Bence
Fehér nyuszi: Murányi Márk

A nyerteseket e-mailben értesítjük, az ajándék nyuszit pedig postai úton kapják meg.

És hogy azért képet kapjatok róla, mit kellett kiállnunk, íme egy (nem nyertes) vicc:
Nyuszi sétál az erdőben...
- ÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!





Ray Muzyka, a Bioware CEO-ja nyílvanosságra hozta cége „kalózelles” stratégiáját: szerinte a játékfejlesztőknek a játékokat sokkal inkább „szolgáltatásként” kell leszállítaniuk, három fő feltételnek megfelelően: érkezzenek folyamatosan letölthető tartalmak, legyen minőségi multiplayer, és mindezekhez folyamatosan vegyék figyelembe a játékosok véleményét – így megéri majd nekik megvásárolni a legális változatot. Egyszerűnek tűnik...

Langyos már a Hot Coffee...

ANNAK IDEJÉN hatalmas port kavart a *Grand Theft Auto: San Andreas* körüli botrány, és a kedvezőtlen ítélet után mindenki arra számított, hogy a Take 2-nak igencsak meg kell nyitni majd a pénztárcáját. Hiszen amellet, hogy a vesztes kiadónak egymillió dollárt kellett kiperkálnia az ügyvédi költségekre (látjátok, srácoq, ezért is éri meg Jack Thompsonnak hóbörögni...), illetve kénytelenek voltak jótékonyasági adományokra is 860 000 dollárt költeni az ítélet értelmében, a játék vásárlói között igen lanyha érdeklődés mutatkozott csak meg azért, hogy a játék „borzalmasan perverz” tartalma miatt kárpótlásért cserébe panaszt nyújtsanak be. És most akkor beszéljenek a számok: a több tízmillió vásárlóból összesen 2676 *GTA:SA*-tulaj (amely valószínűleg 2675 felháborodott anyából, plusz egy darab Jack Thompsonból tevődhetett össze) érezte túl forrónak azt a kávé. A milliárdos perköltségek mellett ezeknek a szegény megtévesztett lelkeknek csupán 30 000 dodót kellett összesen kipengetni. Elképzelhető, hogy a csekély haszon miatt nem siettek becserélni a játékot ezek a feddhetetlen erkölcsű derék szülők: 5-től 35

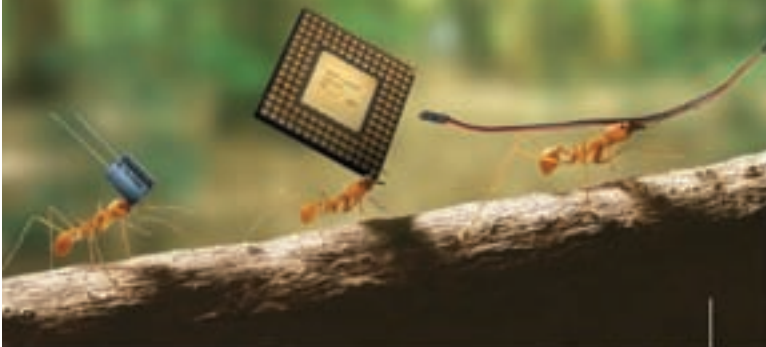
dollárig terjedt az a kompenzáció, amelyet fejenként kaphattak a vásárlók, illetve bizonyos esetekben pusztán becserélték a játékot egy „koffeinmentes” *GTA:SA*-ra. Ezek után nem meglepő, hogy egy másik amerikai ügyvéd beletúrta az orrát az ügybe, és arra a fantasztikus megállapításra jutott, hogy az egész ítéletnek végző soron nem volt semmi értelme. „A perek 99%-ában ugyanis a végső ítélet sokkal súlyosabb pénzüsszegekről szól, mint maga a perköltség, amely mindig csak töredéke a vesztes költségeinek” – kommentálta Mary J. Davis, jogász professzornő az esetet. „Az, hogy ezúttal pont az ellenkezőjéről van szó, méghozzá ekkora különbségekkel, azt mutatja, hogy nem volt igazán tiszta az egész ügy” – tette hozzá Theodore H. Frank, egy másik bírósági ügyekben járatos szakí. „Ezt az abszurd ügyet egyszerűen semmi értelme sem volt bíróság elé vinni” – szórt Mr. Frank kijelentésével még több sót szegény Jack Thompson sebébe. Az ügyben érdekelt ügyészek persze felháborodottan tiltakoznak, hiszen a befolyt pénzüsszeg már elment az új merdzsóra... 

AUTÓT LOPNI?!

A HOT COFFEE még hagyján, de ami igazán különösen komikus, hogy bizonyos szülők még ennyi év után is megdöbbennek azon, milyen játékot vettek csemetéjüknek. Az egyik amerikai családanya, Brenda Stanhouse amiatt panaszkodott, hogy amikor a játékot 2004-ben megvette 15 éves fiának, nem tudta, hogy szegény árthatlan gyalogosokat taposhatunk a játékban, elgázolhatjuk és még ki is rabolhatjuk őket, a prostituáltakról már nem is beszélve. „Hát azt tudtam, hogy emberek lehet ölni ebben a játékban, na de hogy lopni és ledér nőszemélyekkel paráználkodni, arról nem volt tudomásom!” – tette hozzá a derék Brenda.



Be part of a
perfect system



C/C++ Developer (Ref. 138)

You would like to work with one of the world leading crew management solutions | develop new modules and interfaces of an existing application in C/ C++ under UNIX/LINUX.

You have several years of experience in C/C++ knowledge | experience with the SQL (Oracle) | software engineering/design | english intermediate level, language exam is not necessary | high school finishing exam | ability to work 8 hours a day

You may have as an advantage development experience under UNIX | experience in ILOG Rules or rule based programming | knowledge of Corba, Perl or other script languages | UML and Rational ClearCase/ClearQuest | experience in Java | project management | knowledge of Air Transport | basic german (reading/understanding)

You request unlimited duration of employment | global development opportunities | attractive bonus package | to become an airline business specialist

Programmer Mathematician (Ref. 174)

You would like to work with one of the world leading crew management solutions | develop new optimizing modules of an existing application in C++ under UNIX/LINUX.

You have strong C++ knowledge | good graph algorithms and data structures knowledge | knowledge about Optimizing Processes (Discrete Optimization) | not much work experience | english intermediate level, language exam is not necessary | high school finishing exam | ability to work 8 hours a day

You may have as an advantage PhD. Studies

You request unlimited duration of employment | global development opportunities | attractive bonus package | to become an airline business specialist

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



... then JOIN US:
job.lhsystems.hu

LÁTNI VAGY ÉREZNI?

Valószerűség vagy hitelesség a jövő útja a játékiparban? Egy biztos: a szórakoztatás. Már csak azt kell tudnunk, hogy örüljünk-e neki, vagy féljünk tőle. *//Duncan*

A 2008-AS GAME DEVELOPERS CONFERENCE-EN (GDF) Cevat Yerli, a Crytek egyik atyja büszkén mutatta be azt a prezentációját, melyben valóságos helyszínekről készült fényképeket hasonlított össze a Crysis motorjával, a CryEngine 2-vel

készült, valós időben renderelt felvételekkel. A hasonlóság megdöbbentő volt, és egyben egy kissé rémisztő is. A leprogramozott kép jóformán ugyanolyan élethű volt, mint az eredeti, természet alkotta világról készült fotó. Jól ismerjük a ciklikusan visszatérő szituációt: egy új játékot meglátva azt

gondoljuk, hogy ennél jobbat, szebbet már álmodni sem lehet, majd fél év múlva már újra tátjuk a szánkat egy másik trailer láttán. Most azonban nagyon úgy tűnik, hogy a történet a vége felé közeledik, mert a grafikai megjelenítés minősége igen tempósan közelít a valóság felé. Néhány dolgot persze érdemes hozzátenni mindehhez. Egyrészt – ahogy egyébként maga Cevat is elismerte – a konzolpiac némileg visszafogja ezt a fejlődést, hiszen a gépek hosszú kifutási ideje miatt (lásd PS2) folyamatosan ugyanarra a (PC-s részegységekhez képest hamar elavuló) hardveres alapra kell az újabb és újabb játékokat leprogramozni. Ez a tény egyébként éppen a Crytek játékait érinti, lévén a brutális grafika brutális számítási teljesítményt is igényel. Másrészt ne feledjük, hogy a tökéletes átélés semmiképpen nem érhető el a jelenlegi otthoni PC-k átlagos infrastruktúrájával (ami általában egy standard monitor, valamint egy billentyűzet és egy egér a jelbevételhez). Ebben a formájában egy profin kivitelezett és jól megírt játék a PC-n is könnyen elérhet olyan, mozifilmhez hasonló erejű hatást, amit otthon, az asztalnál ülve, semmitől sem zavartatva nézhetünk végig. Többet azonban nem valószínű, mert a korlátok technikai természetűek, és áthidalásukra az a megoldás sem elégséges (és nem is ajánlott), amit az a játékos választott, aki egy gandszával a szájában tolta végig a Doom 3-at („olyan volt, mintha ott lettem volna b...g”).

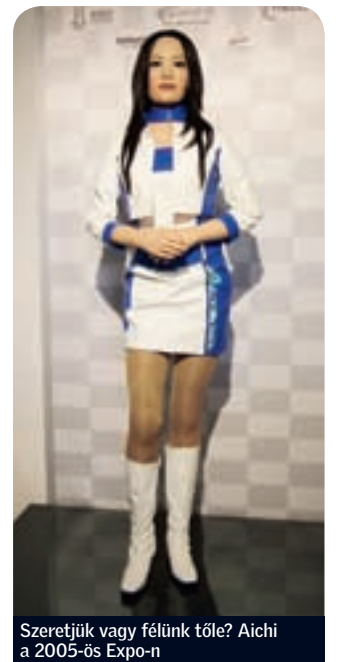


Alyx Vance eredeti és újrakevert modellje a Fakefactory HL2-es módjában



NINCS MESE

Uncanny Valley



Szeretjük vagy félünk tőle? Aichi a 2005-ös Expo-n

A FOGALMAT EBBEN A FORMÁJÁBAN egy japán robotika-kutató, Masahiro Mori vezette be a modern tudományba. Az elmélet egy vizsgálaton alapul, mely szerint az emberek a humanoid gépek iránt különböző erejű és jellegű érzelmekkel viselkednek, attól függően, hogy az adott robot mennyire képes hitelesen utánozni az emberi formát, gesztust és mozdulatokat. Eszerint minél inkább emberszerű a gép, annál inkább szimpátiát vált ki az emberekből, ám van egy szakasz (ez maga az Uncanny Valley), a „humanoid robot” és az „egészséges ember” modellje között, ahol furcsamód drasztikusan lecsökken az emberek empátiája a gép iránt.



Nagy tévedés azt gondolni, hogy a grafikai megjelenítés és a mimika animációja nem járul hozzá a játékmennyiség javításához. Itt van például a Mass Effect...

PLAFONON A PÓKMALAC

Nagy kérdés tehát, hogy vajon mennyiben tudnak az összehatáson javítani egyéb technikai segédfunkciók felhasználásával, például sztereoszkópos szemüveggel vagy spéci vezérlőeszközökkel (á la Wii). Tény, hogy nehéz úgy elhinni, hogy a dzsungelben vagyunk, ha mindvégig tisztában vagyunk vele: egy billentyűzetet nyomogatjuk a WASD-t, az egeren a bal klikket, és előttünk pedig egy monitor képernyője feszül. Több gyártó is kísérletezik olyan megjelenítővel (sőt, be is mutattak ilyeneket szakkonferenciákon), amelyek nem síkképernyőn, hanem a játékos felé homorú, sokkal nagyobb látószöveget és élethűbb élményt adó megoldást használnak. Egyelőre tehát nem a fejre illeszthető futurisztikus napszemüvegekben keresik a valóság átélhetőbb leutánzásának megoldását, bár azt tudnunk kell, nagy fantáziát látnak abban – főleg tőlünk

nyugatra –, hogy a virtuális világot használják fel mentális defektusok kezelésére, sokszor éppen ilyen tökfödők használatával. És ez a tény egyben válasz arra a megállapításunkra is, hogy a virtuális világ ábrázolásának fejlődési iránya mesze nem bagatell kérdés. Elég arra gondolnunk, hogy olyan, létező problémák megoldásában, mint az arachnofóbia vagy a tériszony, a mostani játékokénál sokkal gyengébb grafikai szoftverekkel érnek el nagyon komoly eredményeket. Ha egy primitív pixel-pók hasonló félelemérzetet kelthet, mint egy igazi, akkor vajon hová vezethet egy *Doom* vagy egy *Condemned* akkor, ha ötvözik a megfelelő technológiával? Izgalmas kérdés.

VALÓSÁGHŰSÉG VAGY HITELESSÉG?

Ezzel pedig el is jutottunk a leglényesebb kérdésig, vagyis, hogy mi az igazán

fontos: a valósághűség vagy a hitelesség? Miért hiszi el egy kényszerbeteg, hogy amit a szemüvegen keresztül lát, az egy igazi, undorító, szőrös lábú pók? Nem azért, mert fotorealistikusan van megrajzolva, hanem azért, mert úgy mozog, mint egy igazi, és a technológia, amelyen át eljuttatják a szeméig, tökéletesen kizárja a környezetet. Nincs körülötte más, csak egy ízeltlábú, amely éppen felé mászik. Tehát míg a valósághűség alatt a játékok kapcsán általában a grafikai megjelenítést értik, addig a hitelesség sokkal inkább egy kontextus valószerű, jól kivitelezett ábrázolása. Éppen ezért tévedés lenne azt gondolni, hogy pusztán a gyönyörű táj, vagy a szépen kidolgozott karakterek elvisznek a hátukon egy játékot. A hitelesség megteremtésének másik fontos paramétere lehet a körülmények minél tökéletes leutánzása. A *GTA IV*-ről mondta valaki, hogy jó ez, jó ez, csak már túl realistikus, és ezért kevésbé öneledt benne



A HATÁR A FANTÁZIA

Melyik az igazi?

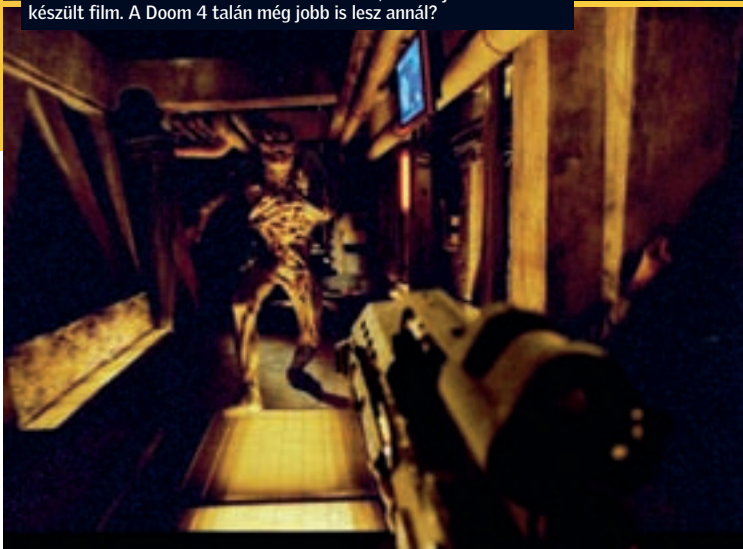
AZ ALÁBBI 3 KÉPPÁR olyan felvételeket tartalmaz, melyek egyike valós helyszínekről készült fotó, a másikat pedig a Cryengine 2 játékmotor generálta. Vajon melyik a grafikai engine-nel készített?



Megoldás felülről lefelé: Jobb, jobb, bal.



A Doom 3 semmivel nem volt kevésbé élethű, mint a játéksorozatból készült film. A Doom 4 talán még jobb is lesz annál?



az ámokfutás. Ez így is van. Ha shotgunnal belövünk egy mozgó autó szélvédőjén, a kilyukadt üvegre iszonyatos erővel csapódik a sofőr vére, a fej hátracsuklik, majd rádől a szélvédőre, szól a dudu, az autó pedig egyenesen gurul addig, amíg neki nem hajt egy lámpaoszlopnak. Nem a grafika minősége (bár természetesen részben az is), hanem a körülmények alakulása, az események logikája teszik hitelessé a situációt, és igen, tényleg para. Mert mi történik, ha valakit hasba, fejbe vagy lábon lőnek? Ez. Ha valaki ráakaszodik a kocsi, és az autó húzza maga után? Ez. Ha kilövöd a helikopterből a mesterlövész? Akkor is az, amit a játék mutat. De hogy egy másik, hasonló stílusú produktum példájánál maradjunk, a *Mafia*-ban, ha áthajtunk a pirosra, és a rendőr ezt kiszúrta vagy gyorsajtáson kapott, nyomban utánunk ered. Jobb híján tehát dőcögünk a forgalomban, és hallgatjuk a swing muzsikát. Elhisszük, ami

van, mert a játékméchanizmus elhitelesíti velünk. Vagyis hitelessé teszi. Más oldalról segíti a hitelességet a precíz és kidolgozott fizikai motor használata. Lehet gyönyörű a dzsungel a *Turok*-ban, nézhetnek ki nagyszerűen a dinoszauruszok, ha a szereplők és a lények mozdulatai darabosak, és ezzel a kreatúrák furcsán elválnak a környezetüktől. Ezt persze a fejlesztők, sőt maguk a hardvergyártók is tudják, amit bizonyít, hogy az NVIDIA által megvásárolt Ageia PhysX megoldást már integrálta a legújabb grafikus kártyáira, s ennek következtében valószínűsíthető, hogy a jövőben fejlesztői oldalon is nőnek a lehetőségek a Newton-féle fizika reális ábrázolását illetően. Nehéz olyan pontot találni a játéktörténelemben, ami ebből a szempontból kiemelkedően nagy ugrás volt, de az biztos, hogy a *Max Payne* elképesztő jelenetei, vagy a „ragdoll” effektus egyre terjedő használata hűen demonstrálták, mekkora szerepe van ennek a faktornak

LENNI, VAGY NEM LENNI?

Virtuális valóság



A JÁTÉKVILÁGBAN IS VOLT PÉLDA ARRA, hogy az úgynevezett sztereoszkopikus képmegjelenítéssel próbálkoztak a valóságosabb élmény megteremtése érdekében.

A különleges, fejre erősíthető szemüveget, amely 3D érzékelést tett lehetővé azonban viszonylag kevés játék támogatta: a nagyobb nevek közül a *Metal Gear Solid*, és a *System Shock* tartalmazott bizonyos szín tű támogatást ehhez a megoldáshoz. Érdekesség, hogy a *Black and White*-hoz egy patch-ben kínáltak kompatibilitást a P5 virtuális kesztyűhöz.

FÉLNI VAGY ÖRÜLNI?

A játékosok számára a valóságot leutánozni próbáló, programozott emberalakok talán nem tűnnek annyira bizarnak, mint a külső szemlélőnek. Elvégre mi végignéztük a szórakoztató szoftverek fejlődését, láttuk, hogyan lett a *Half-Life*-ből *Half-Life 2*, a *Doom*-ból *Doom 3*. Mi örömmel néztük végig a folyamatot, és sokkal inkább úgy tekintettünk rá, mint egy csodálatra méltó technikai progresszióra, nem pedig úgy, mint egy félelmetes, modern kreacionizmusra. Ám ha jobban belegondolunk, tulajdonképpen háttorzongató a tudat, hogy az ember fantáziája éveken belül akár tökéletes valójában manifesztálódhat a képernyőn. Egyes, empirikus kutatásokkal is alátámasztott elméletek szerint (a japán Masahiro Mori terminusában „Uncanny Valley”) az érzés az átlagemberek többségére jellemző: bizonyos esetekben a valóságűsre törekvő, de nem tökéletesen realiztikus látványt az ember pszichikailag zavartan élheti meg. Közérthetőbben: félünk az embert utánozó robotoktól, legalábbis, ha látjuk rajta, hogy nem ember. Márpedig látjuk. Noha elsőre bagatellnek tűnhet ez a párhuzam a játékok világában, ám nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy maga a játék

sokkal intenzívebb élményt ad azáltal, hogy mi magunk is interaktívan részt veszünk az események alakításában. Tehát az elmélet ránk, játékosokra talán még inkább veszélyes lehet.

JÖJJÖN, AMINEK JÖNNIE KELL

Nehéz megmondani, hogy a tökéletesen hiteles játék felé milyen út vezet, és egyáltalán, hogy meddig szükséges elmenni a realiztikus ábrázolásban. A tapasztalatok azt mutatják, hogy a PC-s játékipiacon nem azok a termékek kaszálnak, amelyek ezt a hatást próbálják megragadni. A vásárlóknak egyelőre sokkal többet számítanak a hagyományos játéktechnikai elemek, és a Wii kivételével azt sem nagyon látjuk, hogy egy különleges beviteli technológiával vagy a HMD-vel (Head Mounted Display) a fejlesztők komolyabban számolnának. Annyi azonban bizonyos, hogy az ilyen irányú fejlődés régi stílusoknak is hatalmas lökést adhat, és bevált műfajoknak is újszerű átélését teszi lehetővé, amit a *Mass Effect* hűen példáz. A nagyszerű dramaturgiai megoldások, a történet romantikus fordulatai is kataraktikusabbak, ha a többi szereplőről is érezzük, hogy ember. Pont annyira, hogy ne kezdjünk tőlük félni emiatt... GS

RÖVIDEN

Call of Duty ismét a második világháború idején, nem az Infinity Ward, hanem a Treyarch műhelyéből, de (végre) méltón az eddigi részek nagy híréhez.

MIÉRT SZERETJÜK

Egyértelműen a kooperatív játékmód a legizgalmasabb, de a csendes-óceáni hadszíntér és a váratlan taktikákkal támadó japánok is érdekessé teszik.

KIADÓ Activision Blizzard

FEJLESZTŐ Treyarch

KORÁBBI JÁTÉKAIK

‡ *Spider-Man 3*

71% - 2007_05

‡ *Ultimate Spider-Man*

83% - 2005_10

‡ *Kelly Slater's Pro Surfer*

89% - GS 2004_02

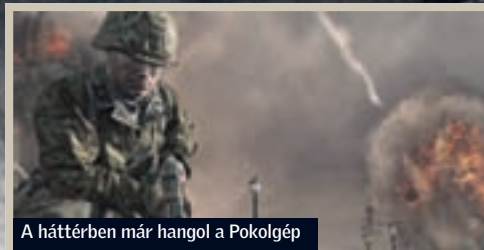
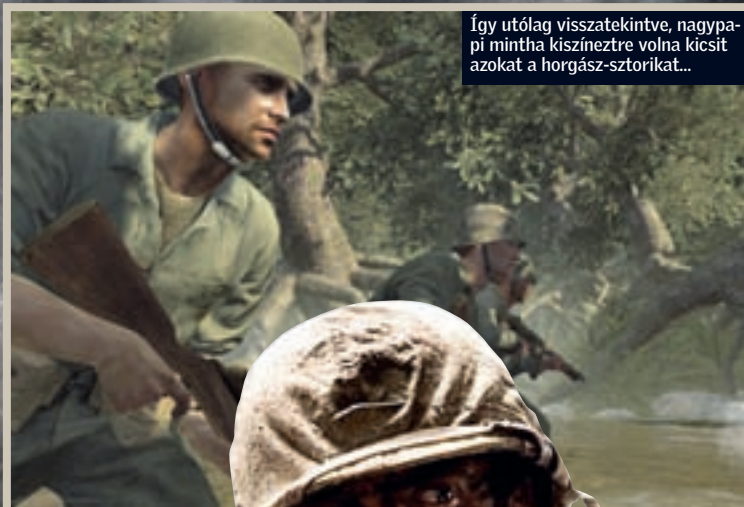
MEGJELENÉS

2008 vége

KIHÍVÓK

Far Cry 2 2008 6sz
Brothers in Arms: Hell's Highway
2008. augusztus
Quantum of Solace 2008 6sz

Így utólag visszatekintve, nagypapi mintha kiszíneztre volna kicsit azokat a horgász-sztorikat...



A háttérben már hangol a Pokolgép



Véres, de látványos volt a tűzijátékgyár ostroma

A SZOROZAT TÖRTÉNETÉBEN ELŐSZÖR KOOPERATÍV MÓDBAN IS VÉGIGJÁTSZHATJUK A KAMPÁNYOKAT



Nyitva van a nyúltenyészde, nyitva van!

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Előre a múltba!

//mazur

ELŐZŐ HÓNAPBAN BESZÁ-
MOLTUNK AZ ACTIVISION
BLIZZARD ÚJ JAMES BOND
JÁTÉKÁRÓL, a *Quantum of Solace*-
ról, de adósok vagyunk még egy cím-
mel: a londoni eseményen ugyan-
is mutattak nekünk egy másik FPS-t
is, nevezetesen a *Call of Duty* szin-
tén Treyarch által készített új epizód-
ját. Volt is nagy meglepetés: a jelenlévők
finoman szólva is szkeptikus hozzáállá-
sa percek alatt elpárolgott. De ne szalad-
junk ennyire előre.

VISSZA A MÚLTBA

Amikor kiderült, hogy a *Call of Duty 4* a világháborús környezet után a modern korba költözik, szívem szerint játszi könnyedséggel röppentem volna virágról virágra, afféle gigantikus pillangóként, oly nagy volt az öröm, meg a boldogság. És persze oly nagy volt aztán a csalódás is, amikor kiderült, hogy az ötödik rész vizs-
szatér a világháborús díszletekhez, hiszen a *Wolfenstein 3D*-től kezdve a *Medal of Honor: Airborne*-ig már bőven lerendeztem én mindent a náccikkal, amit csak le kellett, elég volt. (Persze tisztában vagyok azzal, hogy voltak, akik kezdettől fáztak a modern környezettől, és viszsza-
sírta a világháborús *Call of Duty*-t... Ők nyilván örültek a hírnek.) Aztán per-
sze kiderült, hogy beáll a tendencia, és

az Infinity Ward csinálja a páros *Call of Duty* részeket (tehát legközelebb a hatodikot – majd keltsetek fel) míg a harmadikért is felelős Treyarch a páratlanokat, amelyek úgyis csak konzolra jelennek meg, hát, na bumm, nem nagy veszteség. Aztán kiderült, hogy az új *Call of Duty* (mely ravaszul nem is *Call of Duty 5*, hanem *Call of Duty: World at War*) jön PC-re is, és kíváncsi lettem, honnan a hirtelen felbuzdulás. Az Infinity Ward PC-s *Call of Duty* epizódjai eddig mind hatalmas sikert arattak, míg a Treyarch konzolos utánlövészeit csak gyér taps fogadta a mélyen tisztelt publikum soraiból. A harmadik, csak konzolos rész is meglehetősen harmatos volt, és szegény Treyarch eddig PC-n sem szerzett túl nagy hírnevet a javarészt filmes címekből összekalapált játékaival: most mégis nagy az izgalom. De mire?

JÁTSZD ÚJRA, TREYARCH!

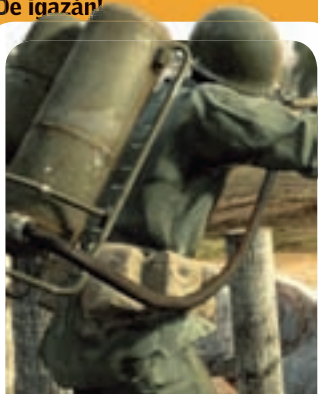
A választ részben már az előző hónapban megkaptuk, a *Quantum of Solace* kapcsán: a fejlesztők ezúttal nem 8–10 hónap alatt voltak kénytelenek összedobni egy játékot (mint tették azt szinte minden *Call of Duty*-próbálkozás esetében), hanem két évet kaptak. Adott továbbá a *Call of Duty 4* motorja, amely szintén jelentős főr (vagyis előny, csak olyan régóta akarom már leírni ezt a

szót), szóval jelentős főr (mmm...), mert így már csak egy jó játékot kell rittyteni köré. És vajon menni fog? A látottak alapján erre minden esély megvan.

AZ ÓCEÁN CSENDES, ÚJRA CSENDES...

A prezentáció életem legmeghatározóbb háborús élménye volt. Egyrészt azért, mert a fejlesztők ravaszul a hangfalak másik oldalára álltak, úgy tolták fel a hang-
erőt, de tőgik, nekünk pedig, szegény újságíróknak az előadás végére bevészelt a szemünk, és kilapultak a tömések a foga-
inkban – de megérte. Már a bemutató ele-
jén világossá vált, hogy a *Call of Duty 4* által tökélyre fejlesztett filmszerű jelenetek itt is nagy szerepet kapnak. A Makin-
szigeten vagyunk, ahol egy japán fogolytá-
borban üldögtünk (persze ami a mi formánk mint fogoly), és kénytelenek voltunk végignézni, ahogy megkínózzák, majd ki-
végzik egyik társunkat. A jelenet brutali-
tása bőven rátett a *Call of Duty 4* ele-
jén látott kivégzésre: társunktól informá-
ciót követeltek, aki mint magára valamit
is adó tőkös katona, szemem köpte valla-
tóját – erre égő cigarettát nyomtak az arcába, majd elvették a torkát. Valószínűleg
ránk is ez a sors vált volna (vajon melyik
gombbal lehet köpni?), de befutott a fel-
mentő sereg, minket nagy nehezen talpra
állítottak, majd társainkkal együtt törtünk

TÚZI! De igazán!



AKI EMLÉKSZIK A CALL OF DUTY 4 CSERNOBILI PÁLYÁJÁRA, az tanúsítja, hogy milyen remekül lehetett **sunnyogni a fűben.** Most ellenfeleink is élnek ezzel a taktikával, mi pedig kénytelenek vagyunk drasztikus ellenlépéseket foganatosítani: lángszórával kifüstölni őket.



Tibi nem szerette a hadsereget, és nem szerette a társait. Például mert mindig égették.



A CoD 4 játékosainak fele sosem játszott korábbi CoD-epizódokkal: az ő igényeiknek is meg kell felelnünk.
Noah Heller, senior producer, Treyarch

ki az addigra lángokban álló faluból. Leírhatatlan káosz, füst, lövések és ordítások mindenfelé, mi pedig véletlenül sem vagyunk szuperkatona állapotban, a lábunkon is alig állunk, így kell túlélni valahogy a menekülést. Ami engem illet, mire eddig eljutottunk, már meg voltam véve: a *Call of Duty: World at War* tagadhatatlanul egyedül hangulatú, és kiemelkedik a többi világháborús játék közül. Még a *Pacific Assault*-hoz sem igazán hasonlít, pedig ott is volt alkalmunk dzsungelharcra. Percek alatt megfeledkezett az ember arról, hogy ez az ezerszer lejátszott világháború, hiszen japán ellenfeleink teljesen eltérő taktikákat alkalmaztak ellenünk, mint korábban a németek.

KATONÁK KATANÁVAL

A bushido szellemében japán ellenfeleink sokkal nagyobb hangsúlyt fektetnek a nyugatiak számára szokatlan és zavarba ejtő gerilla-hadviselésre, amelynek egyaránt része a szinte öngyilkos támadás és a kiemeltebb szerepet kapó közelharc. Ilyen, amikor egy tisztásra érve az ellenség lesből rohan meg minket, kardot lengetve, szemmel láthatóan azzal a vállalt céllal, hogy alaposan kicakkozzák a fülünket. Vagy még jobb példa, amikor embereinkkel egy rakás holttestre bukkanunk, akikről kiderül, hogy nagyon is élő japánok, akik így csalogatták magukhoz a kíváncsi turistákat. Arrafelé így nyomják. Mindez persze nem csupán ravaszul összerakott szkripteket igé-

nyel, hanem teljesen újszerű mesterséges intelligenciát is. A japánoknak egészen galád trükkök vannak a tarsolyában: a mesterlövészek például alkalmanként direkt nem ejtenek halálos sebet valamelyik társunkon, hanem megvárják, hogy a többiek odagyűljenek segíteni a bajbajutottnak, és akkor szedik le egyben az egész csapatot... Hosszan lehetne folytatni a sort. Ami biztos, a Treyarch nem véletlenül fektetett nagy hangsúlyt a korabeli japán katonák viselkedésének tanulmányozására: az eredmény egy teljesen újszerű élmény, teljesen újszerű kihívásokkal, úgyhogy még véletlenül sem arról van szó, hogy az untilig megszólalt németek ezúttal más textúrát kaptak és más nyelven kiabálnak. Most valami egészen mással állunk szemben.

TÜZET VISZEK, LÁNGOT VISZEK

Persze minket sem kell féltetni, hiszen ha fák között bujkál az ellenség, akkor vajon mi a kevésbé szubtilis, ám annál hatékonyabb megoldás? Hát persze, hogy a lángszóró. Egy másik pályán a fejlesztők a kooperatív játékokat demonstrálták: a környezet ezúttal egy jóval nyitottabb, napos mező volt, néhány fával, de magas fűvel. És mint tudvalevő, a fákon mesterlövész gubbaszthat, a fűben meg a haverjai, úgyhogy a jól összeszokott csapat fő taktikája az volt, hogy egyikük lángszórával felégette mindent, a másikuk meg golyószórával szedegette le a tűz elől menekülő, esetleg már



Ezt mind meg lehetett volna normálisan is beszélni

lángoló katonákat. A lángszóró viselkedése, a tűz szél által is meghatározott továbbterjedése, illetve a szépen lassan kupac hamuvá leégő növényzet a *Far Cry 2*-re emlékeztetett, ahol ez a fajta – nem éppen környezettudatos – taktika szintén nagy szerepet kap. Technikai szemmel nézve ez azt jelenti, hogy a Treyarch nem csupán beleült a tütiba, vagyis a *Call of Duty 4* engine-jébe, hanem tovább is fejlesztette: az már eleve adva volt, hogy az engine a lövedékek ballisztikai jellemzőit meggyőzően szimulálja (különös tekintettel a különféle anyagok, felületek szilárdságára, átjárhatóságára), de most ehhez jön a környezet hangstílyosabb pusztíthatósága is. Ide tartoznak a finomhangolt fizikai lehetőségek is: a prezentáció során az egyik felgyújtott fáról leestett a rajta lapító mesterlövész, akire – valószínűleg egy elszunyókálás következtében esedékes lezakozás kiküszöbölésére – kötélt volt erősítve. Egy darabig himbálózott a szerencsétlen, majd miután a tűz elégette a kötelet is, lepottyant. Meglehetősen bizarr kép, de remekül példázza a *Call of Duty: World at War* fizikai lehetősége-

it. (És azt, hogy a kötél az ellen nem véd.) És még valami: mivel a tengerparti részek miatt a víz is nagyobb figyelmet kap, annak megjelenítése terén is találkozhatunk új megoldásokkal: a robbanások lökése a vízben is hullámokat vet, a becsapódó golyók, szétreppeő szilánkok mind fodrozák a vizet, és így tovább. Szép-szép annak, aki épp nem az életét menti, és ráér gyönyörködni.

EGYÜTT KÖNNYEBB

Az előbb diszkréten elhintettem, remélem, volt, aki felkapta rá a fejét: a sorozat történetében először van módunk kooperatív módban is végigzúzni a kampányokat. A magam részéről ez az egyik legfontosabb újdonsága a *Call of Duty: World at War*-nak, mivel a rendelkezésünkre bocsátott, dicséretesen gazdag taktikai eszköztár szinte hatványozódik, ha ezt egy értő társal vállalva tudjuk kamatoztatni. A mesterséges intelligencia is van olyan fejlett, hogy még több ember számára is kihívást jelentsen kijátaszni, de annál kielégítőbb élmény egy si-



Noah Heller egy interjúban csúnyán beszólt a *Brothers in Arms* fejlesztőinek: szerinte a Gearbox nem is egy ligában játszik velük, nekik olyan játékok a konkurencia, mint a *Gears of War* vagy a *Halo 3*... Szerencsére fentről még időben leállították a srácot, és az Activision elnézést kért a Gearbox tagjaitól.

keresen összehangolt akció. A neten keresztül akár négyen, helyi hálón pedig ketten játszhatjuk a játékot kooperatív módban. Persze, ha több az emberi játékos, a nehézség is magasabb lesz – és ez nem csak olyan olcsó megoldásokat jelent, hogy ellenfeleinknek megnő az életereje, vagy pontosabban lőnek. Többen vannak, így sokkal inkább képesek csapatban dolgozni, és egymás közt is megosztják a támadással, bekerítéssel kapcsolatos teendőket. Már csak egy kérdés van, hogy nem marad-e le a csapat néhány tagja a szkriptelt eseményekről: nem nagy titok, hogy a fejlesztők kiemelt figyelmet fordítanak arra, hogy a látómezőnkben történjenek a filmszerű elemek: egy lezuhanó repülő, egy robbanás vagy bármi. Jelenleg a dolog úgy fest, hogy ezeket a történéseket mindig a csapat azon tagja indítja be, aki a megfele-

lő helyen tartózkodik (leginkább elől), a többiek pedig, ha épp nem oda figyelnek, hanem lemaradva bóklásznak hátul, akkor tényleg lemaradhatnak ezekről – de a Treyarch ígérete szerint a megjelenésig erre is előállnak valamiféle megoldással.

DING! GRATZ!

Ami a hagyományos multis lehetőségeket illeti, a *Call of Duty 4* remekül működő, szintlépős rendszere visszatér, kiegészítve néhány újdonsággal, például golyóálló mellények és hasonlók használatával. Aki még nem játszott volna a *Call of Duty 4* multijával, az egyrészt bánhatja, másrészt ott különböző részfeladatok teljesítésével, illetve killek gyűjtögetésével XP-t lehet szerezni, amelyekkel egyre magasabb szintekre léphetünk, és újabb fegyverekhez, fegyvermodokhoz, illetve kiegészítő percekhez kapunk hozzáférést. (Há-

A MAKIN-SZIGETI RAJTAÜTÉS



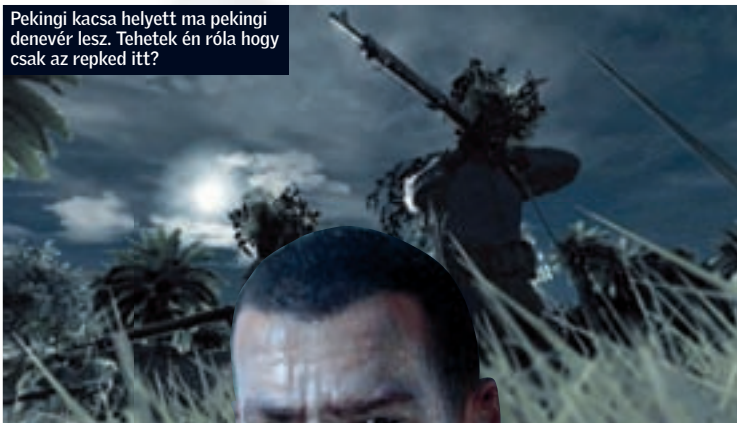
A CALL OF DUTY 5 ELSŐ KÜLDETÉSE enyhén szólva is vitatott eseményeket dolgoz

fel: minket kiszabadítanak ugyan társaink a Makin-szigeten található börtöntáborból, de az amerikai hadsereg kilenc, ütközetben eltűnt foglyot tartott számon, akiket ráadásul az 1942. augusztus 17-i, balul elsült akcióban a mentést irányító Ben Carlson csapatai hagytak ott... A tengeraltjáróból partra szállt csapat egy véletlen lövés miatt elveszítette a meglepetés erejét, és 14 órás tűzharc vette kezdetét, amelynek végére szinte minden japán katonát lemészároltak a szigeten – ezt ők azonban nem tudták. Az erős hullámmás miatt nem tudták elhagyni Makint, ezért rémülten kerestek fedezéket a már halott ellenség elől, és amikor végre ráébredtek, hogy egyedül maradtak, dühből felgyújtották a szigetet és leléceltek. Csak éppen kilenc amerikai katona lemaradt, őket a szigetet azonnal visszafoglaló japánok foglyul ejtették – nekik örökre nyomuk veszett. A Pearl Harborba visszatérő Carlsonék eközben ünnepezték a sikeres akciót...



Megérett a japán, leszedem

Pekingi kacsa helyett ma pekingi denevér lesz. Tehetek én róla hogy csak az repked itt?



Óh, a nyugalom tengerén, úszik egy hajó, abban ülni jó

CATALINA SZÁLLJ EL...



A TREYARCH VETTE AZ IDŐT ÉS A FÁRADTSÁGOT az animációk elkészítésére: ahogy a képeken is látható, egy PBV Catalina belső terének hiteles lemodellezéséhez még favázat is készítettek. A PBV-5A egyébként a játékban is nagy szerepet kap, ahogy a csendes-óceáni hadszíntéren is kulcsfontosságú volt, sokoldalú fegyverzete (golyószóró, bombák és torpedók) és nagy hatótávolsága miatt.

rom perkel testre szabható a karakterünk, például tovább sprintel, több gránáttal indul, tovább képes visszatartani lélegzetét mesterlövészkedés során... és így tovább.) Tehát ezt a modellt használja a *Call of Duty: World at War* is – kíváncsian várjuk, hogy a már említett golyóálló mellények használatán túl milyen apró finomításokat eszközölnék majd rajta. A járművek is nagy szerepet kapnak multiban, és ugyan a harmadik rész kevés kiváló húzása közé tartozott a fűre, könnyű járművek szerepeltetése (dzsipek, motorok), ezúttal a nagyobb testű fémpanthozóké a szerep. Társainkkal tankokba, teherautókba szállhatunk, melyek egyrészt – kézenfekvő módon – nagyobb tűzerőt, másrészt nagyobb mozgékonyt tesznek lehetővé. Persze ettől biztos lesz, aki sikítófrászt kap, hiszen a *CoD* egyik szépsége az „infantry only” megközelítés, de a Treyarch szerint nem para, mert lesznek teljesen jármű nélküli multis pályák, illetve gyalogos harcra kényszerítő pályarészek is.

MIÉNK ITT A HADSZÍNTÉR

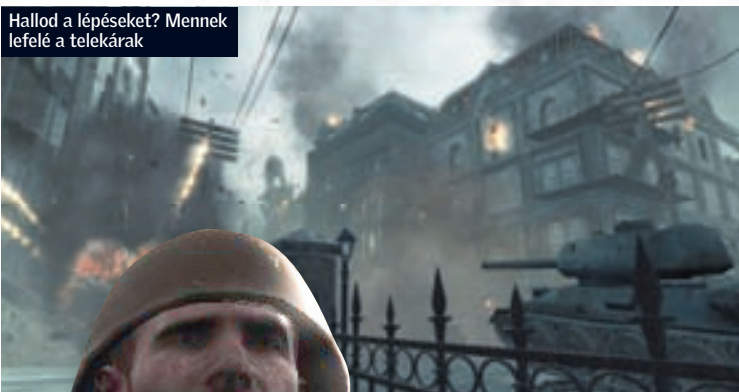
Nem esett még szó a játék két kampányáról: az egyik ugyebár a csendes-óceáni hadszíntér, amellyel eddig csak a *Medal of Honor: Pacific Assault* tudott emlékeztetést alkotni. Nem csoda: ha

már világháborús környezet, lebombázott városokat, zöld mezők közepén megbúvó kis falvakat könnyebb csinálni, mint hihető dzsungelt, de ez immár nem akadály. A másik kampány a szovjetek előrenyomulását kíséri figyelemmel, egészen Berlingig, és ezzel kapcsolatban ugyan az első komolyabb infók csak az E3-on várhatók, annyit már most is lehet tudni, hogy a fejlesztők a realizmus jegyében kicsit jobban megmutatják a németek nézőpontját is... Hogy ez pontosan mit is jelent, hamarosan kiderül, és ez esetben persze be is számolunk majd róla. Összességében tehát nagy meglepetés volt a *World at War*. Nem mondanám, ha nem így gondolnám, mert számomra egy második világháborús játék eleve hátrányból indul, de amit eddig láttam, az meggyőző: érződik a jellegzetes *Call of Duty*-hangulat, ami eddig tényleg csak az *Infinity Ward* sajátja volt, és az újszerű ellenfelek, az új lehetőségek és az egyedi, meglepően sötét hangulat miatt ez a játék tényleg kiemelkedik a világháborús FPS-ek végtelen sorából. De tényleg.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/call-of-duty-world-at-war

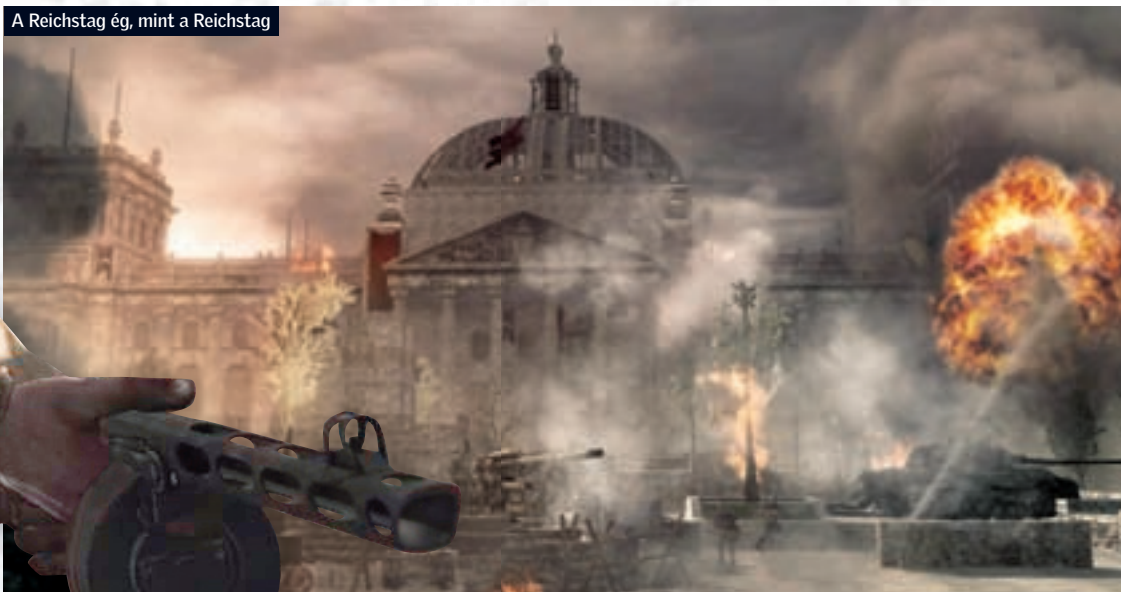
Hallod a lépéseket? Mennek lefelé a telekarak



Hansi, ezt tedd félre az esti partira. Nagy durranás lesz!



A Reichstag ég, mint a Reichstag



IPM ELŐFIZETŐI AKCIÓ!



NYERJEN 2 DB BELÉPŐJEGYET A SZÉPMŰVÉSZETI MÚZEUM
RENEZÁNSZ A FÁRAÓK EGYIPTOMÁBAN CÍMŰ KIÁLLÍTÁSÁRA!

Aki június 27. és augusztus 31. között
egy évre előfizet az IPM-re, mindössze
6.950 Ft-ért, részt vehet a sorsoláson,
amelyen 200 db belépőjegy talál gazdára.

Az akció az augusztus 31-ig beérkezett
megrendelésekre érvényes!

IPM
A GONDOLKODÓ EMBER LAPJA

Előfizethető:

telefonon > 225-2390
faxon > 225-2399

e-mailen > elofizetes@interpressmagazin.hu
interneten > www.interpressmagazin.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. szerdán 23:15-től)

fixtv

CDPROJEKT www.station.hu ASUS enternet SAMSUNG

AKCIÓK (gyári garanciával!) ezek már a bruttó árak!

Kiemelt AKCIÓK: Samsung ML-2010PR Nyomtató **14.400!**
Samsung 2253LW 22" TFT Monitor (5ms, 8000:1) **54.960!!!**
Gainward GTX260 1024MB **107.400** GTX260 896MB **70.800**
9600GT 512MB **27.930** 8600GT SilentFX 512MB DDR3 **16.980**
MSI 8800GT OC 512MB **35.520** 9800GTX OC 512MB **52.800**
Sapphire Radeon HD4850 512MB **39.540** HD4870 512MB **53.640**
22"(5ms) LCD-k: Novita 2205W **40.800** ASUS VW223D **45.060**
AMD Phenom X4 9850 Black **42.750** Phenom X4 9550 **32.640**
Athlon 64 X2 6000+ **21.090** X2 5400+ **15.840** X2 4800+ **11.640**
Intel Core2 Quad Q9450 **61.470** Q9300 **49.620** Q6600 **37.350**
Duo E8500 **47.400** E8400 **33.360** E8300 **29.820** E7200 **23.640**
OCZ Dual kártyák: Gold 1600MHz CL7 DDR3 4GB **52.380**
Reaper HPC 1066MHz CL5 DDR2 2GB **14.340** 4GB **28.320**
Platinum 800MHz CL4 DDR2 2GB **11.490** 4GB **20.840**
Kingmax DDR3 1GB/1333MHz **9.840** 2GB/1333MHz **17.610**
Kingmax DDR3 1GB/1600MHz **11.730** 2GB/1600MHz **23.100**
GigaByte IP45 alaplapok: EP45-DS3 **23.610** EP45-DS4 **34.710**
Seagate SATA HDD 500GB 32MB **15.810** 320GB 16MB **11.460**
Samsung SATA HDD 1TB 32MB **30.840** 750GB 32MB **20.520**
Nem találta itt, amit keresett? Nézzé meg a WEB-oldalunkon!
TÖBB, MINT 200 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON!

Néhány javaslatunk számítógép- konfigurációra:

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2GB 800MHz DDR2, 200GB HDD, 8600GT 512MB DDR3
Intel: Abit-IP35E, Pentium DualCore E2180 **86.820**
AMD: Gigabyte GA-M57SLI-S4, A64 X2 4800 **84.360**

Game (erős irodai és multimédia, közepes játék)
2GB 1066MHz DDR2, 500GB HDD, 9600GT 512MB
Intel: Asus P5KC, Core2 Duo E7200 **131.430**
AMD: Asus M3A, Athlon 64 X2 6000+ **126.420**

Game Pro (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
2GB 1066MHz DDR2, 640GB HDD, Radeon HD4850
Intel: Asus P5Q, Core2Duo E8400 **196.380**
AMD: Asus M3A, PhenomX4 9750 **195.120**

Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép)
4GB/1066 DDR2, 1 TB HDD, GTX 280 1GB, Blu-Ray Író
Gigabyte Alu ház 600W, X-Fi Platinum, Logitech G15+MX518
Intel: ASUS Rampage Formula, Quad Q9450 **493.410**
AMD: Giga MA790X-DQ6, PhenomX4 9850 **457.380**

Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!
DELL NOTEBOOK AKCIÓ: Vostro 1500 Business
(T7250, 2GB RAM, 120GB, 8600 VGA, 15.4") **234.240**



1077 Budapest, Király u. 69.
Tel: (06-1) 413-0450
aliencomputers.hu

Hét éve a legjobbak között.
NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!
PC-alkatrészek, perifériák, kellek
Notebookok (laptopok), PDA-k, kiegészítők
Konfigurációk 3 év garanciával!
Ingyenes összeszereléssel, teszteléssel
Házhoz szállítás az egész országban

DYNASTY WARRIORS 6

Jöhetnek százan, jöhetnek ezren!

//Bad Sector

RÖVIDEN

Az ókori Kínában játszódó hack'n'slash játéksorozat legújabb részében ismét egymagunkban irtunk ke komplett seregeket.

MIÉRT SZERETJÜK

A hatodik rész nem sokat változik játékméletében, viszont szebb lesz, és legalább tudjuk, mire számíthatunk.

KIADÓ

Koei

FEJLESZTŐ

Koei

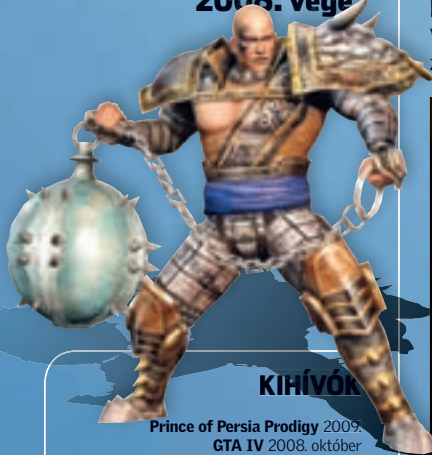
KORÁBBI JÁTÉKAIK

£ Dynasty Warriors 4

89% GS2006_02

MEGJELENÉS

2008. vége



KIHÍVÓK

Prince of Persia Prodigy 2009.
GTA IV 2008. október
Max Payne 3 2009.

A ZT MONDJÁK, CSAK KÉT BIZTOS DOLOG VAN AZ ÉLETTBEN: a halál és az adófi-zetés. A játékvilágban ehhez hozzá-adhatjuk a Dynasty Warriors sorozatot is. Szinte évről évre adja ki a Koei az újabb és újabb részeket, a legnagyobb nyugalommal, hiszen az ősrégi recept nagyszerűen bevált: a vásárlók tolonganak a játékokért. Tegyük hozzá gyorsan: leginkább konzolon, hiszen a sorozatból eddig egyedül a negyedik részt láthattuk PC-n. Szerencsére Koei úgy látszik mégsem felejtett el minket sem, hiszen az ötödik rész kihagyása után a hatodikkal ismét nyomulhatunk majd a monitorunk előtt is.

I NEED A HERO!

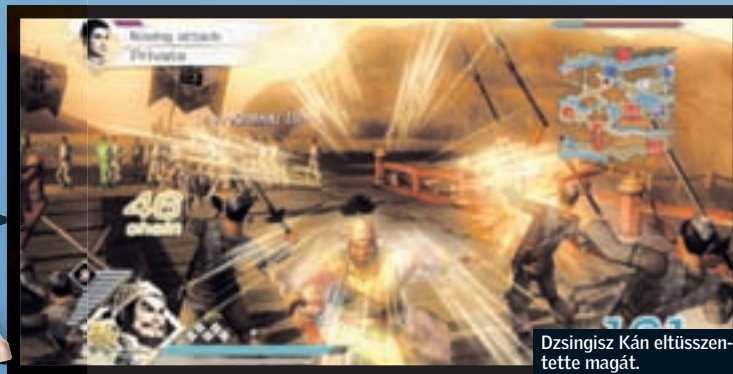
Valljuk be: a Dynasty Warriors sorozat mindig is arról szólt, hogy a megfele-

lő gombok püfölésével kellett szétkasza-bolnunk egy egész hadseregnyi ellenséges ferdeszeműt egy heroikus ferdeszeművel. Mi PC-n azért sem tudtunk belefásulni ebbe, mert nem igazán volt mibe belefásulni: nemcsak a DW-részek, de még más, hasonlórú hack'n'slash játékok sem teszik túl gyakran tiszteletüket nálunk (a legutóbbi hasonló játék a Warriors Orochi volt, de őszintén szólva kár is megemlíteni...). A Dynasty Warriorsok sajátossága, hogy a környezetet a legtöbbször az ókori Kínát dolgozza fel, és a játék elején választanunk kell egy kínai szuperhős ifjú hadvezért, akivel aztán szinte teljesen egyedül kell pályáról pályára szanaszét kaszabolnunk a rivális hadakat. Valamilyen többé-kevésbé érdekes és összefüggő történet is kíséri persze azért a játékot, amelyet leginkább az anime műfaj kedvelői kedveltek. A lé-

nyeg azonban a tömeges, szűnni nem akaró henteselés nyugszik, illetve a tömérdek kombón, amelyek megfelelő alkalmazására egyre inkább szükségünk lesz, ha heroikus, de azért nem halhatatlan hősünkkel túl akarjuk élni a csatákat. A sorozatban voltak olyan részek, amelyekben kicsit hozzátettek az ősrégi recepthoz. Eddig leginkább a stratégiai részt próbálták picit feldúsítani (ugyanis győzelmeinkkel fokozatosan foglalhattuk el egész Kínát), most azonban a készítők inkább enyhe szerepjátékos elemeket visznek majd a hatodik részbe.

„ÉN EGY ÖSSZETETT SZEMÉLYISÉG VAGYOK!”

A Dynasty Warriors 6-ban új skillket kapunk, és némileg jobban befolyásolhatjuk majd, hogyan viselkedjen hősünk a harcmezőn. Kapunk egy újféle harcrendszert is a derék japán fejlesztőtől: a „Renbu” segítségével úgy tudunk majd támadásokat összevonni, hogy közben minket ne tudjanak megütni. Ahogy egyre több statisztát mérsárolunk le, úgy növekszik a Renbu-szintünk, amelyet aztán a maximumra tolvá elsüthetjük a spekkót. A mérsárlással persze rangunk is fokozatosan növekszik – ráadásul, ha csapásaink közben minket nem ütnek meg, akkor sokkal gyorsabban, mint egyébként. A magasabb rangnak köszönhetően még nagyobbakat tudunk kardunkkal odasomni, és így tesztünk szert új képességekre is. Így tehát állandóan jutalmaz majd a játék azért, hogy tényleg pró-



Dzsingisz Kán eltűszentette magát.



Talán nem is gondolnánk, de a Koei cég már húszéves: 1978-ban alapították és a legelső játékok még PC-re megjelent körökre osztott stratégiák voltak.

DYNASTY WARRIORS

Milyen volt az első játék?



HOGY A SOROZAT AZÉRT KICSIT FEJLŐDIK, azt mi sem bizonyítja jobban, minthogy a legelső Dynasty Warriors még egy Tekkenre, vagy Mortal Kombatra hasonlító 1v1-es verekedős játék volt, amelynek az volt az igazi különlegessége, hogy fegyvereket is használhattunk benne. A játék még 1997-ben jelent meg Playstation 1-re, és érdekessége, hogy a szintén Koei készítésű stratégiai játék, a Romance of the Three Kingdoms egyfajta mellékvágánya volt: ugyanazzal a korszakkal és karakterekkel. Az akciójáték sikere nyomán a Koei belátta, hogy a konzolos stratégiai részek folytatása zsákutca, ezért ezentúl inkább a DW-re koncentrált, viszont annyit megőrzött korábbi fejlesztéseiből, hogy a következő részekbe enyhe stratégiai elemeket is vegyített: így született a Dynasty Warriors sajátos receptje, amely a második rész óta meglehetősen sikeres, és sok pénzt hozott már a cégnek.



Hősiünket az ágyú tüze sem térítheti el a csatától...



A mi játékaink lényege mindig is ez volt: egy hős, ezrek ellen!
Kenji Matsumoto, Koei, Producer

báljuk a maximumot kihozni hírnökből, és nem csak ész nélkül püföljük a billentyűt. Az egyszerű katonák után bossokkal is össze fogjuk akasztani a handszart – ezek általában ellenséges hadvezérek vagy alvezérek. Őket már közel sem lesz olyan egyszerű történet levérni: alaposan le fogunk izzadni, mielőtt egy ilyen-nel végzünk.

ÚJ GENERÁCIÓS HŐSÖK

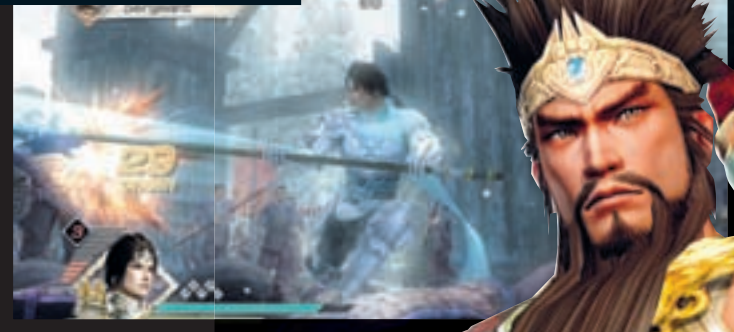
Aki látta a Dynasty Warriors 4-et és nem volt elájulva a grafikájától, az a hatodik részben sokkal jobbra számíthat majd, hiszen a kettővel előbbi epizód még az előző generációs konzolokra készült, ez pedig már Xbox 360-as konverzió lesz. Konzolon a DW6 az eddigi legszebb rész: a környezet részletes textúrájú és finoman kidolgozott, a harcmezőn küzdő daliá-

nak, valamint ellenségeinek mozgása pedig sokkal életszerűbb – látszik, hogy a fejlesztők alaposan kihasználták a motion capture lehetőségeit. Hogy mennyire kell majd bitang gép hozzá, az érdekes kérdés, mindenesetre az jó hír, hogy Xbox 360-on egyetlen pillanatra sem kellett a frameratere panaszkodni – még akkor sem, amikor egyszerre annyi katona csápol a képernyőn, hogy alig láttunk ki belőlük. (a belőlük... – mazur)

ENNYI KIHÍVÁS NEM ELÉG?

A játék sztorival megspékelt igen hosszú hadjárata a Mosou mód, ha azonban ezt kivégezzük, akkor a Dynasty Warriors 6 öt különböző újabb lehetőséget kínál majd a kilockolt challenge modeban. Ezek a különféle kihívások: megpróbálhatjuk végigjuttatni úgy a játékot, hogy

Az elmúlt 2 percben csak 338 kínait mészároltam le. Gyenge vagyok...



Így van, ahogy mondd tesó!

mindenkit egyetlen ütessel vágunk le, vagy időre menjen a csata. A Koei rendszerén keresztül aztán az egész világon összehasonlíthatjuk eredményességünket másokéval. Multiplayer téren egyébként talán felül is múlja majd a játék az Xbox 360-as verziót, ugyanis míg ott nem volt online kooperációs mód, csak osztott képernyős, addig itt a PC lehetőségeihez mérten, illetve a hosszabb fejlesztési időnek köszönhetően elképzelhető, hogy interneten keresztül csatlakozhatunk haverjainkhoz egy kis DW6-os közös kaszabolásra. De még ha netán nem is lesz netes koop mód, akkor is ott az osztott képernyős rész, amely PC-n amúgy is egyedinek számít.

DINASZTIKUS TÖREKVÉSEK

A Dynasty Warriors 6 természetesen nem próbálja meg a feje tetejére állítani a forradalmasítani az egész sorozatot, ám mi PC-sek olyannyira ki vagyunk már éhezve egy látványos, kaszabolós kis TPS-re, hogy épp jókor jön ez újabb epizód. Reméljük, a Koei PC-s kiruccanása más fejlesztőket is megihlet majd, és újabb hasonszórú hack'n'slash játékokat is üdvözölhetünk majd mi is. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/dynasty-warriors-6



VAN MÉG EGY HÚSZASOD?

A terem, ahol a játék terem...

//Mayer



Hol van még ettől a Wii...

BIZONYÁRA SOKAN EMLÉKSZÜNK MÉG AZOKRA a kellemes Balaton-parti nyarakra, amikor a csalamádéval megpakolt hamburger elfogyasztása után pár haverral bemelegedtünk a szomszédos játékkerembe, és órák hosszat püföltük a gombokat egy Mortal Kombat feliratú doboz előtt. Aprópénzzel megrakott zsebünk hamar kiürült, de az élmény fenomenális volt! Mára azonban itthonról mintha teljesen eltűntek volna az ilyen szórakoztatási egységek, és csupán néhány bevásárlóközpont rejtett zugában lelhető fel egy-két nosztalgiaétb-resztő masina. Honnan indult ez az egész jelenség, és mi lett vele?

ÁRKÁD SZÜLETIK

Az első, kis szórakoztatást nyújtó „dobozkák” már 1920-ban megjelentek, igaz, számítógépes technikától teljesen mentesen úgy működtek, mint a szovjet poloskák. Ugye adott egy nagy szekrény, amiben ül valaki. No ezek is hasonlóképpen operáltak; mi szépen odaadtuk aprópénzünk kis részét, majd dobálhattunk labdákat célpontokra, és egyéb érdekes mutatóványokat hajthattunk végre. Mai szemmel nézve ezek messze elmaradnak a *Street Fighter*-es örömöktől, de jobban belegondolva a *House of the Dead* is olyan játék, ahol lövöldözünk egy helyben állva a különböző célpontokra. 1930-ban már sokkal közelebb kerültek a játékkermi gépek a mostaniakhoz. Ugyanis ekkor születtek meg az első máig is népszerű flippergépek, ahol csak azt az egyetlen golyót kellett püfölnünk és asztalon tartanunk. Mindez már automatizáltan működött, senki nem ült a gépházban, várva a pénzünket. Csak be-dobtuk, és már mehetett is a móka. Hét évvel később már volt olyan fejlett az elektronika, hogy pontokat is kaphattunk teljesítményünkért, így végre összemé-
rehtük tudásunkat a haverokkal, és még nevünket is meghagyhattuk az utókornak. (De legalábbis három betűt, amíg le nem nyomott valaki.) Ez mindmáig meghatározó eleme a játékkermi gépeknek. 1971-re már megszülettek az első személyi számítógépek, így néhány stanfordi egyetemi

hallgató összerakhatta a *Spacewar* program fémpénzzel működő változatát. Persze nem maguk a pénzmékek adták a gépnek az energiát, de aki szeretett volna egy kis úrhajós lövöldözést, annak szüksége volt az aprójára. Az alapötlet az egész mögött rendkívül egyszerű volt: számítógépet vásárolni ekkor még csak a tehetősebb emberek tudtak, azonban egy pénzért működtetett automata hamar visszahozhatta a befektetett zöldhasút, amennyiben megfelelő siker övezte. Nem is kellett több egy évnél, máris rákaptak az ötletre az államokban, így megszületett az első tömeges gyártásba bocsátott *Computer Space*. Mindezt Nolan Bushnell valósította meg nekünk.

TUDOD MIT JELENT A DK?

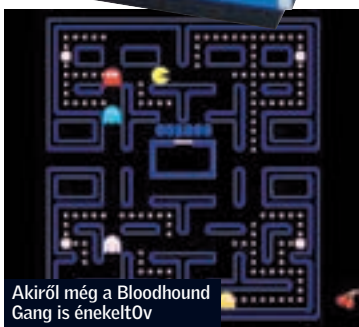
1972-ben megalakult az Atari cég Nolan keze alatt, és ezzel tulajdonképpen felélelt a pénzbedobós videojátékok korszaka. Az első valódi nagy sikereket a *Pong* játékkal érték el, azonban a felkapott piacnak hála, rengetegen másolták le az alapötletet, ezért nem is válhatott egyeduralmódóvá Bushnell cége. Rövid idő leforgása alatt Amerika minden sarkán játékautomaták nőttek ki a betonból. Bevásárlóközpontok, bárók, mozik, sőt még a kis zöldséges boltok sem menekülhettek a jelen-ség elől. A *Space Invaders*, a *Galaxian* és a *Battlezone* is ekkor került a csúcsra, no és persze *Pac-man* is ekkor kezdte meg pirulazabálós időszakát, akárcsak

SZÁLLÍTSD A PONTJAIT!

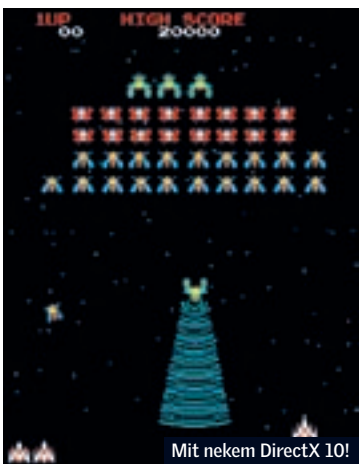
Street Fighter IV eredményeket a zsebekbe!



JÚLIUS 18-ÁTÓL a japán játékkermekben kezdi meg hódító útját a *Street Fighter IV*. A gépeket gyártó Taito cég olyan rendszert is fejlesztett a masinák mellé, mellyel egy különleges kártyán tárolhatják a játékosok a pontjaikat, és fel is tölthetik azokat a web-re. Ezen eredmények akár mobiltelefonon is megtekinthetők, és az online ranglista alapján beazonosíthatók a kiszemelt ellenfelek.



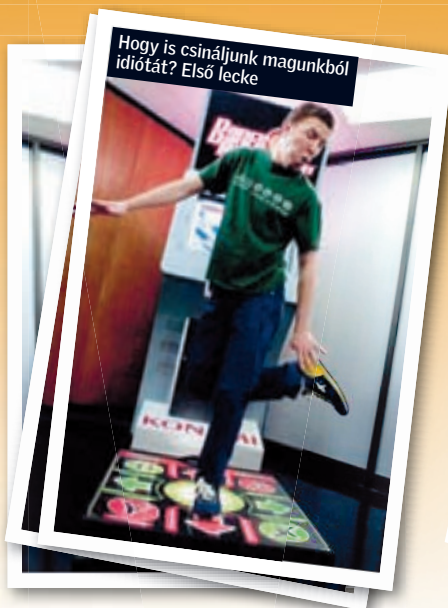
Akíról még a Bloodhound Gang is énekelt!



Mit nekem DirectX 10!



Mama, ugye ez befér a szobámba?



Nocsak, honnan is jött a Guitar Hero World Tour...



SonGokuk küzdelme

CASUAL-GAMING? MINDENKI EBBEN LÁTJA A JÖVŐT, HOLOTT PÁR SAROKKAL ODÉBB EZ EDDIG IS VOLT

Donkey Kong, aki a Nintendo dzsungeléből merészkedett elő. Egyre több és változatosabb játék került előtérbe, magukkal hozva az aranyos cukorfalat produktumok születését, és persze az olyanokat is, amelyekről Jack Thompson idegösszeroppantást kapna. A 80-as évek végére tovább nőtt a többjátékos élmény szerepe, ezt főleg a verekedős stílust felvonultató programok használták ki, így olyan címek váltak közkedvelté, mint a *Street Fighter 2*, a *Mortal Kombat*, a *Fatal Fury*, a *Killer Instinct* vagy a *King of Fighters*. Természetesen a kölkök rajongtak az effajta újdonságokért, amelyek eredményeképpen drasztikusan nőtt a iskolai lógások száma. A szülők persze rögtön ráharaptak a témára, és meg is kezdődhetett a mai napig tartó fújás a játékokra.

ERESZKEDŐ ROLÓ

A nyolcvanas évekre olcsóbbá vált a személyi számítástechnika, elérhetőbbek lettek az elektronikai kutyúk. Ennek köszönhetően a játégek betörték a napaliba – az Atari, a Nintendo és a Sega is sikeresnek mondhatta magát a saját

gyártású konzolokkal, de ekkor még többet ki lehetett hozni az árkád masinák-ból, mint az olcsóbb technológiával felszerelt kis dobozokból. A 90-es évek közepére azonban fordult a kocka: a konzolos piac beérte technikai szinten a játéktérmi gépeket, és pénzügyileg is jobb befektetésnek bizonyultak a Nintendók és a Segák. Elgondolva tehát, hogy mennyi pénzt is hagyhattunk ott néhány perces játékkal (15 perc az átlagidő egyetlen pénzérméért), és mennyiért is kölcsönözhetünk a sarki tékából egy konzolos játékot egész éjszakákra, kicsit tisztább képet kapunk. A játéktérmi gépek előtt tehát szépen lassan leereszkedett a roló, és csak az olyan különleges masinákra támaszkodhatott az ipar, amelyek élményét egyetlen konzol sem képes visszaadni.

KAROSSZÉRIA ÉS MONITOR GYERMEKE

Az árkád gépek egyik előnye, hogy akár egy 50-es évekbeli merevlemez méreteivel is vetekedhetnek, hisz bármekkora termet megtölthetnek velük. Ennek

köszönhetően akár egész kocsi és minigolfpályák is átalakíthatók játéktérmi gépekké. A mai napig rendkívül népszerűek az olyan gépek, amelyekre felülve motorozhatunk, beülve kocsikázhatunk vagy egy 2 méteres mesterlövészpuskával irthatjuk az ellent. Ezekhez hasonló élményt csak kevés program tud hozni a mai konzolokon is. Persze a konzolvilágban elterjedt hálózati szolgáltatások megint csak érvágást jelentettek az árkádok számára, így az egyetlen mentőöv csak a még különlegesebb perifériákkal operáló gépekben rejtett a *Dance Dance Revolution*-, a *Drum Mania*- és a *Guitar Freaks*-féle ritmusjátékok azonban hamar utat törtek maguknak a konzolos és PC-s világba. Pedig a játéktérmi gépek másik nagy előnye éppen az, hogy tulajdonképpen mindenkire szól. Ugye-ugye mit szapul most az egész ipar? Casual-gaming? Felkapni és játszani? Mindenki ebben látja a jövőt most, holott pár sarokkal odébb ez eddig is adott volt. Mivel alig pár percet adtak a programok

nekünk eddig, fontos, hogy a játékosok könnyedén beletanulhassanak az alapokba, és pár másodperc után rögtön ráérezzenek a menetre, néhány sikertelen kör után pedig ne gombsapkodva hagyják ott a magas dobozát, hanem megint előkotorják az újabb százforintost. Azonban a konzol és a PC mégis kezdi elhódítani az árkádba járó játékosokat, főleg most, hogy egyre több alkalmi játékosoknak készült cím is kikerül a piacra. Borús jövőképet vetít mindez a játéktérmi elé, még akkor is, ha ez inkább csak a nyugati piacra jellemző. Távol-Keleten továbbra is töretlen a népszerűségük, annak ellenére, hogy a gamer társadalom arra felel is inkább konzolközpontú (végül is alig három ember játszik PC-n Japánban). Nagy kár volna, ha egyszer nálunk eltűnének ezek a nagyszerű gépek, és múzeumi tárgyakká válnának, hisz rengeteg kiváló játéktípus született a játéktérmi-ekben, és néha jó érzéssel tölt el lemenni egy strandolós nap után az árkádba, és elverni egymást *Tekken*ben. GS

NOLAN BUSHNELL FILM



AZ ATARI ALAPÍTÓJÁNAK ÉLETÚTJÁT HAMAROSAN FILM FORMÁJÁBAN IS FELDOLGOZZÁK a Paramount Pictures emberei. Jake Gyllenhaal perzsa herceg szerepe után, mondhatni kellemes csalódás a Leonardo DiCaprióra kiosztott Nolan megformálása. Leo korábban már bizonyította az Aviatorban, hogy valós személyeken alapuló szerepek is jól állnak neki, így remélhetjük, hogy a Pong atyjának szerepében is Oscar-közeleli teljesítményt nyújt majd. (Tényleg, a Pongból mikor csinálnak végre filmet?)

RÖVIDEN

Nem folytatás, hanem másik szemszög, technikailag mégis nagyot ugunk.

MIÉRT SZERETJÜK

A Crysis gyönyörű kinézete most egy kategóriával gyengébb vason is muzsikál, az alapsztóri pedig új megvilágítást kap.

KIADÓ

Electronic Arts

FEJLESZTŐ Crytek

KORÁBBI JÁTÉKAIK

┌ CRYISIS – 90% GS2007_12

└ FAR CRY – 94% GS2004_04

MEGJELENÉS

2008 vége

KIHÍVÓK

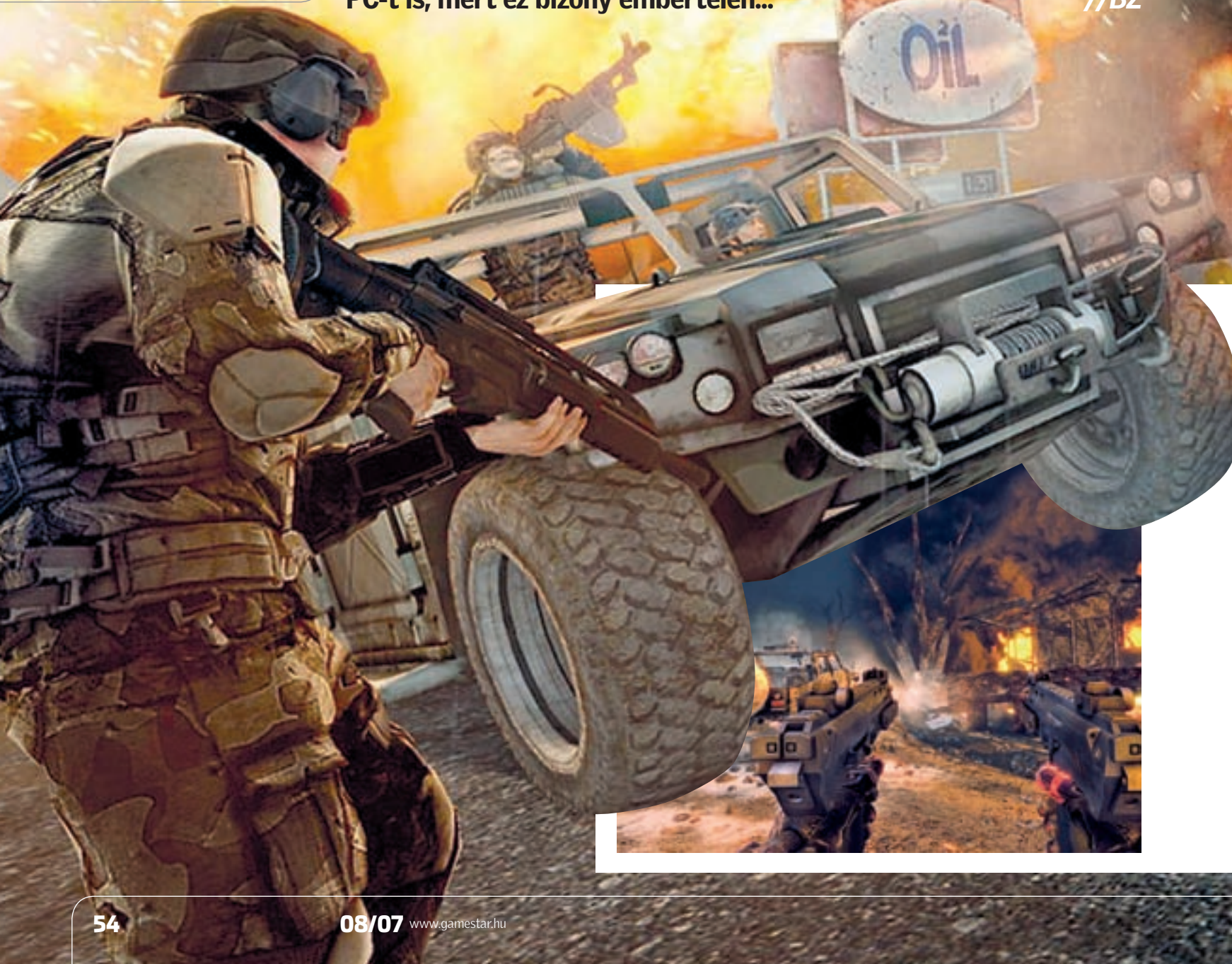
Far Cry 2 2008. november

Bioshock 2 2009. eleje

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky 2008. ősz

CRYSIS WARHEAD

És megteremté az Úr az Embert. És megteremté az Ember a Crysiset.
És mondá a sok ember: ehhez az Úr teremthetne valami izmosabb
PC-t is, mert ez bizony embertelen... //BZ





A kis Fifi többé már nem viháncol az úttesten.



Az idei augusztus 20-át újszerűen ünnepejlük

A TÖRTÉNETHEZ SE NEM ELŐZETES, SE NEM FOLYTATÁS, HANEM EGY MÁSIK SZEMSZÖG KÉSZÜL

BIZONY, A CRYTEK SIKERJÁTÉKA HIÁBA VOLT CSODASZÉP ÉS ULTRA-HIGH-TECH, ha egyszer a játékosok agyában azonnal bekerült a „nálam ez sose futna” feliratú skatulyába. Hiába hangoztatta Yerli mester, hogy skálázható ám a motor, csak szeretgetni kell, a skatulyát újra kinyitni már nem sikerült. De majd talán most...

NOMAD UGRIK, PSZICHO LÓG

A kiegészítő egyébként teljesen tökéletes elnevezés a *Warhead*-re, ugyanis a történethez se nem előzetes, se nem folytatás, hanem egy másik szemszög készül. Itt ugyanis az „anyajáték” hőse, Nomad helyett társát, Sykes őrmestert – azaz emberbarátibb nevén Psychót – irányítjuk majd, és tulajdonképpen egy az egyben a *Crysis* idősíkjában maradunk. Csupán a sziget másik oldala felé manőverezünk, ahol teljesen más akciókba csöppenünk bele. Ahogy a későbbiekben meglátjuk, a kiegészítő titulus ráadásul még azt a jól bevált sémát sem követi, miszerint az eredeti játékkal teljesen megegyező motorral, grafikával és egyebekkel körítve kapunk egy adag új

pályát, és agyó. Itt bizony kökemény bizonyítás van folyamatban – és bizony az nem is kicsit szimpatikus, amikor egy egyébként is csúcspontú kategóriájú alkotás készítői a babéron csücsülés helyett még tovább srófolják az amúgy is csúcsra járatott lehetőségeket. No de egyelőre vissza a történethez és a pszichotikus überkatonánkhoz.

DEMOLITION MAN

Pechünkre a számunkra kijelölt terület, tehát a sziget másik felét a koreaiak egyfajta robbanószerraktárnak és tüzszerező-gyakorlóterepnek szánták, így hatványozottan több robbanást és lángot láthatunk majd. Minden tele van aknákkal, löszeres hordókkal, néha egy-egy vaktában leadott lövés nyomán is jóval nagyobb ribilíó kerekedik, mint ahogy azt várnánk. Az akció attól a pillanattól indul, miután Psycho az öböl megrohanásakor elválik Nomadtól, és kábé nyolcórányi játékidő után akkor ér véget, amikor Nomad visszaér a hajóra. Eközben koreaiából és idegenből is kellemes adagot kell majd lehentelnünk. Annyit már biztosan tudunk, hogy a koreaiak épp



Micsoda kipufogó!



KALÓZOK, FIGYELEM!

Akkor tehát lesz Crysis 2?



SOKSZOR SOKFELÉ ELHANGZOTT MÁR – többek között a crytekesek interjúiban is nemegyszer –, hogy a Crysis eladásai messze alulmúlták az előrejelzéseket. Persze

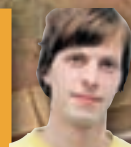
veszteséges azért nem lett a projekt, de tény, hogy a fejlesztésre szánt idő és energia, a felhasznált milliányi újdonság és technikai szintlépés mértékét egyáltalán nem érte el a kasszírozott összeg. Ennek pedig egyetlen oka van: a sokak által túlreagált, de ezek szerint mégis nagyon fontos piaci fék, a kalózkodás. Cevat Yerli szerint a Crysis már megjelenése előtt hihetetlenül népszerű volt a kalózkodó és a warezolók szemében, a hivatalos megjelenés után pedig egyenesen a legnépszerűbb „préda” lett, és minden idők legjobban warezolt játékká nőtte ki magát. Ez persze abból a szempontból hízelgő, hogy ugyebár béna játékot jóval kevesebben töltögetnek illegálisan – innen nézve tehát ez egyfajta „közönségdíj”. Az is tény azonban, hogy egy olyan Crysis 2 elkészítése, amely legalább ugyanekkorát ugrik technikailag az előző részhez képest, jóval nagyobb tervezett bevételt követel. Bár a Warhead-et egyelőre szintén csak PC-re jelentették be, az már köztudott, hogy a Crytek jövőbeni fejlesztései már next-gen konzolokra is elkészülnek majd, véget ér tehát a büszke PC-s exkluzivitás. A Crysis 2 bejelentése pedig többek között azon múlik, hogy a Warhead (és talán a pletykaszinten emlegetett, új CryEngine 2-n alapuló Crysis re-release) pénzügyileg nagyobb sikert tud-e elkönyvelni, mint a Crysis. Ha szabad csendben megkérni mindenkit: aki egy kicsit is megteheti, ugyan vegyen már magának egy példányt, máskülönben nem lesz mit lőtöltenie sem...



A krájték szerint tökfless lesz a kieg



A kis tisztást hamarosan belek borítják majd



Szeretnénk, ha az emberek többé nem félelmetes bestiának tekintenék a Crysis-t.

Bernd Diemer, vezető designer, Crytek

a sziget túloldaláról terveznek egy nagyobb adag katonát bevetni, mi meg pechünkre (vagy pont az ő pechükre?) épp arrafelé bókászunk..

GÁNZ END RÓZ... ÖÖHM, VIHIKÖLZ

Mindebben segítségünkre lesz néhány kedves kellék is, fegyverek és járművek képében. A pufogtató csodák közül egy speciális gránátvetőt és egy megberhelt, dupla SMG-t ígérnek, járművek terén pedig egy újfajta dzsiphez is hozzájuthatunk, amin egy egyelőre még be nem jelentett típusú, ám igen intenzív tűzerőjű fegyver is helyet kap, de egy légpárnás járműre is szert tehetünk majd. Ezenkívül a járművek vezetése közben sem dőlhetünk hátra kényelmesen, bekapcsolva a rockadót és átkarolva egy egzotikus cicoid derekát (oké, ilyen eddig se volt,

de hát nyár van, vagy mi), a lényeg, hogy még akár egy VTOL-lal repkedve is meglesz a lehetőségünk arra, hogy egy alkalmas helyen leszálljunk és gyalog irtsuk a jónépet.

GEORGE AM. BUSH

Az első pálya neve már bizonyosan Ambush lesz: egy ideig egy VTOL által fedezve rohángászunk az erdőben annak biztos tudatában, hogy akít mi nem találunk el egyből, azt a kedves légi jármű úgyis leszedi. Aztán arcunkra fagy a pszichotikus mosoly: a VTOL-t találat éri, és valahol jó messze lezuhan, a feladatunk pedig az lesz, hogy a pilótájának „fekete dobozát” kell megszerezniük. Ez természetesen azzal jár majd, hogy jelenlegi helyzetünk és a fekete doboz között kóricáló koreaiakat jobblétre kell szenderítenünk. A fejlesztők szerint

már itt látszanak majd a különbségek az ellenfelek intelligenciája terén az előző játékhoz képest.

AZ AI JELENTÉSE: ASSZEM, INDUL...

A *Crysis* fiktantóinak egyik érve a néha kis-sé totojázásra sikerült AI volt, ezen most erőset reszelnek a fejlesztők. Az ellenfelek jobban taktikáznak majd, és állítólag erősebben kihasználják a „csapatszellem” adta lehetőségeket. A többször támadó gonoszottyok egy része támad, másik része fedez és bekerít... Ráadásul az alienek „agyát” is megberhelik kissé, így azok támadásai egyfajta kattant, de logikus keverékét adják majd az emberi és idegen logikának. Ijesztően hangzik, mindenesetre, ha ez tényleg valószerűbbre sikerül a nagy elődben látott gépagyak teljesítményénél, akkor a *Crysis* ellendrukkereinek egyik legnagyobb problémáját máris kilőtük.



Az autóba építhető rocket jump prototípusa

MINDENKI VEGYEN MÁR MAGÁNAK EGY PÉLDÁNYT, MÁSKÜLÖNBEN NEM LESZ MIT LETÖLTENIE SEM...

Bernd Diemer vezető designer elmondása szerint azt szeretnék elkerülni, ami az előző részben jó néhány ellenfélre jellemző volt, és ez konkrétan a totojázás. A *Crysis*-ban a gonosz bácsik sokszor ragadtak bele egy szinte végtelen döntési láncba: Fedezékbe vonuljak? Újratöltsek? Hátráljak? Vagy inkább... ööö... Fedezékbe vonuljak? Újratöltsek?... Mi pedig közben elég könnyen likvidálhattuk a kis tanácsalant. No, ez most állítólag nem így lesz.

HAI, ENDZSIN SZAN!

Yerli mesterék úgy tűnik, tényleg komolyan gondolták, hogy meggyőznek mindenkit a gépigény emberi léptékű mivoltáról, ezért mélyen belenyúltak a kettes CryEngine-be. Ugyanezen GameStar DVD-mellékletén egyébként megtalálható egy kedves videointerjú Cevat Yerlivel, aki már a *Crysis*-szal és az alatta dohogó, „eredeti” CryEngine 2-vel kapcsolatban is



Egy új halálos ellenségről már tudunk: a játékban állítólag pillangók szállnak fel a fűből, és teljes lelki nyugalommal lődözhetjük őket cafatokra. Hát ízé... Reméljük, komoly, mert viccnek kicsit durva.

MOTORGENERÁL

...avagy így motivál a Crytek



AZ, HOGY A CRYTEKNÉL KOMOLYAN GONDOLTÁK A „VASBARÁT FEJLESZTÉST”, LEMÉRHETŐ AZON A KEDVES GESZTUSON IS, AHOGY AZ EGÉSZ PROJEKTET ELINDÍTTÁK. Állítólag vásároltak egy 480 eurós (kb. 113 ezer forint) PC-t, betették a budapesti stúdióba, és csak annyit mondtak: „Na, ezen kellene futnia.” Az erőfeszítések állítólag annyira ígéretesen működnek, hogy már páran a jobbakk közül ki is próbálhattak némi ingame henteselést, és szerintük valóban jelentős teljesítménynövekedés tapasztalható. Egyes pletykák szerint még az is felmerült, hogy az eredeti *Crysis*-t is újra kiadhatnák a javított motorral, mondjuk úgy karácsony környékén...

elmondja, hogy alapvetően nem a motorral van a probléma, hanem a teljesítmény-nyel kapcsolatos kommunikációjukkal. Arról van ugyanis szó, hogy a *Crysis* legmagasabb beállításait gyakorlatilag nem is a mai vasakra tervezték. Cevat szavai alapján a *Crysis* megjelenési idejében értett csúcsgépekre a Very High beállítást tervezték, az überbrutál maximális beállítások egyfajta „jövőbeli erőmű” számára készültek.

FÚRÁS-FARAGÁS

A fejlesztők ultraszimpatikus hozzáállását mi sem jelzi jobban, mint az, hogy elismerik: a beállításokkal kapcsolatos hiányos kommunikáció majdnem akkora hiba volt, mintha tényleg eltolták volna a gépigényt. Éppen ezért most vért izzadva azt szeretnék elérni, hogy minden egyes minőségi kategória egy szinttel gyengébb gépen is elinduljon. Tehát ha sikerült a terv, aki eddig High szinten tolt, ugyanazzal a vassal felviheti Very High-ra is. Ezt konkrétan a CryEngine 2 teljes renoválásával szeretnék elérni, és bár a motor nem kap új sorozatszámot (legalábbis nem tudunk arról, hogy a Warheader meghajtó engine 2.1-es verziószámmal büszkélkedne), a fejlesztés több mint komoly.

CRYSHOCK

Történet terén is szintet lép a *Warhead*, és ezt már az is jelzi, hogy a dialógusok megírására nem kisebb nevet szerződtek, mint Susanna O'Connort, aki ezelőtt a *BioShock* történetéért is felelt. Még nagyobb hangsúlyt kapnak az emberi érzelmek is, ami állítólag a karakterek hanghordozásában is felismerhető lesz. De némelyest a történethez kapcsolódik

az is, hogy még kevésbé lineáris megoldásokra számíthatunk, az ellenfeleket és egyes akadályokat más és más módszerekkel is legyűrhetjük.

SOK KICSI PSYCHO

Természetesen az ígért 8–10 órás egyjátékos mód mellett a multiról sem feledkeztek el a fejlesztők, akik már az új fegyvereket és járműveket is a multi csaták hasznos kiegészítőjeként hirdetik. És hogy még valami motiválja az egymás vérere szomjazó krájszisztákat, bejelentettek egy újabb többjátékos módot, ami alapvetően csapatalapú lesz. Hm, érkezik a *Crysis Wars*?

NAMIVANATARSOLY-BAAAAN?

Már az se kevés, amit az imént leírtam – új fegyverek, új járművek, szebb és gyorsabb motor, fejlesztett AI, szofisztikáltabb történet –, de ez még mind sámlí. A Crytek szerint még kapunk majd a nyakunkba valami igazán különleges meglepetést, de ezzel még kívárnak. Hát kérem, ez már valóban a hájjal való kengetés tipikus esete. Arról persze még csak találgathatunk, mi lesz az a nagy meglepetés. Hiszen a történet végig az előző rész időkeretén belül marad, és olyan hihetetlenül új ellenfeleket is nehéz elképzelni anélkül, hogy hihető lenne, a szívet másik oldalán miért nem láttunk belőlük egyet sem... Sebaj, minél sűrűbb a balladai homály, annál nagyobbat durranhat egy valóban jól eltalált meglepetés. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

<http://gamestar.hu/jatek/crysis-warhead>

GAMESTAR TOP 10

Járművek!

//Helikopter

Elsőre úgy tűnik, nem nagy dolog: de a játékokban igen is szívünkhöz tudnak nőni a legalapvetőbb használati tár-

gyak is – mint például a járművek, melyekkel gyorsabban szelhetjük át a távolságot (vagy akár az ellenfeleket).



BEYOND GOOD & EVIL HOVERCRAFT

Sajnos nincs külön neve a két rotorral, hatalmas alsó vízággyal rendelkező kétéltű járműnek, melynek színe kissé meleg irányba tendál, és Jade első számú úrhajójává vált a játék során. Mondanom sem kell, hogy sorozatos igénybevétele, javításai, meg a rácup-

pantott fejlesztések után egyszerűen lehetetlen volt nem szeretni, és nem óvni minden alkalommal, amikor a Domzok megpróbálták kiharapni egy darabot Jade kerekded testrészeiből. Ráadásul rüfimalac barátunk, Pey'j is szerette, így alap, hogy itt van a Top 10-ben.

MASS EFFECT MAKO (SŐT, MÉKÓÓÓ)

Bár a Normandy az első számú hajója Shepard kapitánynőnek (úgyisincs senki, aki férfival játszott a Mass Effectet szerintem...) (nos... – Boe) (hát azért... – mazur), mégis a Mako az a hatkerekű, jóféle kis jármű, amivel széjjelbűntetett

minden játékos legalább 30 Rocket Troopert és 30 Geth Armaturát a játék során. Lebegni is tud, sohasem borul fel és bírja a gyűrődést, mint a hajfixáló habok. Amikor a játék végén picit szétesik, mindenki szomorú szemmel és lefelé biggyedő ajkakkal simogatta a füstölő gumikerekeket, mielőtt otthagya volna a világot megmentése miatt a roncsokat...



9. STUNTS PORSCHE INDYCAR

Az egész autó modellje ugyan alig több mint egy négyzet meg pár pluszpoligon, 1990-ben ezzel a dobozzal próbálta mindenki megdönteni a haverok által csinált pályákon addig mért rekord-időket. Persze egy idő után mindenki csak a leggyorsabb autóval volt hajlandó próbálkozni, azzal is csak a „csupa egyenes” pályákon, vagy azokon, ahol kegyetlen mennyiségű ugrató van. Akár hiszitek akár nem, a Trackmania elődje ez a játék, editorral, sok autóval stb. Avatottabb arcok már rég hümmögve bólogatnak, és izzadni kezd a tenyerük.



SHADOW OF THE COLOSSUS ARGO, A BÁTOR PARIPA

Eddig csak mechanikus gépezetek voltak, most viszont itt egy hús-vér paci. Sokat gondolkodtunk, hogy a Legend Of Zelda: Twilight Princess lovackáját, vagy az Argo-t tegyük be, de végül sejtitek, hogy melyik nyert. Argo remekül animált (nem úgy animál, TE...), minden füttyszóra és kiáltásra reagál, ráadásul öngyilkos, de önfeláldozó hajlamait a játék során többször bizonyítja. A Shadow Of The Colossus az univerzum egyik legjobb játéka, különlegesen nyomasztó atmoszférája miatt

is, amiben egy remek ló tökéletes kötést alkot a játékos és paripája között.





HALF-LIFE 2 BUGGY, A SIFNITUNING CSÚCSA 5.

Első ránézésre senkinek sem túl bizalomgerjesztő ez a tákolmány, amely irtózatos sebességgel képes száguldani és átugratni a pálya – dizájnerek által kitalált – fondorlatos résein és akadályain. Rozsdás, nyikorog, ráadásul a beszállás mindig olyan, mintha Gordon Freeman anyagtalanná válna, és egyszerűen becsusszana a kormánykerék mögé

anélkül, hogy végtagjai beleakadnának a rácsokba. Az Episode 2-ben külseje ugyan nem az eredeti, hanem egy régi típusú Mustang, azért egy kalap alá veszem ezt a megoldást az eredetivel. Ott még a robbanó bogycókat is rá lehetett aggatni a gépezet popójára, hogy leugorva gyorsan, a gravifegyver segítségével gyorsan a Striderekre dobáljuk őket...

ZELDA: WIND WAKER DRAGON BOAT 4.

Az óriás vitorlájú piros sárkánycsónak mindig rendelkezésre állt Link számára, ha szeretett volna Hyrule óriás területein egyik szigetről a másikra jutni. Csörlője is volt, amivel a vízben lévő aranybányászok által otthelyezett ládikákat ki tudta emelni, beszélni is tudott, továbbá akkorákat ugratott a vízben, hogy kisebb félszigeteket is simán át lehetett ugrani vele. Ja és persze az sem mindegy, hogy Link folyamatos, karmesteri pálcával való hanggenerálásait is képes volt elviselni, minden zokszó nélkül, még akkor is, mikor negyvenötödös próbálta a játékos összehozni a szélirányt változtató varázslatot...



STAR WARS: BATTLEFRONT AT-AT 3.

Mazur minden egyes órában, először csak kérlelve, majd szexis macskamozgással próbálta ringó testével elérni, hogy mindenképp legyen egy AT-AT a felsorolásban, merthogy az milyen szuperistenséges. Őszintén szólva én nem is játszottam a *Battlefront*tal, plusz sokkal szívesebben tettem volna be az *X-Wing*-ből vagy *Tie Fighter*-ből egy Interceptort, mint egy böszme, lassú, simán térdre eső lépegetőt. (*Skywalker cheatelt, jó?! – mazur*) Szerintem nincs jóézésű Star Wars-fan, aki bárminemű szimpátiát is táplál az új epizódok iránt, így tényleg annyi marad nekünk, hogy tiszteljük, és mámoros, félmerev erekcióival emlékezzünk azokra a pillanatokra, mikor a *Battlefront*ban széjjelcincálhattuk vele az ellenfeleket.



HALO WARTHOG 2.

Berreg, felborul, vinnyog és különben is, akkora ágyúval rendelkezik a hátsó üléstámla mögött, amekkorát csak akkor tudtok elképzelni, ha láttatok már hidroglobuszt, vagy plasztikáztatott mellet. Az eredetileg varacskos disznó elnevezésű, többnyire zöld jármű Master Chief egyik leghasznosabb és leggyakrabban használt eszköze az idegenektől hemzsező A pontból B-be jutásra.

Multiplayer módban szintén ezekkel a négykerekűekkel kell minél közelebb kerülni az ellenfelekhez, majd kiugorva a szokásos CorpseHump mozdulatokkal heréket lógatni az arcukba, egy-egy jól sikerült ölés után. (Tényleg!) Egy biztos, a Warthog ikonikusan szimbolikus (ha van ilyen szókapcsolat...) eleme lett a *Halo*-szériának, amely visszaköszött mindhárom epizódban, egyre ütősebb külsővel párosulva.

CARMAGEDDON A PIROS AUTÓ 1.

Talán még emlékeztek a Carmageddonra, ahol több vér folyt, mint bármilyen játékban (a *Mortal Kombat*-sorozatot leszámítva). Az autóra szerelt különböző extrákkal, szarvakkal, ollókkal, fémekkel a lehető legtöbb áldozatot tudtuk széjjelvágni/lapítani/tunkolni. Aki nem akart túl fineszesen trükközni, az egyszerűen ráfarolhatott a buszmegállóban álló nénikre és

bácsikra, vagy hatalmas ugratás után két tehenet is szétküldve landolhatott a mezőn, megzavarva a bocik mindennapos, közismerten stresszmentes életét... Egy csoda volt, gázolásbalett, autó és ember, ember és autó tökéletes harmóniája a művészi szintre emelt gázolások szolgálatában. Beh szép is volt... (Persze elítéljük az ilyesmit, kérjük, ne pereljenek be.)





SPACE SIEGE

A Föld elpusztult, s az emberiség utolsó reménye egy elnyúlhatetlen bal egérgomb //Zarathos

RÖVIDEN

Hack 'n' slash akció RPG, amelyben az elpusztult Földről menekülő emberiség utolsó űrhajóját tisztítjuk meg az ellenséges idegenektől.

MIÉRT SZERETJÜK

Az akció RPG-kben elkoptatott fantasykörnyezet helyett végre valami más: egy űrhajón csaphatunk szét az idegenek között.

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ GAS POWERED GAMES
KORÁBBI JÁTÉKAIK
 { *Dungeon Siege* – 92% GS2002_03
 { *Dungeon Siege II* – 84% GS2005_08
 { *Supreme Commander*
 94% – GS2007_02

MEGJELENÉS

2008. augusztus

KIHÍVÓK

Sacred II 2008. szeptember
Legend: Hand of God 2008. augusztus
Diablo III „When it's done”

A MEGLEHETŐSEN SZÍNTELENSZAGTALAN *Dungeon Siege*-részek után a Gas Powered Games letette az asztalra a kiváló *Supreme Commandert*. Most azonban visszatérnek az akció RPG-k világába a frappánsan elnevezett *Space Siege*-dzel (értitek: mert olyan, mint a *Dungeon Siege*, csak az űrben), és hamarosan megpróbálják bebizonyítani, hogy nem csak fantasykörnyezetben lehet jó játékot készíteni a műfajban.

PUSZTUL A VILÁG

A történet szerint az emberiség nagy gondban van, mivel többnyire ki lettek irtva, a túlélők pedig űrhajókon menekülnek az elpusztított Földről. Persze a katyvaszt szokás szerint magunknak köszönhetjük: az űr meghódításának kezdetén megszálltunk egy, a kerak faj/nép/mob által szent helyként tisztelt bolygót, amelyre válaszként ők barátián kiirtották a telepeseket, és ettől akkora lendületet kaptak, hogy a Földre meg sem álltak, gyors távozásra kényszerítve a lakókat. Az utolsó távozó űrhajón utazik főszereplőnk, Seth Walker, aki szomorúan tapasztalja, hogy a kerakok ellepték a fedélzetet, emiatt felkóti az űrgatyáját, és elindul, hogy rendet tegyen.

KLIKK. KLIKK-KLIKK. KLIKK-KLIKK-KLIKK

Persze űrhajók meg idegenek ide vagy oda, a lényeg továbbra is a pörgős játék-

meneten, valamint a szokásos öl-szintet lép-felszerelést fejleszt hármason van. A Gas Powered Games ezúttal nem ragaszkodik a *Diablo* első része óta szinte érintetlen formulához, és megpróbálja élvezetesebbé tenni mind a fejlődés folyamatát, mind az inventory már megszokott aprólékos rendszerezését. Ez utóbbit például azzal, hogy teljesen megszünteti. Nincs többet az egész csatamezőt ellepő fegyver- és vértkupac, ehelyett az ellenfelek többnyire csak alkatrészeket hullatnak, ami lényegében egy egységes építőanyag, amelyet felhasználva fejleszthetjük

fegyverünket és kísérőnket (róla majd később), és egyszer használatos tárgyakat (elsősegélycsomag, gránát) gyártathatunk. Ha néha mégis elhullik egy-egy fegyver, az hátizsákunk egy külön fenntartott „feneketlen” részébe kerül; nem tudjuk eladni vagy eldobni, és bármikor elővehetjük. Kérdés, hogy a rendszer mennyire válik be, mert igaz, hogy elsőre jó ötletnek tűnik az inventoryval való szöszmötölés egyszerűsítése, de én erős nosztalgiaival gondolok vissza a régi szép *Diablo 2*-es időkre, amikor egy nagy csata után szakértő szemmel gyorsan át kel-



Amióta kicseréltem a kezemet egy svájci bicskára, mindig kéznél van a sörnyitó

A CSATAMEZŐT ELLEPŐ FEGYVERKUPAC HELYETT AZ ELLENFELEK CSAK ALKATRÉSZEKET HULLATNAK



Az új *Prince of Persia* egyik, korán kibotott koncepciórajza

lett futnom a többtucatnyi elhullott tárgy nevét, és egy pillantással eldöntöttem, hogy ezt most érdemes-e hazavinni, és ha igen, akkor hogy a fenébe fog elférni a zsebemben.

TÍZPERCENKÉNT SZINTLÉPÉS

Mint az előző bekezdésben említettem, a fejlődés dinamikáján is módosítanak a műfaj korábbi játékaikhoz képest: amíg a korábbi akció RPG-kben eleinte 5–10 perc alatt, később pedig többórnyi játékkal léphetünk szinteket, itt körülbelül azonos idő fog eltelni, amíg újra fejlődhetünk. Az ígéretek szerint tízpercenként kapunk új képességpontokat, tulajdonságpontokat vagy bármi mást, ami a karakter fejlődését jelenti a játékban. Nem változtattak viszont a skill-alapú rendszeren: kapunk ezer meg ezer

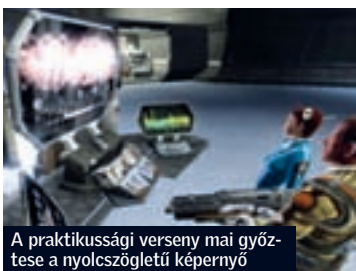
kettő képességet, amelyek segítségével hatékonyabban írthatunk mindent, ami mozog, és ezeket a szintlépésekkor kapott pontokból fejleszthetjük. Azon kívül, hogy egyes gyengébb skilliek az erősebbek előkövetelményei, még egy tényező befolyásolja, hogy hova pakolhatunk pontokat: ez pedig Seth „embersége”, amely a játék legkiemelkedőbb érdekessége, és amelyről a dobozban olvashattok.

TÁRSAK A BAJBAN

Hősünknek kiváló tehetsége van a különböző dolgok megbütyköléséhez. Ennek köszönhetően a játék elején sikeresen megjavítja a hajó egyik üzemképtelen harci robotját, a Harvey-nak becézett HR-V egységet, ami ettől kezdve társként végigkísér a játékon.



Mekkora buli volt itt az éjjel



A praktikussági verseny mai győztese a nyolcszögletű képernyő



„Visszük a hullákat! Hozzátok a halottakat!”

EMBER VAGY KIBORG?

Robot teszi az embert



A JÁTÉK EGYIK LEGÉRDEKESEBB és legsajátságosabb vonása az implantátumrendszer lesz: hősrünk testrészeit kibernetikus megfelelőikre cserélhetjük ki, miáltal erősebbé válunk, és új képességekre teszünk szert, cserébe elveszítjük emberségünket, amely fontos hatással lesz a történetre. Összesen hét testrészt válthatunk le, amelyek közül a „kisebkek” (szem, kéz) nincsenek hősrünkre túlzottan negatív hatással, de a komolyabbak (agy, gerinc) egész jellemét megváltoztatják, egyre embertelenebbé téve őt. Mesterséges részeink természetesen a hajó többi lakójának hozzánk való viszonyát is befolyásolják, mivel a helyiek nem nagyon szeretik a kiborgokat.



A Space Siege érdekes kérdést feszeget: vajon az emberségünk elvesztése túl nagy ár az emberiség megmentéséért?

Chris Taylor, GPG, CEO

A robot természetesen fejleszthető, így valószínűleg úgy fogja felszippanítani a talált alkatrészeket, mint szivacs a vizet. Ezt leszámítva a single player játékban nem lesz más segítőtársunk, a fejlesztők búcsút intettek a *Dungeon Siege*-ek csapatalapú kalandzásainak. Multiplayerben természetesen más a helyzet: egyszerre négyen eshetünk neki a játéknak – helyszíne egy másik hajó, nem az, amelyiken az egyjátékos mód zajlik. Ilyenkor az összes képesség a kezdetektől nyitva áll, és induláskor kell összeválogatnunk, hogy melyike-

ket szeretnénk használni a továbbiakban. A multiplayer hajó amúgy egyjátékos módban is bejárható, ha végigvitjük a fő történetet.

HÉ, TÖRTÉNETET KEVERTÉL AZ AKCIÓMBA!

Bevallom, a *Dungeon Siege*-ek történetére már nem nagyon emlékszem (kb. a „farmer lenyomja a világot” vonal maradt meg), annyira semmitmondó volt. De most ez is fontosabb szerepet kap, és a játék olyan kérdéseket fog feszegetni, hogy megéri-e elveszíteni az emberségünket az emberiség megmentéséért (erről a *dobozban* olvashattok, a kibernetikus implantátumoknál), illetve mi történne egy anyabolygó nélküli emberséggel egy embergyűlölő idegenekkel teli galaxisban (hiszen a hajó kipucolása fontos lépés, de a dolgok állásán sokat nem változtat).

Bár az újítások ellenére sem tűnik úgy, hogy a *Space Siege* alapjaiban rengetné meg a műfajt (azt majd a *Diablo 3* fogja – igen, elfogult vagyok), egy könnyed nyári kikapcsolódásnak megteszi, és legalább kitölti az időt a *Sacred 2*-ig, ami remélhetőleg kitölti az időt a *Dio 3*-ig, ami pedig kitölti a megjelenése utáni 8 évet. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/space-siege



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Nekünk a tenger pihenés, Larának egy újabb fosztogatható sír

//Mayer

RÖVIDEN

Lara Croft visszatér, hogy egy megérdemelt ünnepi kiadás után ismét belescapjon az elhagyatott világok felfedezésébe.

MIÉRT SZERETJÜK

Lara ezúttal a tenger sötét mélyén is kutat kincsek után. Ugyan ki ne szeretné feszülős búvárruhában látni őt?

KIADÓ Eidos Interactive
FEJLESZTŐ Crystal Dynamics
KORÁBBI JÁTÉKAIK

- ‡ Legacy of Kane Defiance 85% – GS2004_01
- ‡ Tomb Raider Legend 91% – GS2006_04
- ‡ Tomb Raider Anniversary 85% – GS2007_06

MEGJELENÉS

2008 vége

KIHÍVÓK

Mirror's Edge 2008. november
Ghostbusters 2008. október
Prince of Persia 4 2008 vége

A KEMÉNY CSAJOK KLUBJÁNAK EGYIK LEGNÉPSZERÜBB ALAKJA Lara Croft.

Volt ő már legenda, zengtek róla krónikákat és tavaly ünnepélyes kezetek közt koronázták meg az utóbi 10 év kalandjait. A történet természetesen tovább folytatódik, és kedvenc sírablónk újabb merész helyekre látogat el, ahová ember évszázadok óta be nem tette a lábát. Új csapdák, átláthatatlan akadályok, agytekercs rejtvények várnak ránk, megfűszerezve egy csipetnyi eddig nem látott extrával.

LARA ÉS A BALATONI NYÁR

Egy kis bemutató erejéig belekukkanthattunk Miss Croft következő kalandjainak egyikébe, amely során a csillgó tenger fenekén rejő titkokat igyekszik felfedezni. Persze nem nyugis vízi herkentyűk és korallok bámulása jelenti az igazi kikapcsolódást dús keblű hölgyünk számára, hanem a cápától háborgó mélység feltérképezése. Miután felkaptuk az idomainkat kellően kiemelő búvárfelszerelést, indulhat is az adrenalinidús kaland. A kedves kis halacska ijedten iszkolnak el a közelünkben, majd hamar visszatérnek a távoli homály fátyla alól, és éppen ilyen gyorsan el is úsznak mellettünk. Van itt valami, ami még nálunk is félelmetesebb. Bizony, a már fentebb említett cápa meg is érkezik, és ahogy az

lenni szokott, nagyon is idegesíti, hogy megbolygattuk életterét. Két ragadozó nem fér meg egy csárdában, így gyorsan meg kell mutatnunk, ki is az úrnő a vízben. A mélységre kifejlesztett puszkánk azonban hatástalannak bizonyul, szigonylövédékeinket könnyedén kikerüli Spielberg sikerfilmjének főszereplője. Szorul a hurok, gyorsan valami megoldást kell találni. Mintha itt régen német tengeralattjárók cikáztak volna, talán elhagytak néhány aknát útközben – gondolja Lara, miközben körbetekint, hátha igaz, amit a történelemkönyv sorai közt olvasott. Egy kis üldözés után meg is leljük a hön áhított aknákat. Megvárjuk szépen, míg a cápa a közelébe ér, egy jól célzott lövés, és bummm...! Vajon mennyit fizetne érte egy japán

halászflootta? Az biztos, hogy nem elég. Folytatva mélytengeri keresésünket, hamar rálelünk az elhagyatott víz alatti romvárosra. Kapuja azonban zárva előttünk...

FÜLES REJTVÉNYEK

Annyi biztos, hogy a kapu három malomkőféleségből áll, és szinte biztos, hogy forgatni kell őket ahhoz, hogy megnyíljon előttünk az út. A helyzet ugyanakkor nem olyan egyszerű, hisz a forgatáshoz szükséges elemek letörtek. Két dolgot tehetünk ilyen esetekben. Vagy fogjuk magunkat és elkezdjük átfésülni a környéket, vagy a Pause menüben igénybe vesszük a Crystal Dynamics-os srácok által rendelkezésünkre bocsátott tippeket. Küldetéseink

Ha ez Cápali, akkor hol van Cápeti?





A tengeri kutatók szerint az általunk eddig fel nem tárt mélységek olyan tintahalakat is rejtegethetnek, amelyek hossza akár az 50 métert is eléri. Tengerészek álmaiban mindmáig ijesztgetnek a krákenek felvonulató rémtörténetek.



Akár 8-10 méteresre is megnőhet...



...még a csápja lelóg a képről...

LARA EZÚTTAL SZINTE BÁRHOGY KIHASZNÁLHATJA KÖRNYEZETÉT A TOVÁBBJUTÁS ÉRDEKÉBEN

során többször akadhatunk nehezebb fejtörőkre, amelyeknél lehet, hogy órákig is gondolkodnunk kell a megoldáson. Azok számára készült egy kis segítség-menüpont, akik nem szeretnék sokat agyalni. Ezen új opció felhasználásával egy kis útbaigazítást is kaphatunk, de persze nem mondják meg pontosan, merre is kell mennünk, vagy mit is kell csinálnunk. Egy-két mondat segítségével azonban hamarabb rájöhethetünk, hogy mit is kell keresnünk valójában. Ha összeszedtük a hiányzó darabokat és megoldottuk a forgató rejtvényt, nincs más hátra, mint felfedni a mélytengeri romok titkát.

A NYUGALMAZOTT KRÁKEN

Beérve a csatornákon keresztül, egy hatalmas teremben találjuk magunkat, melynek közepén egy túlnőtt tintahal trónol. Hamar észre kell vennünk, hogy a szunnyadó szörnyeteg bizony elállja utunkat, ugyanis pont a tovább vezető kapu bejáratába helyezte hátsóját. Mozdulni sehogy sem hajlandó, azonban kicsit feljebb tekintve észrevehetjük a repedezett hidacsát,

amelyet leszakítva némi fejfájással juttalmazhatjuk az állatot, amiért akadályt képez számunkra. Ha ez egy korábbi *Tomb Raider* játék volna, akkor feltehetően egy lineáris megoldás vezetne minket a híd lezúzásáig. Azonban a fejlesztők valószínűleg sokat nyomultak a *Prince of Persiával*, ugyanis Lara ezúttal szinte bárhogy kihasználhatja környezetét a továbbjutás érdekében. Felmászhat a falon, és a perzsa herceg akrobatikájával vetekező mozdulatsorokat produkálva juthat célba. A gond



...na de komolyan, mi a bánat ez?!

csak az, hogy a tisztelt kráken úr közben felébred, és csápjaival odasóz, ha rossz helyre lépünk. Ekkor bekapcsol az úgynevezett Adrenalin mód, amikor is lelassul az idő, és Larának másodperc töredéke alatt kell reagálnia az eseményekre. A megfelelő gombkombinációk beütésével elkerülhetjük a bajt. Kalandjaink során többször is találkozunk majd az ilyen szituációkkal, amelyek kimenetele többféleképpen is alakulhat. De visszatérve mélytengeri akciónkhoz, miután Lara „felparkourozta” magát az emeletre, pisztolyát előkapva megsemmisíti a hidat tartó láncot, és égből érkező csapást mér Davy Jones háziállatára.

OSZD MEG AZ ÉLMÉNYT

Szintén újdonság, hogy zsebünkben bárkikor előkaphatunk egy digitális kamerát, és megörökíthetjük legszebb vagy akár legfrusztrálóbb élményeinket. Beállítva az időzítőt, az éppen leterített tintahalacska mellett is pózolhatunk, majd elküldhetjük mailben ismerőseinknek, mondván: „Ecsém, ezt én terítettem le!” Ez a mód ugyan csak alkalmazható akkor, ha eltévedtünk valahol: ekkor a hivatalos oldalra küldve kérhetünk tanácsot a többi kalandortól. Sajnos, hogy mi is történik a tintahal

megbüntetése után, nem tudhattuk meg, a bemutató véget ért. Az azonban már biztos, hogy több újítással is megtoldják Lara kalandjait. A lineáris megoldásoknak búcsút inthetünk, Lara is kihasználja környezetét. A Tipp menü megkönnyíti a fejtörők megoldását, de ha ez sem volna elég, digikameránkkal is kérhetünk segítséget. Így tehát összefoglalva az eddig látottakat, jó úton halad a következő *Tomb Raider* fejlesztése; sikerült megfelelően csenni néhány elemet a konkurenciától úgy, hogy hű maradt a korábbi epizódok hangulatához a játék, és néhány egyedi kis aprósággal is javítottak a játékmeneten. Csak azt sajnálom, hogy Lara nem bikiniben úszik majd a mélyben, de év végéig még bármi megtörténhet. Ha nem is a bikinire, de a kiváló folytatásnak ígérező *Underworldre* érdemes lesz várni. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/tomb-raider-underworld





A mellett lebegő bárányok nevében... lesújtalak!



Repülárepüla...



AMERICAN MCGEE'S GRIMM

Grimm bácsi mond most nektek szép meséket, gyerekek

//Eskin

RÖVIDEN

American McGee újabb mese-parafra- zisa, amelyben Grimm, a gnóm szere- pét alakítva dönthetjük végromlásba a mesék csöpögős világát.

MIÉRT SZERETJÜK

Roppant beteg humorú, kifordított mesevilágú játék, az ismert mesékre alapozva, McGee stílusában.

KIADÓ GameTap FEJLESZTŐ Spicy Horse KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ Scrapland – 72% GS2005_06
f Bad Day L.A. – 84% GS2006_08

MEGJELENÉS

2008. július



KIHÍVÓK

Prince of Persia 2008 vége
The Lord of The Rings: Conquest 2008 vége

ÚGY LÁTSZIK, MCGEE AZ ALICE SIKERÉN FELBUZDUL- HATOTT. Rájött, hogy a ré- gi mesék beteg feldolgozására vala- miért nagyon vevők az emberek. El- határozta hát, hogy hozzányúl az emberiség egyik legismertebb me- segyűjteményéhez, amit a Grimm fi- vérek gyűjtöttek össze valaha, s amiről kevesen tudják, hogy igazából nagyon hardcore, tehát az, amit nagy mesélt gyerekkorunkban, a lebutított, gyere- keknek való változat. Ezt a mindenki ál- tal ismert Disney-szerű csöpögős, gyere- keknek való, „minden jó, ha a vége jó” variációt formálja át teljesen McGee, hogy aztán olyan szürreális világot hoz- zon létre, mint amit Tim Burton terem- tett a filmiparban.

Hál' istennek nem kell sokáig várnunk a Grimm-mesék átíratára McGee-módra: július 31-én jönjön! az első epizód, amit ingyen is le lehet majd tölteni a gametap.com/grimm címről. Előrelát- hatólag három nagy „fejezet” lesz benne, mindegyik nyolc epizódból áll majd,

amelyek hetente követik egymást a neten. (McGee ezzel a húzásával olyas- mit tesz tehát, ami a játékkidók köré- ben nem igazán elterjedt: a netes letöl- tést behozza a játékiparba. Körülbelül ugyanúgy, mint a – nemrégiben a Más- világban is kivesézett – Nine Inch Nails a The Slip című lemezével, ami hatalmas siker lett.) A tervek szerint csupán az el- ső epizód lesz teljesen ingyenes, az ezt követőket 24 óráig lehet csak ingyen le- tölteni, utána pedig már fizetni kell. A Grimm főszereplője egy gonosz kis troll? gnóm? szóval egy fekete szakállú ronda kis lény, Grimm, akinek feltett szán- déka, hogy a nyálás, csöpögős mesevilá- got kissé megreformálja tetteivel, ezál- tal durván darksóitva az eredeti meséket. (Tényleg durván – M besorolást kapott a játék, vagyis 17 év alatt nem ajánlott.) Minden epizód más-más mesét dolgoz fel. A legelső a Fiú, aki megtanulja, mi a fé- lelem, ezt követi majd az obligát Piroksa és a farkas és a többiek: a halász és a fe- lesége, meg persze a Csizmás Kandúr. Az epizódok elején néhány bábfigura eljátsz-

sza az eredeti mesét, aztán Grimmel in- dulhatunk pusztítani (a játékmenet előre- láthatólag a *Katamari Damacyra* fog ha- sonlíthatni). Feladatunk egyszerű: a kedves, aranyos világban el kell terjesztenünk a káoszt (például a zöldellő fákat ágas- bogas facsontvázakká tehetjük, a városok la- kóit zombikká, a vizet vérré). Minél na- gyobb a pusztítás, annál több pontot szer- zünk, s annál sötétebb lesz a környezet, Grimmel pedig új helyszínekre juthatunk. A főszereplő gnómnak vannak ellenfelei is: jótévő NPC-k, akiket ugyanúgy átállít- hatunk a gonosz oldalra. Az egyes epizó- dok végén pedig újból előjönnek a bábfí- gurák, akik eljátszzák az immár módosí- tott történetet.

Összességében véve, aki szereti a bete- ges, fekete humort, a kifordított törté- neteket, a vért és a verítéket, az biztos nem fog csalódnani a *Grimmben*. ☺

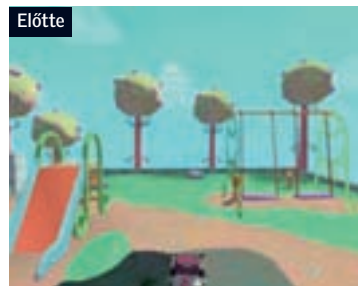
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

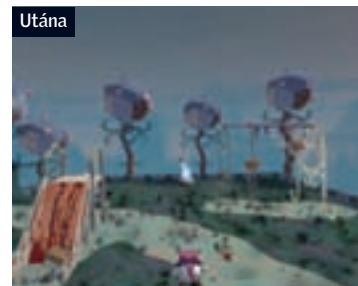
gamestar.hu/jatek/american-mcgees-grimm



Grimm és a csokigyár



Előtte



Utána



GYERE KEMPELNI!

- GAMESTAR TÁBOR 2008 -

IDÉN IS HAGYOMÁNYOSAN
SZÍNVONALAS PROGRAMOKKAL
VÁRJUK A KEDVES ÉRDEKLŐDŐKET:

~~MÚZEURLÁTOGATÁS,
GYÖNGYFŰZÉS, KÉZMŰVES
FOGLALKOZÁSOK,
FELOLVASÓESTEK ÉS~~

**NON-STOP
LAN PARTY!**

ESKIN FÜRDŐRUHÁBAN!
BAD SECTOR FELÖLTÖZVE!

Találkozz a többi GameStar-olvasóval!

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

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

Versenyek! Mesés nyeremények! Egy hét 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

Telefon: 06 1 577-4373

FŐTÁMOGATÓ:

GIGABYTE™

KIEMELT TÁMOGATÓ:

CDPROJEKT

TOVÁBBI TÁMOGATÓK:

PLEOMAX
a Samsung Group of Companies

D-Link
Building Networks for People

MODECOM

BUFFALO



WWW.DELTAVISION.HU

SAMSUNG



World Cyber Girls

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, regisztrárlj és küldd be nekünk a fényképét!**

Döntő: 2008. augusztus 31. Millenáris Park, Jövő Háza

Egész napos INGYENES rendezvény

www.worldcybergirls.com

TÁMOGATÓK:

GYÉMÁNT

PLATINA

EZÜST



XBOX 360™

GIGABYTE™
PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG



MODECOM

D-Link®
Building Networks for People

eNyelviskola.hu

KIEMELT MÉDIATÁMOGATÓK



MÉDIATÁMOGATÓK



BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztje //mazur



EZ A HÓNAP SZÁMOMRA a gépfejlesztés jegyében telt, hát nem volt egy móka, nem volt egy kacagás.

Nekiláttam árlistákat böngészni, tesztek olvasni, és kihasználni azt, hogy ennyi hardveres szak dolgozik itt körülöttem. Kifaggattam Mady-t, ZeroCoolt, és még a PC World szerkesztőségébe is átmerészkedtem tanácsért (na az komoly volt, a csávók tényleg alig látszanak ki a NYÁK-okból).

Mindenki nagyon kedves volt, legalábbis egy darabig, de amikor Madynak hazafelé utazva mélyen a szemébe néztem, és feltettem a nagy kérdést („na de most komolyan, Intel vagy AMD?”), akkor már láttam rajta, hogy nagyon szívesen okozna fájdalmat nekem. Sebaj, ez már a PC-s lét átkja, időre időre neki kell futni és beújítani a hardvert, mert hát mit csináljak, ronda a Mass Effect, és szagat az Age of Conan. Most viszont egy darabig megint nyugtom lesz, és elfelejthetem, amit megtanultam a RAM-ok órajeléről, az akárhány magos processzorokról, meg a RAID-be kötött, öemgé mekkora fordulatszámú vinyókról. Boldogító a tudat, hogy az utóbbi pár hétben felszedett tudásom ugyanis csak he-tekig marad naprakész.

mazur

KULISSZA

Ahogy mondani szokás, ismét vesztünk egy katonát – ezúttal Sam mondta ki a boldogítót, mi pedig ott voltunk, testületileg, hogy együtt sirassuk vele a legényéveket. Hát hüpp. Ezek után nem is kérdéses, ki lett a hónap dolgozója.



68

DEVIL MAY CRY 4

Dante üt, Dante vág, Dante nem apád

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

- 68 DEVIL MAY CRY 4
- 76 EGY KÁVÉ MELLETT: CEVAT YERLI
- 78 FLATOUT: ULTIMATE CAGAGE



- 82 ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION
- 86 WALL-E
- 88 THE INCREDIBLE HULK
- 90 SO BLONDE
- 92 EVERYDAY SHOOTER
- 94 KUNG FU PANDA
- 96 ELEMENTS OF DESTRUCTION
- 98 BATTLEFIELD: BAD COMPANY
- 99 HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL, CIVILIZATION: REVOLUTION
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVERKÖVETELMÉNYEK



1

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



2

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



3

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



4

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



5

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

DEVIL MAY CRY 4

Dante és Néro, a két
szuperhős démonokat
szeletel fel // *Bad Sector*

FANTASZTIKUS ÉLMÉNY A BALETTSZERŰ-
EN ELEGÁNS MOZDULATOKAT FIGYELNI,
MIKÖZBEN A SZÖRNYEKET SZELETELJÜK



A legelső rész eredeti címe „Devil May Care” lett volna, ám mivel az a cím már foglalt volt, ezért döntöttek a készítők a hasonló hangzású „Devil May Cry” mellett.

ÁLLANDÓAN PÖRGŐS, KOMBÓKKAL DÚSÍTOTT, non-stop hentes akció, és egy nagyon laza, anime módon jóképű démonvadász hős, akít lehetetlen-ség elpusztítani, lévén isteni eredetű – ez a japán Capcom *Devil May Cry* sorozatának állandó receptje. A *Devil May Cry* mindig is a konzoljátékok hatalmas sztárja volt: PlayStation 2-n az első két rész hatalmas sikert aratott annak ellenére, hogy piszkosul nehezek voltak, és erre a harmadik epizód még inkább rátett két lapáttal. Mi, PC-sek csak a *Devil May Cry 3*-at próbálhattuk ki egy, a Capcomra jellemzően igénytelen módon átportolt verzióban, amelyet valamilyen dzsunkán dobhattak össze a derék sárgák két évvel a konzolos megjelenés után. Amikor annak idején meghallottuk, hogy a negyedik rész csak az akkoriban még nem kapható

PlayStation 3-ra fog exkluzív címként a boltokba kerülni, mindannyian krokodilkönyveket hullajtottunk, hiszen már az első képek is rendkívül ütősnek néztek ki. Aztán pár hónapra rá kaján vigorgással láthattuk, hogy a Capcom meggondolta magát, és a *DMC 4*-et nemcsak a rivális konzolra, Xbox 360-ra, hanem a mi PC-nkre is elkészíti majd – ráadásul egyszerre fog megjelenni az összes verzió. Bár az utóbbiból mondjuk nem lett semmi, hiszen majdnem fél évet kellett várni PC-s *DMC4*-re, viszont a türelem ezúttal tényleg rózsát termett, ugyanis egy egész ütős konverzióhoz jutottunk.

ZSEBKENDŐT AZ ÖRDÖGNEK!

Az előző résznél, bevallom őszintén, nemcsak az ördög, hanem én is majdnem könnyeket hullajtottam, nemcsak a gyenge port, hanem az irreálisan, már-már szadista módon kialakított nehézségi szint miatt is. Mindannyian szeretjük, ha megfelelő a kihívás, de én speciel nem vagyok attól elragadtatva, ha ötpercenként meghal az általam irányított (egyébként khm... halhatatlan...) szuperhős. Szerencsére a *Devil May Cry 4* nehézségi szintjét nagyszerűen lötték be: se túl könnyű, se túl nehéz, és aki könnyíteni vagy nehezíteni akar picit a játékon, az két fokozat között is morfondírozhat. Emellett

azt is megszabhatjuk, hogy a kombókat automatikusan vagy a szokásos többgombos módszerrel használjuk. Szerintem érdemesebb az utóbbit választani, mert sokkal nagyobb élmény egy jól bevitt ütőssorozat, mintha csak püfölnék a gamepadot. Ja igen! Ha már itt tartunk, akkor azt is hozzátenném, hogy érdemesebb egy jobb gamepadot beszerezni, mert az egér-billentyű kombó ugyan szokható, de azért ez az a játék, amely tipikusan gamepadra termett. Sajnos az általam tesztelt verzióban (amely még nem volt egészen végleges) a rezgetetés funkció nem működött a Logitech Cordless RumblePad 2-es ketyerémen, pedig a játék elvileg támogatja ezt a lehetőséget. Remélhetőleg ez már a bolti verzióban benne lesz, illetve a *DMC 4* egész biztosan támogatja az Xbox 360 gamepadját, úgy-hogy akinek ilyenje van, annak garantáltan rezgetésben lesz része.

DANTE POKLA...

Ennyi bevezető után illendő lenne egy kicsit a sztorival is foglalkozni, ugyanis ezúttal erre sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a készítők. Aki nem lenne képen *Devil May Cry*-ügyben, annak elregélem, hogy a sorozat főhőse Dante, a szőke és rendkívül macsó, szuperképességű démonvadász, akivel részről részre kellett szembeszállnunk a különböző démonok egész hadse-

RÖVIDEN

Fix kamerás külső nézetes hentes akciójáték, amelyben Nérot és Dantét irányíthatjuk majd felváltva, miközben démonokat szelatelünk és felfedünk egy összeesküvést.

KIADÓ Capcom FEJLESZŐ Capcom KORÁBBI JÁTÉKAIK

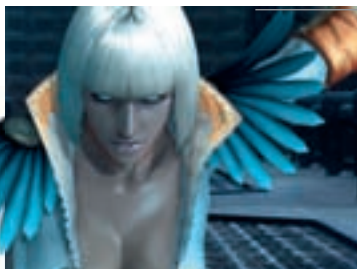
- { *Devil May Cry 3*
67% GS2006_08
- { *Lost Planet* – 78% GS2007_07
- { *Resident Evil 4* – 85% GS2007_02

HARDVERIGÉNY

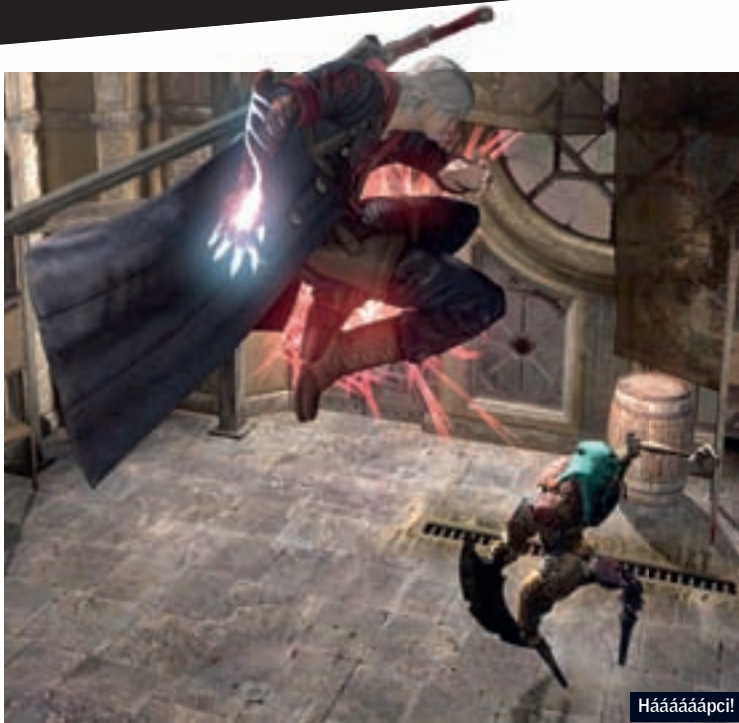


P4 3 GHz processzor
1 GB memória
256 MB-os videokártya

(pl.: NVIDIA GeForce 7300 GS)
A konzolos játékelmény után persze nem bírtam ki, hogy ne nézzem meg 1920x1080-as álmofelbontáson, mindent maxra tolva. (Super high-on.) Úgy már tényleg be-beszaggattott az egyébként jól optimalizált játék, viszont a VSyncet bekapcsolva még így is minden gondom megszűnt. Természetesen ennél alacsonyabb felbontáson semmi problémám sem akadt.



Hősünket üldözi a kék fény...



Hááááápcii!

Dante, a laza srác Kíról mintázták?



DANTE TIPIKUS MANGA- illetve animehős, és állítólag Hideki Kamiya, a *DMC*-sorozat kreatora a *Cobra* című mangasorozat főszereplőjéről mintázta figuráját. Kamiya hosszú, stílusos kabáttal ruházta fel hősét, és talpig vörösbe öltöztette, mert a japánoknál ez a hősökre jellemző tradicionális szín. A macho szuperhíró szájából emellett állandóan olyan mondatokat hallhatunk, amelyek Kamiya szerint a britekre jellemzők, de szerintem csak túl sok James Bond- filmet nézett a derék japán játékproducer... Egy biztos: Dante figurája nemcsak Japánban, hanem világszerte döbbenetes sikert aratott, és a legtöbb játékos szerint, ha a cool videojátékhős fogalmát kellene megszemélyesíteni, akkor a *Devil May Cry* sorozat figurájánál keresve sem lehetne jobbat találni.

regével. Dante maga is démoni származású: egy Sparda nevű kreatúra fia, aki annak idején fellázadt a démoncsászár ellen és legyőzte a hadseregét. Hősünk anyja ember, akit démonok mészároltak le, ezért Dante megesküdött, hogy minden túlvilági szörnyeteket elpusztít, aki az útjába akad. Éppen ezért felcsapott zsoldosnak, és jól fizető vevői megrendelésére irtja zsákszámba a démonokat.

...ÉS A DÉMONKEZŐ NÉRO

Éppen ezért hatalmas felhördülést okozott, hogy a *Devil May Cry 4*-ben nem Dantét, hanem egy új beszédes nevű

hőst, az ifjú Nérot fogjuk majd irányítani. A rajongók nyomására azonban végül a készítők beadták a derekukat, és Néro mellett számos pályát szenteltek a jó öreg Danténak is. Néronak egyébként éppúgy semmi köze a híres véreskezű császárhoz, mint amennyire Danténak az Isteni színjáték szerzőjéhez. Néro feltűnően hasonlít Dantéra, és ruhája is szakasztott olyan, mint a démonvadászé, ám az új hős karja állandóan kék fényvel sugárzik. (Még több információt Néroról a *dobozban* olvashattok.)

A játék rendkívül látványos intrójában Néro az operaház felé siet, ahol a Kard rendje (amelynek Néro is tagja) éppen egy ceremóniát tart. Az ünnepség során Néro szerelme, Kyrie énekel anyagi hangján, és időnként oda-odapislantva hősünk hült helyére a nézőközönségben, szomorúan konstatálja, hogy Néro már megint elkészt. Hősünk végül megérkezik, de egyszerűen nem bírja elviselni az unalmas, képmutató ceremóniát, és már le is lépne, amikor az üvegtetőt szét-törve megjelenik Dante, és meggyilkolja Sanctust, a Kard rendjének ősz szakállú vezetőjét. Mivel Néro fenyegetve érzi szerelmét, párbajozni kezd Dantéval, és így ismerkedhetünk meg a játék irányításával is az első tutorial részben.

ANIME STORY SYSTEM

A sztori később nem okoz majd óriási meglepetéseket, de azért találkoznak egy-két viszonylag érdekes és meglepő vagy drámai fordulattal. A párbeszédok elég teátrálisak, ahogy azt az animékben és hasonszórú játékokban megszokhattuk, viszont az átvezetők olyannyira látványosak, hogy ez még szerintem a japán rajzfilmek iránt nem túlzottan lelkesedő emberkéket is felvilanyozza. A játék eléggé komolyan ve-

szí saját magát, viszont találunk benne épp elegendő szellemes momentumot ahhoz, hogy ez azért ne legyen nehezen emészthető. Talán egyetlen olyan jelet volt, amikor tényleg a fejemet fogtam, hogy „jaj, srácok, ezt nem kellett volna!” Az a rész, amikor Dante tancgótáncosnak képzelet magát. Összességében azért a sztori igen ütős és sokkal jobban érdekelt, mint az előző *DMC*-részek.

VÉDEKEZZEN AZ ÖRDÖGI

Az eddigi részekben a védekező taktikázás nagyon nagy szerepet kapott, és ez bizonyos szempontból kicsit a hack'n'slash élvezetének kárára is ment. (Persze nem volt kötelező védekezni, csak akkor jól elkenték Dante száját.) Ebben a részben, szerencsére már sokkal agresszívbabban nyomulhatunk, és ebben nagy szerepe van Néro kék karjának, amellyel a legtöbb demont és ellenséget könnyűszerrel megragadhatjuk, és bizonyos esetekben ide-oda is lóbálhatjuk, illetve a földhöz vághatjuk őket. A démonkézzel meglepően könnyedén és persze rendkívül látványosan tudunk érvényesülni, olyannyira, hogy hajlamos voltam leginkább ezt a képességet használni. Természetesen emellett van kardunk és pisztolyunk is, ahogy azt már eddig is megszokhattuk, szóval a *DMC*-sorozatból trademarrká váló kardozós-lövöldözős játékmert ezúttal sem hiányzik. Mindhárom fegyverhez kötődően rengetegféle új képességet tudunk megtanulni, és ezeket a földön és a levegőben egyaránt véghez tudjuk vinni.

VÉR ÉS KRISTÁLYOK

Aki nem szokta meg ezt a fajta játékstílust, az eleinte talán kicsit idegenkedni fog ettől, de a játék során aztán szép



Boss-anntasz, kis ember...

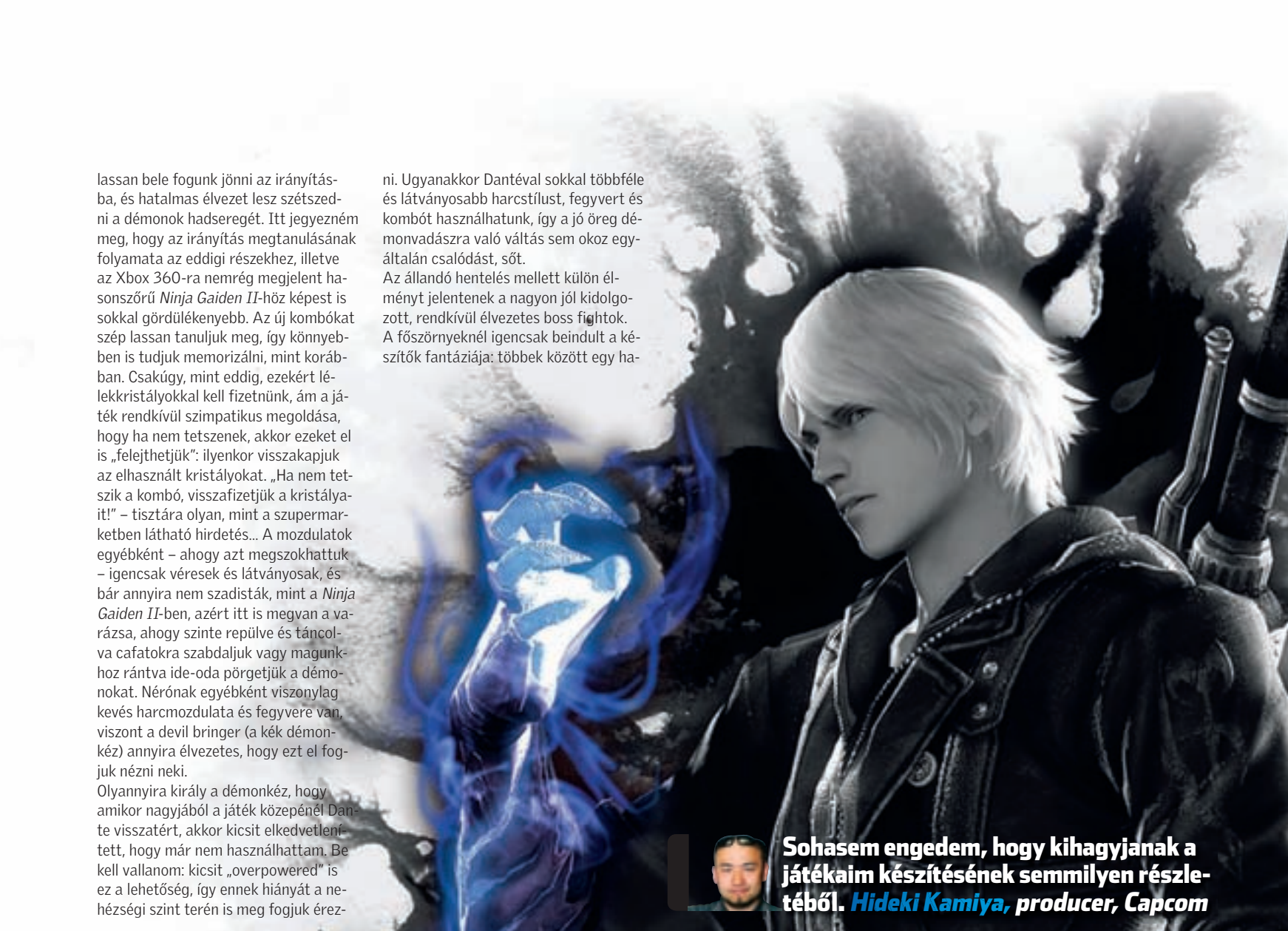


lassan bele fogunk jönni az irányításba, és hatalmas élvezet lesz szétszedni a démonok hadseregét. Itt jegyezném meg, hogy az irányítás megtanulásának folyamata az eddigi részekhez, illetve az Xbox 360-ra nemrég megjelent hasonszőrű *Ninja Gaiden II*-höz képest is sokkal gördülékenyebb. Az új kombókat szép lassan tanuljuk meg, így könnyebben is tudjuk memorizálni, mint korábban. Csakúgy, mint eddig, ezekért lélek-kristályokkal kell fizetnünk, ám a játék rendkívül szimpatikus megoldása, hogy ha nem tetszenek, akkor ezeket el is „felejthetjük”: ilyenkor visszakapjuk az elhasznált kristályokat. „Ha nem tetszik a kombó, visszafizetjük a kristályait!” – tisztára olyan, mint a szupermarketben látható hirdetés... A mozdulatok egyébként – ahogy azt megszokhattuk – igencsak véresek és látványosak, és bár annyira nem szadisták, mint a *Ninja Gaiden II*-ben, azért itt is megvan a varázsa, ahogy szinte repülve és táncolva cafatokra szabdalkodunk vagy magunkhoz rántva ide-oda pörgetjük a demónokat. Nérónak egyébként viszonylag kevés harcmozdulata és fegyvere van, viszont a devil bringer (a kék démonkéz) annyira élvezetes, hogy ezt el fogjuk nézni neki.

Olyannyira király a démonkéz, hogy amikor nagyjából a játék közepénél Dante visszatért, akkor kicsit elkedvetlenített, hogy már nem használhattam. Be kell vallanom: kicsit „overpowered” is ez a lehetőség, így ennek hiányát a nehézségi szint terén is meg fogjuk érez-

ni. Ugyanakkor Dantével sokkal többféle és látványosabb harcstílust, fegyvert és kombót használhatunk, így a jó öreg demónvadászra való váltás sem okoz egyáltalán csalódást, sőt.

Az állandó henteles mellett külön élményt jelentenek a nagyon jól kidolgozott, rendkívül élvezetes boss fightok. A főszörnyeknél igencsak beindult a készítő fantáziája: többek között egy ha-



Sohasem engedem, hogy kihagyjanak a játékaim készítésének semmilyen részletéből. Hideki Kamiya, producer, Capcom



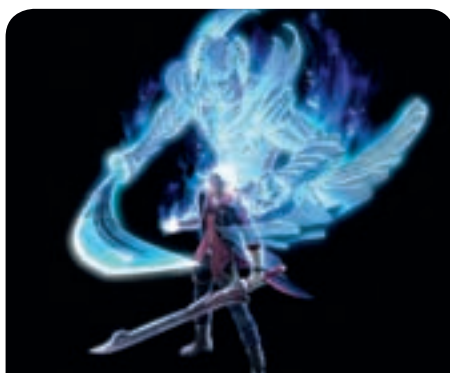
Néro és tulajdonságai

Új fiú a porondon



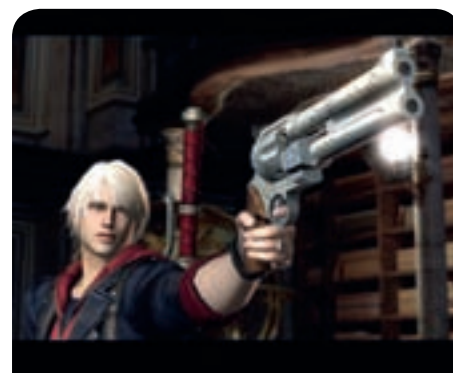
HÁTTÉR

Néro, a játék új főszereplője feltűnően hasonlít Dantéra, illetve közös testvérükre, Vergilre, ami persze nem is véletlen: ő is Sparda, a démoni istenség leszármazottja. Néro Spardától nagyon különleges képességet, egy démoni kezét örökölt, amelyet mindig megpróbál elrejtetni, amikor kimegy az utcára. Néro fiatalabb Dantéhez képest, és éppolyan rátarti és hetyke, mint Dante az első DMC-ben. Néro a játék elején a Kard rendje nevű szervezet tagja, ugyanakkor többször is összetűzésbe kerül a vezetőséggel, forrófejű és a hatalmat, a szertartásokat nem tisztelő viselkedése miatt. Egyedül szerelme, a fiatal lány, Kyrie fontos számára...



SPECIÁLIS KÉPESSÉG: A „DEVIL BRINGER”

Néro jobb karja születése óta, démoni örökségének köszönhetően karmos végű és kékes fényel világít. Ez persze nem túlságosan vonzó testi jegy a nők szemében, viszont annál hasznosabb fegyver a játék során. A „devil bringernek” köszönhetően ellenségeinket a levegőbe csaphatjuk fel, vagy akár ide-oda csapkodhatjuk, ez pedig nemcsak hatalmas élmény, hanem rendkívül hatékony is. A devil bringer másik tulajdonsága, hogy bizonyos helyszíneken ide-oda lendíthetjük magunkat, így tudunk magasabb helyekre feljutni vagy a nagyobb szakadékokat átugrani. A játék legélvezetesebb része a devil bringerrel való harc.



FEGYVEREK

Néro természetesen nemcsak karomszerű, kéken világító karját használja harchoz, hanem neki is vannak Dantéhez hasonló fegyverei. Lövöldözéshez a Blue Rose nevű rendkívül elegáns revolvert használja, amely némileg különbözik Dante pisztolyától. Még extravagánsabb az a hatalmas, díszes, egyélű pengéjű kard, amelyet Red Queennek neveznek. A pisztoly és a kard tekintetében Néro harcstílusa limitáltabb Dantéhez képest – ezt ellensúlyozza a devil bringer használata.

AZ UTCÁKON ROMOS HÁZAKAT, ELHAJLÍTOTT UTCATÁBLÁKAT, SZÉTTÖRT ÜZLETEKET LÁTHATUNK

talmas négylábú szarvas démont, egy gusztustalan békára hasonlító szörnyet, egy gölemszerű kőbehemótot kell elintéznünk. A harcnál mindig ki kell találnunk a megfelelő taktikát, tehát nem elég csak csépelni a bossokat ahhoz, hogy végre kiterüljenek.

HASZNÁLD A FEJED IS...

Ahogy azt az előző részekben vagy más TPS-ekben megszokhattuk, itt is találkozni fogunk különböző puzzle részekkel is. Ezek általában véve még a *Tomb Raider*ek nehézségi szintjét sem ütik meg; a legtöbbször mindössze annyi a trükk, hogy

meg kell találnunk a megfelelő gombot, amely valamilyen ajtót kinyit számunkra, vagy lelassítja az időt. Őszintén szólva, egyiknél sem éreztem azt, hogy „hú, de kár lett volna, ha ilyesmi nincs a játékban!” – inkább csak olyan kötelező jelleggel suvasztották bele, hogy ne kelljen óraszámra kaszabolni a szörnyeket.

A puzzle részek mellett nem hiányoznak a platformon ugrálós elemek sem. Ezek egy részénél kicsit Indy ostorához hasonlóan kell használnunk a devil bringer képességeit, átrendítve magunkat a szakadékokon, vagy akár a pálya egyik részéből a másikhoz ugorva. Ez tényleg nagyon

Xxxx

Csajok minden mennyiségben

A DMC 4 hölgyeménnyei



THRIS

Ez a szexi hölgy Mundus kreatúrája, és valójában egy démon, ám feltűnően hasonlít Evára, Dante elhunyt anyjára. Egyszer már megpróbálta megölni Dantét, ám mivel az megmentette, ezért a partnere lett és segítette a harcban. Kicsit hisztis nősemély és már régen eltűnt Dante társaságából...



LADY

Dantéhez hasonlóan démonvadász. Korábban már találkozott Dantéval, és valamennyire „összebarátkoztak”, bár időnként összevesznek. Amikor olyan munkát kap, amelyet nem tud megoldani, akkor Dantét szokta rá felkérni.



KYRIE

Kyrie a Kard rendje főlovagjának húga, a ceremóniák és fesztiválok alkalmával ő szokott énekelni. Nőróval még gyermekkorában találkoztak, és felnőtt korukban szerelembe estek egymással. Néro számára Kyrie a legfontosabb...



GLORIA

Ez a hihetetlenül dögös és rendkívül alulöltözött kedves egzotikus szépségű leányzó a Kard rendjének egyik legígéretesebb tagja. Szinte meteoriként emelkedik rangja a renden belül, ám rossznyelvek szerint ebben erotikus külseje is szerepet játszik...

fun, és feldobja kicsit az állandó mázskálást. Sajnos nem hiányoznak a hagyományos ugrabugrálós részek sem, ezeknél pedig gyakran eléggé frusztráló a fix kameranézet. Ráadásul nem elég, hogy ilyenkor nem forgathatjuk a nézetet úgy, mint a hagyományos TPS-eknél, hanem még azazal is kellemetlen meglepetést okoz a játék, hogy ugrás közben forgatja el a kamerát, így gyakran előfordult, hogy ezert estem vissza több szinttel mélyebbre. Gondolhatjátok, hogy milyen gyakran emlegettem ilyenkor a nagyszerű japán fejlesztők derék szüleit...

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBE

A játék már konzolon is fantasztikus grafikát nyújtott, a PC-s verzió lehetőségeit kiaknázva pedig igazi látványorgazmussal kényeztetnek el minket a Capcom grafikusai. A gótikus stílusjegyeket felöltő helyszínek hihetetlenül hangulatosak, akár az ódon kastélyokat, baljós, sötét erdőket vagy a világosabb, napsütéses, végtelenül részletes városi helyszíneket nézzük. Bár a játék – elődeihez híven – igencsak szürreális, ugyanakkor a realiztikus elemek sem hiányoznak a különféle pályákról: az utcákon például romos házakat, elhajlított utcatáblákat, széttört üzleteket láthatunk – ahogy azt egy démonok által lerohant városkáról elképzelnénk. A kastélyban pedig gazdag (természetesen széttörhető...) bútorzattal, gyönyörű festményekkel, óriási vázákcal találkozhatunk. A textúrák mindenhol tüélesek és a PC lehetőségeinek köszönhetően kicsit még részletesebbek, mint eddig. Érződik, hogy a Capcom ezúttal szerencsére nem csapta össze a konverziót. A PC újdonságaihoz tartoznak az új játékmodok is, amelyek úgyszintén jobban kihasználják processzorunk és videokártyánk ké-

peségeit. A „turbó” móddal például az akció hihetetlen sebességre tud felpörögni (egy kicsit olyan stílusban, mint amit a *Ninja Gaiden II*-ben tapasztalhatunk), a Legendary Dark Knight Mode fokozat pedig töméntelen ellenséggel szórja tele a képernyőt. Különbség még, hogy bizonyos ellenségek máshol is feltűnnek, mint konzolon.

KÓLA ÉS POP-CORN LEGYEN KÉZNEK...

Hőseink animációja egész egyszerűen pazar: fantasztikus élmény a balettszerűen elegáns mozdulatokat figyelni, miközben a levegőben röpülünk vagy a földön sasszerűen a szárnyeket szeletelve. A démonok külseje és mozgása is jól ki van dolgozva, bár egy részük kicsit (szándékosan) komikus, ahelyett, hogy háborzongató lenne. Külön meg kell említeni az átvezetőket, amelyek egész egyszerűen döbbenetesek. Konzolon ezeket talán már megszokhattuk, de PC-n manapság már ritkák az ennyire látványos, a moziban látható animációs filmekhez mérhető betétek. Hiába, no: ismét csak bebizonyosodik, hogy a japánok mennyire profi szinten értenek a karakterek kidolgozásához...

A játékot ezúttal remekül optimalizálták PC-re, így gyengébb gépeken sem kell diavetést néznünk, az előző résszel ellentétben, ahol még brutálisabb gépeken is szégyenteljesen szaggatott. Itt jegyezném meg azt is, hogy akinek igazi atomerőműve van, az akár 120 frame per s-et is tapasztalhat eksón közben, ugyanis a készítők ennyiben maximalizálták az fps-t. (Más kérdés, hogy az emberi szem úgysem tud 60 fps-nél többet megkülönböztetni, no de ne kukacoskodjunk...) Végül azoknak is kedveskednek a készítőik, akiknek Vistájuk van, ugyanis a játék támogatja a DirectX 10-et is. Döbbenetes különbséget nyilván nem fogunk észrevenni a DX9 és 10 között, de azért örültem en-



nek a lehetőségnek, ha már úgyis Vista figyel a gépemem...

SZÓLJON HANGOSAN A METÁL?

A grafika mellett érdemes még kitérni a szinkronra és a hanghatásokra is. Néző szinkronhangjának, Johnny Yong Bosch-nak nem volt könnyű dolga, hiszen a Dante felcserélő „ifjú titán” nincs mindenkinek ínyére; mindent meg kellett tennie, hogy hangtónusával szimpatikussá varázsolja a figurát. Minden elismerésem Bosch-é, hiszen neki is köszönhető, hogy Néző tényleg szimpatikus, emberi és főleg: egyedi karakterré válik, nemcsak egy halovány Dante-utánzattá. Egyébként a többi szinkronhang is teljesen rendben van, úgyhogy ezen a téren nem érheti panasz a játékot... Egy kicsit lelemböző viszont a gagyi, másodvonalas és fantáziátlan metálzene, amelyet egyfolytában hallhatunk a játék során. Még sze-



rencse, hogy annyira nem egyedi, úgyhogy legalább nagyon nem fog feltűnni...

ISMÉTLÉS A DEVIL MAY CRY 4 ANYJA

Szóval pörgős, izgalmas és rendkívül látványos az akció, szemképrázatok az átvezetők és jó a sztori. Vajon mégis mi a *DMC 4* gyenge pontja? Egyetlen szóval tudnánk jellemezni: az ismétlés. Már a korábbi részekre is jellemző volt, hogy keresztül-kasul be kellett járnunk a különböző pályákat, és a puzzle-ök miatt itt is gyakran előfordul, hogy vissza kell mászkálnunk a pálya elejére. Ez még mind hagyján, de amikor a jó öreg Dante előkerül, akkor vele is be kell járnunk a régi helyszíneket. OK, örülünk, Vincent, hogy ennyire fantasztikus a miliók kidolgozása, de azért a változatosság gyönyörködtet, és annyira nem voltam elragadtatva, hogy Dantével kezdhettem mind egyik pályát előlről.

Ráadásul nem elég, hogy a pályák ismétlődnek, de még a boss szörnyek is! Amikor már levett az ember nagy nehezen egy főbosst, akkor annyira ugye nem vágyik rá, hogy még egyszer előkerüljön... Ráadásul

bizonyos küldetéseknél harmadszor is előkerülnek ezek a drága jó bossok... Brrr...

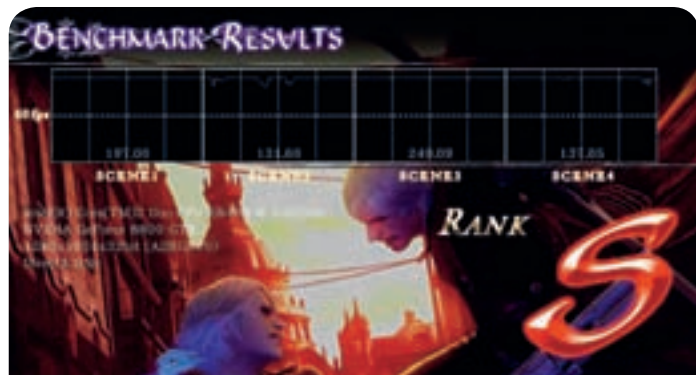
DÉMONI ÜDVÖZLETTEL

A hack'n'slash játékok kedvelői igazi csomagot kapnak a *Devil May Cry 4*-gyel, amelyet azért is fogadhatunk nagy-nagy szeretettel, mert sajnos PC-n már eléggé halott ez a stílus... Hála a teremtőnek, a Capcom végre-valahára nem szúrta el ezt a konverziót, a konzolgyűlölőknek legfeljebb annyi hasfájása lehet, hogy a tutorialnál, illetve a beállításoknál meghagyták az Xbox 360 kontrollerejének sémáját. A játék grafikája nagyon ott van a színen, az irányítás egy jó gamepaddal tökéletes, legfeljebb a platformos részeknél kicsit zavaró az ide-oda rángató kameranézet. Annak sem kell tartózkodnia a negyedik résztől, akit annak idején visszariasztott a *DMC 3*-nál az irgalmatlan nehézségi szint: ez itt sokkal barátságosabb. Ha egy igazán jól kidolgozott, rendkívül látványos, közepes gépeken is jól futó, igazán szórakoztató „ütöm-vágom-amputálom”-féle játékra vágysz, akkor a *DMC 4*-nél jelen pillanatban nem találsz jobbat. **GS**



Vajon megeszi a géped?

Tesztprogram a *DMC 4* futtatásához



AZT, HOGY MILYEN KOMOLYAN VETTÉK a készítőket a profi PC-s konverzió készítését, mi sem példázta jobban, minthogy egy külön kis 3Dmark-szerű progit készítettek, amelyen letehetjük gépünk képességeit. A programban négy különböző jelenetet láthatunk, amelyek némileg hasonlatosak ahhoz a henteshez, mint amilyennel a játékban találkozunk, de mégsem onnan szedték ki őket. A teszt elején be kell állítanunk, hogy milyen paraméterekkel futtassuk, a végén pedig értékeljük gépünk produkcióját számokkal. Két tesztértéket mellékelünk egy jobb és egy közepesebb gép eredményei alapján. Ennek alapján azt a konklúziót mindenesetre levonhatjuk, hogy a Windows Vista – DirectX 10 ide vagy oda – igencsak lassítja a játékot...

GÉPTÍPUS 1:

Processzor: 3.0 GHz Intel Core II Quad CPU
Grafikus kártya: 8800 GTX SLI
Memória: 2 GB RAM
Windows-típus: Windows XP

Beállítások:

1280x1024-as felbontás, 2*antialiasing, DX10
Texture resolution: Super High
Shadow Quality: Super High
Quality: Super High

Eredmények:

Scene 1: 197,0
Scene 2: 131,60
Scene 3: 249,09
Scene 4: 137,05

GÉPTÍPUS 2:

Processzor: 2,4 GHz Intel Core II Quad CPU
Grafikus kártya: 8800 GTS
Memória: 2 GB RAM
Windows-típus: Windows Vista

Beállítások:

1280x1024-es felbontás, 2x antialiasing, DX10
Texture resolution: Super High
Shadow Quality: Super High
Quality: Super High

Eredmények:

Scene 1: 55,35
Scene 2: 41,82
Scene 3: 69,94
Scene 4: 42,72

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/devil-may-cry-4

GameStar

JÁTÉKMENET

- + fantasztikusan jól kidolgozott, tökéletesen irányítható akció
- a rossz kameranézet időnként zavaró

GRAFIKA

- + PC-n még ütősebb, döbbenetes grafika
- egy-két szörny annyira nem jó

HANG

- + remek szinkronhangok, különösen Néroré
- unalmas és irritáló, gagyi metálzene

ÉLMÉNYFAKTOR

Néroré démonkarjával mindenkit széteincálni hatalmas élmény.

90

Remek kis konverzió lett, szerencsére nekünk sem kellett „sírniunk”.



PEKINGI SMS KVÍZ

JÁTSSZ ÉS NYERJ: UTAZZ TE IS A PEKINGI OLIMPIÁRA!

A LEGSZERENCSEBB EGY FULLOS UTAZÁST NYERHET PEKINGBE,
A REPÜLŐJEGYEN KÍVÜL SZÁLLÁST, TRANSZFERT,
ELLÁTÁST, ÉS PERSZE 6 NAPOS OLIMPIAI BELÉPŐT IS KAP.

HOL LETT OLIMPIAI ARANYÉRMES CSOLLÁNY SZILVESZTER?

SYDNEY
SMS KÓD: GS A

PÁRIZS
SMS KÓD: GS B

**KÜLDD A HELYES VÁLASZ SMS KÓDJÁT A 1794 SZÁMRA
ÉS LEGYÉL TE A NYERTES!**

NYEREMÉNYEK: **FŐDÍJ: 2 DB PEKINGI UTAZÁS AZ OLIMPIÁRA***
II. DÍJ: 1 HETES BELFÖLDI UTAZÁS

HETI NYEREMÉNYEK:

10 DARAB 3 NAPOS BELFÖLDI UTAZÁS
50 DARAB BUDAPESTI VIDÁMPARK BELÉPŐ
20 DARAB KECSKEMÉTI USZODA BELÉPŐ
20 DARAB MAGYAR TURIZMUS KÁRTYA

FŐTÁMOGATÓ

KN@UN

OXIGÉNVÍZ
KAPHATÓ A
PATIKÁKBAN ÉS A
BIOBOLTOKBAN



NE FELEDD, TÖBB JÓ MEGFEJTÉS, NAGYOBB ESÉLY!

A JÁTÉKSZABÁLYZAT ÉS A SORSOLÁSOK IDŐPONTJA A WWW.MOBILAND.HU OLDALON TALÁLHATÓ.
A SZOLGÁLTATÁSBAN MINDHÁROM MOBILSZOLGÁLTATÓ ÜGYFELEI RÉSZT VEHETNEK.

AZ SMS DÍJA BRUTTÓ 288 FT. INFÓ: **2 6 5 - 7 7 5 1**, VAGY INFO@MFACTORY.HU

***A JÁTÉK LEZÁRÁSA: 2008. AUGUSZTUS 4.** A FŐDÍJ MAGÁBA FOGLALJA: REPÜLŐJEGY, SZÁLLÁS, FÉLPANZIÓ, 3* APARTMAN, 6 NAPOS OLIMPIAI BELÉPŐ, VÁROSNÉZÉS, BUSZTRANSZFER „ÜDÜLJÖN SZÉP FALVAINKBAN, LEGYEN A VIDÉK VENDÉGE!” A KVÍZJÁTÉK TÁMOGATÓI: LILA AKÁC VENDÉGHÁZ (DABRONY), FRANKÓ TANYA VENDÉGHÁZ (SZARVAS), DIÓS TANYA (BÉKÉS), DOBOSKÚT VENDÉGHÁZ (NÓGRÁDSIPEK), BIOTANYA KAMILLA VENDÉGHÁZ (KUNSZHÁLLÁS), KATA VENDÉGHÁZ (KISKUNMAJSA), FENYVES PIHENŐHÁZ (PÁLMONOSTORA), PÁSZTI VENDÉGHÁZ (DEMJÉN), JOHANNA APARTMANHÁZ (EGERSZALÓK), BALLÓ VENDÉGFOGADÓ (ÓCSA), ANIKÓ APARTMAN (CEGLÉD), PAULA ASSZONY VENDÉGHÁZA (PÁPABORSOSGYÖR).

EGY KÁVÉ MELLETT... CEVAT YERLIVEL

Nektek szól, csak nektek szól, Új Generáció!



//Gyu

NÉVJEGY

NÉV Cevat Yerli
FOGLALKOZÁS CEO, Crytek

A török származású Cevat Yerli az 1999-ben alapított CryTek elnöke és ügyvezető igazgatója. A céget két testvérével (Avni és Faruk) alapította, és először a 2000-es ECTS-en mutatkoztak be az NVIDIA kiállító standjánál, tech demójukkal, melyre később a *Far Cry* épült. A hamburgi központú CryTeknek mára Kijevben és Budapesten is van stúdiója.

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
GSTV Extra

Mostanában elég gyakran jársz Budapestre, hiszen van itt egy irodátok. Hogy megy a magyar csapatnak?

Tökéletesen! A csapat világszínvonalú, sok új embert vettünk fel. Csak azt tudom neked mondani, hogy nagyon boldog vagyok a budapesti stúdió miatt, amely jóval felülmúlta a várakozásaimat. Akárhányszor határidőnk vagy leadásunk van, mindig többet nyújtanak az elvártnál – nem is lehetnék boldogabb.

Elvárásokat emlegettél. Milyen elvárásaitok voltak a budapesti stúdióval szemben?

Azt vártuk, hogy úgy teljesítsenek, mint a frankfurti stúdió, és ezt simán meg is tették. Sokan azt hitték, az egész csak arra lett volna kifuttatva, hogy költségeket spóroljunk meg. Hát NEM! Ez a csapat nagyon tehetséges. Nálunk a költség csak másodlagos,

sosem előzheti meg a minőséget. Nem izgatnak a költségek, csakis a legjobb emberek és a legjobb minőség számít. Számomra ha egy stúdió jól teljesít, az nem költséghatékonyságot, hanem minőséghatékonyságot jelent. S a budapesti stúdió ugyanolyan magas szintet képvisel, mint a frankfurti – nincs különbség.

Mennyien dolgoznak jelenleg a magyar vállalatnál?

Körülbelül 45 ember dolgozik most a budapesti stúdióban, de ez változóban van, mert épp ismét új kollégákat vetünk fel. Hetente-havonta veszünk fel új szakembereket.

Milyen típusú embereket kerestek? Minőségi grafikusokat, programozókat vagy designereket?

Legfőképp azon múlik, ki mennyire tehetséges. Persze az alapvető tapasztalat nagyon fontos, az, hogy mit lehet az önéletrajzból, a referenciákból kiolvasni. De amit keresünk, az a tehetség, amit általunk megadott feladatokból lehet lemérni. Emellett fontos az illető személyisége – legyen barátságos, motivált, csapatmunkás és persze nagyon tehetséges. Akiket keresünk, azok programozók, művészek. Most legfőképp programozókat keresünk, ha lenne belőlük a piacon ötven, akkor mind az ötvenet felvennénk. Miután azonban minket csak a minőség érdekel, nem veszünk fel csak úgy 50 embert! Csak akkor, ha megfelelő tehetségeket találunk; ha csak 3 jó szakembert lesz, akkor csak hármat veszünk fel. Ha találunk valamilyen szupertehetséget, természetesen felvesszük akkor is, ha épp nem keresünk semmilyen munkatársat.

A prezentációdban, ami nagyon érdekes volt, véletlenül a Cry Engine 3-at emlegettél. Sokan nevettek ezen, csak nem elszólás volt?

De bizony, egy freudi elszólás volt, nem akartam rá gondolni, nem akartam ki-mondani, de végül is elmondtam.

Ez persze nem hivatalos, nehogy valaki elhiggye!

Nem, persze, nincs is Cry Engine 3...

Oké, akkor beszéljünk a Cry Engine 2-ről és a Crysis-ről. Mennyire volt elégedett az Electronic Arts? Nem tűntek olyan jónak az eladások.

Mi nagyon elégedettek voltunk az eladásokkal, bár bevallom, többre számítottunk eredetileg. De üzletileg sikerült a tervet teljesítenünk – a ráfordítások és a bevételek profitot termeltek, így az anyagi elvárásaink teljesültek. Természetesen többet vártunk, durván a dupláját annak, ahogy az eladások alakultak. Nem mondhatnám, hogy szomorú vagyok az eredmények miatt, hiszen anyagilag minden rendben, de lehetnék sokkal boldogabb is.

Nemrég bejelentették, hogy a CryTek már nem PC-exkluzív fejlesztő többé. Ennek okaként a nagy PC-s kalózkodás és a nem annyira jó Crysis-eredményeket emlegették. Mit gondolsz a kalózkodásról mint jelenségről?

A jelenlegi helyzetben elég súlyos a szituáció a kalózkodással: számokra lefordítva minimum egy a húszhoz, ami azt jelenti, hogy minden legális példányra húsz illegális jut. Ez nagyon sokat árt nekünk, hiszen az iparág egyre drágábban állít elő egyre minőségibb termékeket. Megértem,





HÄNDE HOF!

Ha a képen látható kommandósok tudnának beszélni, valószínűleg tiltakoznának, hiszen ez az nem is CryENGINE, hanem SWAT 4, de illusztrációnak megteszi. Cevat számára talán az egyik legkellemetlenebb emlék lehet, amikor a CryTekre a német rendőrök rárúgták az ajtót 2004 februárjában. Kalóz szoftvereket kerestek a cégnél, de valószínűleg csak valami rosszakaró jelentette fel a csapatot, mivel semmi terhelőt nem találtak.

AZ ÉGBŐL POTTYANT MESE

Maximum... speed! Cevat Yerli ide előadása a Game Developers Forumon kis híján elmaradt, mert repülője közel két órát késett: az előadás kezdete előtt tíz perccel érkezett meg Ferihegyre. Hogy Cevat mégis időben megkezdhette az előadást? Valószínűleg Samy Nacerit, a Taxi filmek sztárját fogta ki sofőrnek...



hogya a piac így alakult, de ez nagyon erősen árt a PC-s játékok üzletének. Nincs más választásunk – a PC-s játékpiacon nem adott nekünk elég lehetőséget, hogy csak PC-n lehessünk. Épp ezért úgy gondoltuk, hogy következő generációs játékaink immár több platformon lesznek elérhetőek.

Sokan, akik nem eredeti példányokkal játszanak, azzal védekeznek, hogy végül is semmilyen veszteséget nem okoznak egy cégnek, hiszen csak kipróbálják a játékot, úgysem vennék meg.

Másról szól a történet! Minden fejlesztésbe be van kalkulálva egy kalózkodás-faktor. De sajnos léteznek kalózsikerek – mint a *Crysis* –, amelyek nagyon népszerűek kalózkörökben. És nem azért, mert csak ki akarják próbálni. Ezek nagyon hypeolt játékok, amelyeknek kétségkívül az eladásai is nőnek, de arányaiban a kalózkodás sokkal jobban megnő.

A „FEKETE BÁRÁNYOK” A HŰSÉGES VÁSÁRLÓKAT BŰNTETIK HOZZÁÁLLÁSUKKAL, EZ PEDIG NEMCSAK NEKÜNK ROSSZ, HANEM AZ EGÉSZ IPARÁGNAK IS

Léteznek kalóz toplisták és sajnos, jelenleg mi vagyunk az első helyen. Ha minden játéknak kb. hasonló kalózkodási rátája lenne, nem lennének toplisták. Általában a kalózkodás aránya egy a négyhez, egy az öthöz – az a „normális”, de az egy a húszhoz, ami akár egy az ötvenhez is lehet, hiszen nincs hivatalos „kalózinó”, és ez az arány borzalmas, elképesztő és szomorú. Rengeteget fektettünk ebbe a játékba, s erre az iparág ekkora kalózkodással reagált – ez pedig nagyon szomorú. Főleg azért, mert a „fekete bárányok” a hozzánk lojalis, hűséges vásárlókat büntetik ezzel a hozzáállásukkal, ez pedig nemcsak

nekünk rossz, hanem az egész iparágunk is.

Még egy érdekes kérdés a *Crysis*-szal kapcsolatban: sok cég nem csinál demókat, azt mondják, túl drága, nem éri meg. Nektek mennyibe került a *Crysis* demóját elkészíteni?

Általánosságban véve, egy demó hat komplett fejlesztési hét munkáját jelenti. Egy hároméves fejlesztés alatt ez hat hetet vesz el az összes kollégától. Játsszunk kicsit a számokkal: ha a fejlesztés

költségvetése (s most nem a *Crysis*-ról van szó) 2 millió euró, és a fejlesztés 100 hétig tart, akkor a demó a 2 millió euró hat százalékába, azaz 120 ezer euróba kerül. Ennyi tehát egy 2 millió fejlesztésre vetítve. Azonban a *Crysis* költségvetése 15 millió fölött volt... Mindent egybevetve mintegy 1 millió euró körüli volt a demó elkészítésének költsége.

A demó segítette a kalózkodást vagy a vásárlóknak? Esetleg nektek?

Nem, a demó ártott nekünk. Sokan ennek alapján törték fel a játékot, hiszen a demó nem védett változat, így ennek segítségével tudták a védelmet kijátszani. És sajnos emiatt meg kellett változtatni az üzleti stratégiánkat, amivel megint a hozzánk hű játékosok jártak rosszul. **GS**



RÖVIDEN

Agresszív autóvezetés felsőfokon. A szándékos karambolozás, tömegbal-esetek és repülő alkatrészek hívei ismét lelkendezhetnek – itt az új *Flatout!*

KIADÓ Empire Interactive
FEJLESZTŐ Bugbear Entertainment

KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ Rally Trophy – 83% - GS2001_12
{ Flatout – 86% - GS2004_12
{ Flatout 2 – 87% - GS2006_09

HARDVERIGÉNY



MINIMÁLIS

2,6 GHz Intel vagy AMD XP 2600+
512 MB RAM
Geforce 6600 GT
4,6 GB szabad hely

AJÁNLOTT

3,6 GHz Intel vagy AMD A64 3500+
1 GB RAM
Geforce 8600 GT / Radeon X1800

TESZTGÉP

Core 2 Duo E6600
2 GB RAM
Geforce 8800 GT

A rengeteg apró részlet mozgatása és a fizika kezelése azért erősen igénybe veszi a processzor teljesítményét. Tesztgépként szépen és simán futott a program, de egy gyengébb konfiguráción is kipróbálva azért szembetűnt, hogy nem a grafikai kártyát zabálja, hanem a procit, így ha valakinek erős Intel vagy AMD dübörög a gépe mélyén, és van egy közepesen erős kártyája, akkor még így is szép látványban részesülhet. A Games for Windows Live telepítése elengedhetetlen, nem csak azért, hogy multiban nyomuljunk, de azért is, hogy maga a program fusson.

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Karosszéria nem vész el, csak átalakul... //Mayer

SOKAN A NEED FOR SPEED SZERZŐK TAGJAIT TARTJÁK AZ AUTÓVERSENYZŐS JÁTÉKOK CSÚCSÁNAK, azonban még a legelvetemültebb rajongók között is akad olyan, akinek bizony hiányoznak azok az édes pillanatok, amikor leszakad a kocsinról egy ajtó, a motorháztehető, vagy szilánkokra törnek a szélvédő.

Ugyan a *ProStreet*-ben már kaptunk közel igazinak mondható törekeket (legalábbis egy *NFS*-hez képest), azonban maga a játék ösztönénél szólva, nem robbantott akkorát az elődökhöz képest. Pedig a konkurenciát tekintve elég erős a mezőny mostanában. A *Race Driver GRID* már ott csúcsul az idei évre felállított pódiumon, a *Burnout Paradise* PC-s verziója is érkezik, és egy újabb „out” is itt van most a palettán.

JÓ SZOKÁSOKHOZ HÍVEN

A *Flatout* messze eltért eddig is a *Need for Speed*-es sémáktól. Amennyire nem lehetett ott az autónkat rommá törni, úgy porrá lehet őket zúzni a *Flatout* zremüködésével. Az *Ultimate Carnage* névre hallgató epizód immár a PC-s sofőrök kezébe is ad kormányt, úgyhogy itt az ideje elvinni egy körre a kicsikéket. A legújabb *Flatout* követi a *Gears of War*, a *Halo 2* és a *Burnout Paradise* útvenalát, és konzolos sikereit megélve vándorolt át kedvenc kis PC-nkre. Itt van, felraktuk és mentünk vele néhány kört. Mármint néhány órát. Na jó, bevalom, néhány éjszakát. Ugyan rögtön le-

szögezendő, hogy a *Flatout* nem egy hatalmas újdonságokkal megpakolt program, de mindenképpen sikerült egyedi élménnyel felpumpálni a bugbeares srácoknak. Persze nem is volt annyira nehéz, hisz az *Ultimate Carnage* tulajdonképpen nem a *Flatout 2* valódi, teljes értékű folytatása, inkább nevezhetjük *Flatout* „két és félnek”. Ez a megállapítás abban rejlik, hogy a fejlesztők fogták mindazt, ami a *Flatout 2*-ben remek volt, és egy kis polírozással meg némi extra finomsággal feltuningolták a már jól működő koncepciót.

GUMIK ÉGETÉSRE KÉSZEN

A főmenübe érve gyorsan bele is vágunk autózúzás karrrierünkbe, de lesz itt még néhány minigame és egy partí mód is a későbbiekben. Kezdetnek választhatunk 3 nehézségi fokozat közül, amelyek egyben az autók felhozatalát is meghatározzák. A kezdő fokozaton az úgynevezett derbi kocsik érhetőek el, ezek a leglepukkantabb, legrozogább trágacsok mind közül. Ezeket még jóérzéssel a szívünkben törjük majd szét a versenyek közben, annyira nem fáj bántani a kicsikéket. A második osztályba a versenykocsik tartoznak, amelyek a közép-utat képviselik. Viszonylag gyorsak, és még ki is néznek valahogy. Végül a harmadik csoportunk az utcai kocsikat sorakoztatja fel, amelyekből a legtöbb löerőt lehet kifacsarni. El kellett szomorodnom azonban, amikor realizáltam a tényt, hogy a 48 elérhető autó



A *Flatout* játékok német verziói sem menekülhettek a germán cenzúra elől, a kocsikat ugyanis a töréstestek során alkalmazott babák vezetik.

FLATOUT 2 VS. ULTIMATE CARNAGE

Ilyen volt, ilyen lett



MÉG SCHWARZENEGGER KAMIONOZOTT végig a *Terminator 2*-ben ilyen csatornában. A *Flatout 2*-höz képest, az *Ultimate Carnage* pályája már szebb textúrákat és térdig érő poccsolyákat is kapott.



Jobb is lesz, ha tűzünk innen



Remélhetőleg ez az izé nem rólunk szakadt le



Kicsit mintha pókhálós lenne az üveg hátul, majd a mögöttünk jövő leporolja



Dakar helyett Dagonya



Egy finn versenysorozat adott lehet, ahol a versenyzők régi Vauxhall Escortokat és Volkswagen bogarakat törnek-zúznak. **Jussi Laakkonen**, Bugbear Entertainment, business development director

közül egyik sem hivatalos modell, mind a Bugbear saját agyszüleménye... Irányíthatóság szempontjából rendkívül könnyen elsajátítható a *Flatout* játékmeneete kezdő szinten, a maradék két fokozaton azonban izasztó küzdelmekre kell számítani. Míg a derbi kocsikkal sorozatban hozzuk el az érmekeket, a második szinten már meggyűlik a bajunk gépi ellenfeleinkkel, és gyakran érzünk készletét a billentyűzet csapkodására. Ha ezen sikerül túltennünk magunkat, nincs más hátra, mint versenyről versenyre haladva minél jobb helyen végeznünk, és a begyűjtött pénzüsszegekből tuningolnunk a járgányt (itt senki ne gondolkodjon neoncsöves, metálfényezett optikai cuccokban, nyilván nem erről szól a móka). A karrier menete tehát ismerős lehet szinte bárki számára, a bugbeares srácok nem is erőltették meg magukat. Más a helyzet a versenyek közben átélt játékélménnyel...

Aki félti autóját a karcolásoktól, az valószínűleg sokkot fog kapni egy-egy rajt során, ugyanis ellenfeleink egészen egyszerűen nem normálisak. Provokálnak, lökdösnek, messziről tojnak arra a kifejezésre, hogy „ideális ív”, de hisz mi nekik ideális íven haladni, amikor a gyorsabb és gyorsabb köridők elérése helyett egyszerűen mindenkit eltehetnek láb (...kerék) alól.

SZÉTZÚZÁS PORSCHE SZERELEM

Tehát a futamok inkább hasonlítanak valami MadMax filmjelenetre, mint hagyományos autóversenyre. Ellenfeleink ott tesznek keresztbe nekünk, ahol tudnak, így pár kör után fel is megy az emberben a pumpa (virtuálisan, persze), és rögtön átveszi ezt a fajta harcmodort. Kocsink minden apró darabkája megtanul repülni, így ne lepődjön meg senki, ha cson-

ka vázzal ér célba egy-egy futam után. Az ellenlábas pilótákat ráadásul név szerint is szidhatjuk, hisz mindenki kapott egy szép kis véletlenszerűen generált angol-szász nevet, mellé egy Barbie baba dobozáról vett képet, és némi „egyedi személyiséget” is. Valami hihetetlenül agyamentek ezek a képek, jól illenek a játék hangulatához. Van itt nagyon darksó kapucnis ürge, a kötelező afrofrizurás gyerkőc, ultraemós idióta, egy Jessica Simpson és egy Teri Hatcher hasonmás. Amennyiben valamelyiküket inzultáljuk verseny közben, képük és nevük megjelenik a bal alsó sarokban, így láthatjuk, hogy mennyi „életereje” van még a delikvensnek, és megállapíthatjuk, hogy mennyit kell még püfölünk a KO-ig. Persze ha valaki inkább távol maradjon a lökdösődéstől és a test-test elleni küzdelmekről, erre is van lehetőség. Meg lehet próbálkozni a pályák rövidítésével. Rengetegszer bukkannak fel ugra-

tók és egyéb „shortcut” útvonalak. Ha látsz egy pajtát, hajts át rajta! Az ajtót így is darabokra töröd, a kocsinak meg mindegy. Nevezhetjük az ilyen rövidítéseket csalásnak, de mivel a játék némi nitróval ajándékoz meg minket tetűnkért, ezért kiemelten érdemes odafigyelni, hogy mikor lehet levágni egy szakaszt vagy ugratni egy kellemeset. Mellesleg más kocsik zaklatásáért is kapunk töltetet a nitrónkba, így megéri rosszfiúként végigverekedni magunkat egy adott pályán.

JERRY BRUCKHEIMER BEMUTATJA

A kocsikon kívül a pályákat is a földdel tehetjük egyenlővé, a kerítések darabokra hullnak, a pajták, kis vityillók eltűnnek a föld színéről, hordók repülnek minden irányba, szóval káosz van itt kérem, rendesen. Ráadásul néha egy-egy benzines tartály úgy robban fel, hogy

már-már tényleg egy Bruckheimer mozi autós üldözésében érezzük magunkat. Mindenképpen pozitívumként írható fel, hogy a pályákon tett károk nem tűnnek el körről körre, legközelebb is minden éppen annyira lesz szétverte, mint azt előzőleg láthattuk. Versenyről versenyre haladva aztán szépen lassan kezdünk rájönni a megfelelő taktikákra, az ellenfeleket is lassan kiismerjük. Van, amelyik agresszívebben viselkedik, lesz, aki szeret játszadozni velünk, és olyan is akad, akit alig tudunk majd megsebezni. De nevük és kretén képük hamar beékelődik az agyunkba, s bár így igazán újat már nem tudnak felmutatni pár óra verseny után, mégis kialakulhat irányukba némi személyes kötődés, és taktikázhatunk is, kit hogyan érdemes eltarítani az útból. Sajnos a pályák éppen annyira lesznek később kiismerhetők, mint a versenyzők, hiszen bár 39 pályán autózgathatunk, ezek többsége adott

GAMES FOR WINDOWS

És te készen állsz?



SZERETNÉD ELINDÍTANI A JÁTÉKOT, de megkímélnéd géped Bill Gatesék kedves kis Microsoft

Windows Live családjától? Ne olyan hevesen! Ha esetleg nincs felinstallálva a szükséges szoftver, akkor az *Ultimate Carnage* csak úgy szó nélkül beadja a kulcsot az első indítás után. Azonban ha installáltad a Live szolgáltatásokat, az Xbox 360-as testvérhez hasonlóan gyűjtheted az Achievement pontjaidat.



Ez a csíkos autó már az előző oldalon is belénk akart kötni



Ez háború. És mi katonák vagyunk



Volt értelme újrafényeztetni...

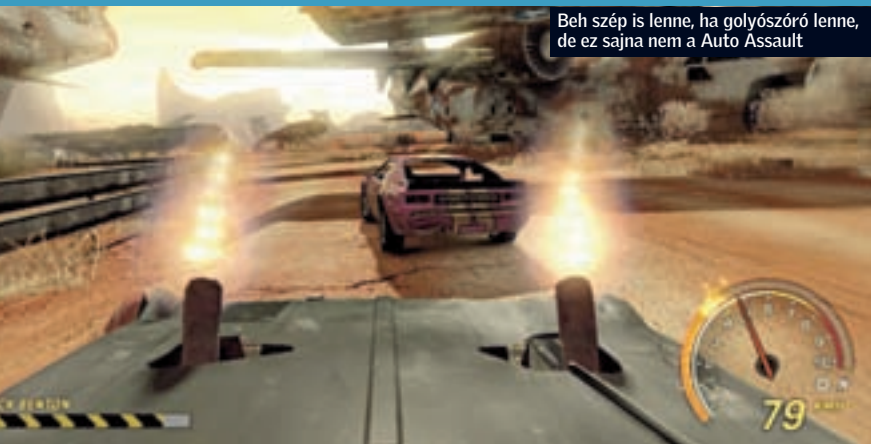




A PlayStationön hírnevet szerzett *Destruction Derby*ben akár 1995 darab autót is szétzúzhattunk egyetlen arénában.



Már megint a csíkos kocs... mit akar ez?!



Beh szép is lenne, ha golyószóró lenne, de ez sajna nem a *Auto Assault*



Zéró tolerancia, mi?



Ez a Pirelli szponzoráció elsőre jó ötletnek tűnt, de a sofőrök valahogy nem díjazták

környezettípusok variánsai, és csak néhány kanyarnál van éppen a másik oldalon útlezárás. Ráadásul aki játszott a *Flatout 2*-vel, az a pályák felét már almából felébresztve is ismerni fogja, hisz sokat onnan hoztak át a fejlesztők, és csak újabb részletekkel meg textúrákkal dobták fel az alapot.

KARRIEREN TÚL

A versenyzériák közt tarthatunk egy kis szünetet, és kipróbálhatjuk a Bugbear által integrált néhány eszement minigame-et. Van itt egy Derby-mode, amiben meglehetősen egyszerű a feladatunk: minél előbb likvidálnunk kell

ellenfeleinket egy zárt arénában. Lesz néhány életünk is a kesztyűtartóban, ha esetleg mi is elhaláloznánk, emellett a pályán felbukkanó extrák felvételével amolyan *Mario Kart*-osan kaphatunk pluszsebzezt, erősebb páncélzatot vagy instant javítást. Vicces kis mód ez, amivel el lehet hülyéskedni, de pár körnél tovább nem tart a varázs. Ez inkább amolyan visszatérős játék, amely kikapcsolódásnak megfelel, de nem többnek. Aztán a korábbi játékokat idézően itt vannak még az elborultabb játékmódok is: az egyikben rakétával felszerelt kocsinkat kell minél hamarabb csúcsra pörgetni, majd a megfelelő pillanat-

ban katapultálni pilótánkat, akinek ezután néhány csigolyatörés mellett kell a legtávolabb landolnia. Na, ez már tényleg az a játékmód, amit illumináltan kell játszani a haverokkal party mode-ban, amúgy nem sok értelme van. Összesen nyolc barátal ülhettünk le egy gép elé és nyomulhatunk ehhez hasonló hülyeségekkel. Hol tűzkarikákön kell átugratnunk, hol pedig bowlinggolyóként használunk kocsinkat.

SZÉPEN TÖRNEK

A grafikára nem lehet igazán panasz. Ugyan láttunk ennél szebbet, és nem vezném gyönyörűnek a játékot, de ami van, az legalább jól néz ki. Ugyan vihettek volna egy kicsivel több életet a pályákba, de a záporozó kerítésdarabok és abroncsok kárpótolnak ezért. Az előrelépés egyértelműen érezhető a *Flatout 2*-höz mérve, hisz az elődben is megtalálható pályák szépen fellettek újítva, részletesebbek a textúrák és több a széttörhető apróság, de azért érezhető, hogy ez a játék már tavaly megjelent Xbox 360-ra. A realitást azért szerencsére messze elkerüli ez a sok szép törés és robbanás, hisz az autónknak meg sem kottyán egy frontális ütközés, és egy Jackie Chan-es szalót is rutinmunkaként végez el a jármű. Mindehhez aláfestésnek a már megszórt hangeffektek dukálnak, de valójá-

ban már nem nagyon lehet tovább menni annál, hogy kimegy egy stáb és felveszi minden létező autó nyöszörgését és felbődülését. És persze a szokásos rockos soundtrack sem maradhatott el, amelyből azonban sajnos alig maradt meg bennem egy vagy két dallam. Ez nem is meglepő, hisz míg az *NFS*-eknél általában ismerem az előadók felét, addig itt szinte egyik bandáról sem hallottam még, bár ez lehet az én zenei műveltségem hiányossága is.

CÉLBA ÉRVE

Összesítve a tapasztaltakat, a *Flatout Ultimate Carnage* üde színfolt az autóversenyzős játékok sorában, ám nem több ennél. Nem váltja meg a világot, nem helyezi új szintre a stílus elemeit, csak szimplán szórakoztat a motorsport nyers lényegével: „Győzelem mindenáron”. Nem hordoz magában semmi újdonságot, és néhány olyan dolog is hiányzik belőle, amely a konkurenciánál már alap-tartozékként érkezik. De ha szemet hnyunk a lincencelt autómárkák hiánya és a már kívülről dalolt karriermód felett, akkor a szórakoztató versenyek és a vicces minigame-ek akár hosszú távú szórakozást is nyújthatnak. Aki kikapcsolódásra vágyik, mentesen bárminemű komplikált játékmennettől, az mindenképpen próbálja ki ezt a programot. Csaldni nem fog, de kocsikat törni igen. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/flatout-ultimate-carnage

GameStar

JÁTÉKMENET

- + önfeledt tömegkarambolozós versenyek! Yeehaa!
- amúgy semmi más

GRAFIKA

- + részletes textúrák, szép elmosódás
- a kocsik csak alig-alig hasonlítanak a másolt eredetike

HANG

- + korrekt hangeffektek
- unalmas aláfestőzene

ÉLMÉNYFAKTOR

Autóztatós élmény, amiben szabadon kiélheted pusztító hajlamaidat.

84

Jöttem, láttam, törtem, zúztam.



Nyuszika, nem érdekel hogy megtelt a parkoló, ha azt mondtam, plázázunk, akkor plázázunk!

ALONE IN THE DARK

Egyedül a sötétben, mitől félsz a legjobban? Hogy megtaláld a zsebedben az öngyújtódat...
//Bad Sector

RÖVIDEN

Ismét Edward Carnby modern „verziójával” nyomulhatunk New Yorkban egy rémálomszerű, omladozó, égő, démoni felhőkarcolóban és a Central Parkban.

KIADÓ Atari
FEJLESZTŐ Eden Studios
KORÁBBI JÁTÉKAIK
 † V Rally 3
 79% - GS2004_07
 † Test Drive Unlimited
 94% - GS2007_02

M I LEHET A LEGROSSZABB AKKOR, amikor egy borzalmas, démonjárta, égő, leomló házban vagy „egyedül a sötétben”, miközben zombszerű, fertőzött emberek támadnak rád? Az, hogy bármelyik sarkon rád ronthatnak a rémek, és darabokra cincálhatnak? Az, hogy bármikor a fejedre omolhat az égő épület egyik része, és te eleven megéghetsz? Az, hogy amnéziásként eleinte azt sem tudod, ki vagy? Igen, hőszünknek ezt mind-mind ki kell állnia, ám mindez semmi ahhoz a szenvedéshez képest, ahogy a kabátzsebeinkben kell matatnunk, hogy megtaláljunk valamit benne...

VESSZEN EDUÁRD?

No de mielőtt a játékmenet és irányítás számtalan útvesztőjébe beleveszünk, először is kanyarodjunk vissza a legelejére: a történehez. Csakúgy, mint az előző *Alone in the Dark*-ban, ezúttal is Edward Carnby modern megfelelőjét irányíthatjuk. Kissé érthetetlen számomra, hogy a készítő miért erőltetik ismét a jelen időt! Hiszen az 1800-as évek végén játszódó első három rész hangulatban odavert a *New Nightmare*-nek, és ha visszatérnek ehhez a korszakhoz, akkor a játék újdonságot jelentett volna a *Silent Hill*ek részekhez, sőt tömérdek más konzolon megjelent túlélőhorrorhoz képest is. No

de nem én vagyok a kiadó fejeze vagy a játék producere... Szóval van nekünk egy modern Edward Carnby, aki ezúttal amnéziás (hú de meglepő fordulat!...), egy csúnya sebhely éktelenkedik az arcán, és a játék elején jobban szét van esve, mint a *Silent Hill 2* főszereplője. (Akire egyébként feltűnően hasonlít külsejében és típusában is.) A sztori in medias res (egyenesen az események közepébe vágva) kezdődik. Hőszünk egy mocsos ágyon fekvé ébred, és körülötte különös alakok beszélgetnek olyan dolgokról, amelyekből eleinte egy kukkot sem értünk. Legelső feladatunk pusztán annyi, hogy pislogjunk (húha, pislogószimulátorral még tényleg nem játszottam, brávo, Eden Studios!), kövessük az egyik bérgyilkost, és a ház tetjén megállva szépen meghalunk. Az in medias res után következnek a „deus ex machina” (isteni közbeavatkozás): a miniket a halálba kísérő fickót „megeszi” a házba költözött démoni lény, így hőszünk megúsza a kivégzést, huhh. Egyedül maradván a sötétben kezdődnek kalandjaink a folyamatosan darabjaira hulló, égő ház folyosóin, szobáiban botladozva. A furcsa démoni erő, amely egyszer a mi testünkbe is beköltözött, egymás után fertőzi meg alkalmi társainkat és ellenségeinket egyaránt, és miközben különböző módszerekkel kell őket kiirtanunk, úgy fedezzük fel lassan, hogy mi is történt hőszünkkel, illetve honnan szá-

HARDVERIGÉNY



MINIMÁLIS

2,4 GHz Intel Pentium 4
512 MB system RAM
128 MB NVIDIA GeForce 4800, 128 MB ATI Radeon 9200
 DirectX 9.0c kompatibilis 16 bites hangkártya

AJÁNLOTT

3,2 GHz Intel Pentium 4 vagy hasonló szintű AMD Athlon
1 GB RAM
256 MB NVIDIA GeForce 6800GS
256 MB Radeon X800 vagy jobb
 Sound Blaster Audigy, X-fi or equivalent

TESZTGÉP

2,4 GHz Intel Core II Quad CPU
 NVIDIA GeForce **8800 GTS**
4 GB RAM
SoundMax Digital HD integrált alaplap hangkártya
 Az elavult motornak megvannak az előnyei is: a játék tökéletesen futott a gépemem, még csak meg sem rőccent, szagatásról már nem is beszélve.



Ráday Mihály városvédő felveszi a harcot a galád graffitisekkel

i Az *Alone in the Dark* sorozat legeredetibb helyszíne talán a harmadik rész, ugyanis egy vadnyugati film forgatásának helyén játszódott. A főszereplő még a régi Caribyn volt, és az első rész másik irányítható karaktere, Emily Hartwood sorsa után nyomozott.

Dezodorra sokáig fog tartani az oltás, ez van



Az ott nem egy sötétben bújókáló ellenforradalmár?

A FŐSZEREPLŐ OLYAN, MINTHA A FIATAL HARRISON FORD LENNE, AMINT ÉPPEŒ KIJÖTT EGY ALKOHOLELVONÓ KÚRÁRÓL

Előző részünk tartalmából

Részekre osztva



SOKÁIG ÚGY VOLT, hogy az *Alone in the Dark*ot epizodikus módszerrel, több részre osztva lehet majd letölteni. Bár a kiadó ezt végül is elvetette (hála a teremtőnek...), viszont a részekre osztott szisztéma a játékon belül megmaradt. A főmenüben így bármelyik epizódba fejest ugorhatunk, az odáig lezajlott eseményeket pedig előzetes kis filmrészekben tekinthetjük meg. Mondjuk, sok értelmét nem látom annak, hogy a sztoriban így előrelapozunk, viszont ha valaki nagyon elakad valahol, az legalább továbbléphet a játékban.

mazik a démon. A sztori összességében aránylag rendben van, bár természetesen a közelébe sem ér a *Silent Hill* sorozat horrorresiméinek.

INNOVÁCIÓ IN THE DARK

A történet tehát eléggé hagyományos, ám kreativitását a *Test Drive Unlimited*ben már bizonyított Edén Studios más téren próbálta kamatoztatni. Csakúgy, mint a legtöbb túlélő horrorban, itt sem pisztollyal és géppuskával intézzük el ellenfeleinket, ugyanis lőszerünk szokás szerint most is véges, és mire igazán belemelegednénk, hogy szitává löjünk egy monsztrát, már ki is fogytunk belőle. A nagy elődökhöz hasonlóan, itt is az úton-útfélen felvehető hétköznapi tárgyakat (poroltó, bútordarabok, számítógép-monitor, díszként kirakott katana stb.) használhatjuk fel arra, hogy a ránk támadó démontól megszálított, zombiszerű humanoidoknak és egyéb borzadályos lényeknek szétüssük az orcáját. Ez egyébként általában nem szokott rájuk hatni: miután a földre terítettük őket, a legtöbbször valamilyen égő tárggyal vagy tűzforrással

kell még lángba borítanunk az illetőket, ugyanis csak ettől pusztulnak el. Itt figyelnek be az Edén Studios innovatív ötletei, ugyanis a tüzet a legtöbbször nekünk kell valahogy produkálnunk, a környezetünket vagy a nálunk lévő tárgyakat felhasználva. Ha például ott lobog valahol az égő ház lángja, akkor megpróbálhatjuk egyszerűen belelökni a zombikat, vagy ha ez nem sikerül, akkor egy széklet meggyújtva boríthatjuk lángba őket. Még elegánsabb megoldás, hogy a nálunk lévő tárgyakat összerakva Molotov-koktélokot gyárthassunk, és a szörnyekre ráhajigálva érhetjük el ugyanazt a hatást. No és az sem utolsó ötlet, hogy a puszkagolyókra gyúlékony folyadékot locsolhatunk, így a kilőtt lövedék felrobban és begyullad a szörnyek testéhez érve. Ezt a remek megoldást csak az árnyékolja be, hogy nem elég csak rájuk céloznunk, hanem pontosan a szétnyílt sebeiket kell eltalálni, ahol a „démoni erő lakozik bennük”. Még szerencse, hogy a levegőbe hajtott üvegbe beledurrantva is lángba boríthatjuk őket, és itt már nem kell a pontos célzással szöszmötölni. Lehetőségeink tehát igencsak kreatív meg-

AZ INVENTORYHOZ HŐSÜNK SZÉTNYITJA KABÁTJÁT, MINT VALAMILYEN LIGETI SZATÍR

oldásokban bővelkednek, és ezért tényleg jó pontot érdemel az Edén Studios.

JAJ, HÁT HOVA IS RAKTAM?

A fejlesztők azonban ennyi innovációval nem elégedtek meg: a túlélőhorrorokban megszokott inventoryrendszer helyett valami egészen egyedit akartak alkalmazni... Míg máshol a legtöbbször csak fix képernyőt láthatunk, itt hősünk szétnyitja kabátját, mint valamilyen ligeti szatír vagy egy gyanús fickó az aluljáróban, aki mobiltelefonokat árul ócsóér'. A kabátzsebeket felülnézetből láthatjuk, és azokban matatva kell elővinnünk a fegyverünket vagy összerakni egy Molotov-koktélt. Bár az ötlet tényleg jópofa, a megvalósítás sajnos igencsak hagy némi kívánnivalót maga után... Például ahhoz, hogy a pisztolyunkat elővegyük, be kell lépnünk az inventoryba, ráhúzni a kurzort a

fegyver felülnézetből látható vékonyka markolatára, leokézni, hogy igen, bakker, tényleg szeretném használni, közösi, hogy megkérdezted, majd ki kell lépnünk az inventoryból és megpróbálnunk megtalálni, hogy most akkor merre is volt az a szörny, akit le akartunk puffantani. A Molotov-koktéllal való harc hasonlóképpen működik, csak ott előtte le is kell gyártani a cuccokat. Bár megértem, hogy a fejlesztő srácok mindenáron be akarták bizonyítani, hogy ők most milyen marhára innovatívak, szerintem sokkal jobban jártunk volna, ha egyetlen gombnyomással elkaphatjuk a pisztolyunkat, és nem kell folyton megküzdeni az inventory rendszer fantasztikus újdonságaival.

ÜSS, MÉG, ÜSS!

De a derék fejlesztők nem ragadtak le az innovációk terén a tárgyhasználatnál... Te kis bohó játékos, azt



Pedig annyi ülőhely volt...



Félelmetes ez a játék, teljesen be vagyunk gyulladva



Az *Alone in the Dark*-ból készült Uwe Boll-film minden idők egyik legrosszabb játékadaptációjaként, illetve pusztán filmjeként maradt meg emlékezetünkben: az IMDB-n most is 2.1/10-es értékelésen áll...

Grand Theft Alone?

Autós részek a játékban



PERSZE A TEST DRIVE UNLIMITED sikere után nem is bírta volna ki az Eden Studios, ha nem raknak ebbe a játékba is autós részeket. Autókázní akkor tudunk, ha már kijutottunk a Central Parkba, ahol szintén a démontól megszállt vérszomjas emberek szaladgálnak. Azt hinné az ember, hogy a *TDU* után igazán profi autószimulációra számíthatunk a fejlesztőtől, és kellemetlen meglepetés, hogy ez a játékrész mégis mennyire gagyi. Az autók fizikája teljesen el lett szúrva! Úgy mozognak, mintha jégen csúsznának, és a legkisebb bukkanótól is a levegőbe pördülnek. Még vacakabb lett a sérülésmodell: sokáig bárminek nekiütközhetünk, nem történik semmi, ám egyszer csak, teljesen váratlanul felrobban és darabokra hullik. Valamit ott a bug tesztelésnél nagyon összecsaphattak a fejlesztő srácok...

hitted, hogy elég lesz majd az egérgombot nyomkodni ahhoz, hogy fejbemosjál egy szörnyeteget, vagy széttörj egy ajtót? Nem úgy van az! Csakúgy, mint a szerencsétlen *Godfather*-ben, itt is az egérrel rángatva kell szimulálnunk az ütéseket vagy a gyakran „faltörő kosként” felhasznált tárgyakat, amelyekkel zárt ajtókat kell széttörnünk. Itt is az ötlet iszonyúan jól hangzott a designerek brainstormingján, de a játékban belül már nem lett igazán letesztelve; a megvalósítás feleslegesen frusztráló, fárasztó, bosszantó. Mindezen nem segít az sem, hogy hősünk irányítása amúgy is elég idegesítő. Carnby alappól úgy mozog, mintha éppen belötte volna magát, vagy felhajtott volna egy fél üveg whiskyt. Miközben a rángatózó kamera kétségbeesetten próbálja követ-

ni furcsa és merev mozgását, állandóan beleütközünk valamibe, és gyakran előfordul, hogy emiatt is halunk meg. Gyakran úgy gondolom, hogy a legtöbb fejlesztő valamit alapvetően félreértett a *Silent Hill* és *Resident Evil* játékok filozófiájából, és ezért törekednek a szándékosan béna mozgásra, a nyakatekert, idegesítő kameranézetekre, pedig hát nem kellene ezeket az elemeket erőltetni. Jaj, de még mennyire nem!

PUZZLE-K NÉLKÜL NINCS TULÉLŐHORROR...

Az *Alone in the Dark* játékokban mindig is igyekeztek érdekes, kalandjáték-szerű puzzle részeket alkalmazni, és szerencsére itt is jópofa feladványokkal kell megküzdenünk, bár a szürke agyállományunkat azért nem kell majd nagyon

megeőrltetünk. A legtöbb feladatunk valamilyen akadály leküzdése, amelyhez egy bizonyos tárgyra van szükségünk. Ezeket gyakran nem tudjuk magunkkal hurcolni, hanem valamilyen más úton-módon kell eljuttatnunk a megfelelő helyre. A puzzle részek általában véve egész ötletesek, bár itt is előfordul, hogy a játék bosszantó fizikája miatt idegeskedni fogunk.

SZÉP VAGY, TE RUSNYASÁG?

Az *Alone in the Dark* grafikája is hasonlatos a játék többi részéhez: találunk benne kellemes elemeket, de kiábrándító megoldásokat is. A szereplők arcánál például igyekeztek maximálisan kidolgozni a bőrképzőanyagait, csak ezt egy kicsit túl is spilázták. Időnként az volt az érzésem, mintha valamilyen testápoló szer reklámját nézném. Az arcok kidolgozása is olyan so-so: bizonyos szereplőket jól kidolgoztak, mások olyan 2004-es színvonalat képviselnek. Az egyik női karakternél például drámai esemény, hogy őt is elkapja a démon, és borzalmas megszállottá válik – az egész engem kicsit az első *Evil Dead*-re emlékeztetett. Gondolom, a készítők igyekeztek drámai hatást elérni azzal, ahogy a szépségből szörnyeteg lesz, de sajnos nem segít a beleélésben, hogy a nő a rossz design miatt sajnos eleve elég rusnyára sikeredett... Még szerencse, hogy azért nem mindegyik női karakter csúf, vannak köztük csinosak is. Maga a főszereplő egyébként úgy néz ki, mintha a fiatal Harrison Ford lenne, amint éppen kijött egy alkoholelvonó kúráról egy csúnya sebhellyel az arcán. Az előző rész Carnbyjára egyébként hősünk nem nagyon hasonlít... A helyszínek kidolgozása általában véve a „megfelelő” plecsnit érdemi, illetve itt is találkozunk olyan környezeti elemekkel, amelyeket egész ütősen, hangulatosan kidolgoztak, másokat viszont elég-

gé összecsaptak. A fény-árnyék effektusok sajnos nem sikerültek olyan jól, mint az előző részekben, pedig ez mindig is a sorozat egyik kiemelkedő eleme volt.

MÉLTÓ RÉGI HÍRNEVÉHEZ?

Nem, sajnos nem az. Az *Alone in the Dark* sorozaton belül kétségtelenül ez a leggyengébb rész, ami azért is elszomorító, mert az annyira szintén nem túl kiemelkedő *New Nightmare* után jobbra számítottam, ez az epizód viszont azt is alulmúlta. Dicséretes, hogy a készítők igyekeztek innovatív ötletekkel felruházni ezt az *AiD*-t, de én speciel jobban örültem volna neki, ha inkább egy hagyományosabb, viszont sokkal kellemesebben irányítható játékot dobna össze. Bár nem rossz azért ez a játék, de mint *Alone in the Dark* elég nagy csalódás lett. Mivel a túlélőhorrorok szülőatyjáról van szó, a minimum, amit elvártunk volna egy újabb klasszikus folytatás...



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/alone-in-the-dark-near-death-investigation

GameStar

JÁTÉK MENET

- + innovatív ötletek
- roppant idegesítő irányítás

GRAFIKA

- + néhány szépen kidolgozott, hátborzongató helyszín
- átlagos megjelenítés, a helyszínek és karakterek terén egyaránt

HANG

- + viszonylag jó szinkron
- alig van zene, az sem egy nagy szám

ÉLMÉNYFAKTOR

Miközben a szörnyeket hentelem, időnként eszembe jutott, hogy félnem is kellene...

66

Reméljük, ez a rész tényleg „alone” marad...

Tibcsi és Bandi nekivágott az éjszakának, és nem is sejtették, hogy hősünk 100 százalékos narancsdzsúzzal dobálja meg őket





Wall-E <3 Companion Cube



Miért ment át a csirke az úton?

WALL-E



A kis szemétyűjtő Rómeó megmenti szerelmét, és mellékesen a világot //Zarathos

RÖVIDEN

A Pixar legújabb animációs filmjének játékváltozata, melyben platformok között ugrálva és rámpákon felhajtvá játszhatjuk végig a film eseményeit.

KIADÓ THQ

FEJLESZTŐ Heavy Iron Studios
KORÁBBI JÁTÉKAIK

- ‡ Ratatouille – 64% – GS2007_08
- ‡ The Incredibles – 63% – GS2005_01
- ‡ Evil Dead: Hail to the King 70% – GS2001_06

ÚJ PIXAR ANIMÁCIÓS FILM, új játék a THQ-tól. Ebben semmi meglepő nincs, manapság már csak vállat vonunk azon, ha újabb rossz minőségű játékkal próbálják meg bebetenni a moziba menést türelmetlenül váró, költséző kedvű embereket. Ennek megfelelően, amikor leültem a Wall-E elé, nem vártam többet egy középszerű, közhelyes, élvezhetetlen játéknál. Meglepetésemre azonban kellemes csalódtam: a Wall-E középszerű és közhelyes ugyan, viszont többnyire szórakoztató.

RÓMEÓ ÉS EVE

Mivel a filmet még nem láttam, így nem tudom, hogy a játék mennyire követi pontosan az eseményeket, de a következőket sikerült kihámoznom a történetből: a sok szemétnak köszönhetően a Föld teljesen lakhatatlanná vált, így az emberek űrhajókon távoztak a messzeségbe. Hátrahagyták azonban a Wall-E típusú robotokat, akik/ amelyek szorgos mindennapjaikat a szemétszabályos kis kockákba tömörítésével töltik, míg nem egy viharok köszönhetően mindannyian távoznak az örök szeméttömörítő mezőkre. Kivéve hősrünket, aki így már egy Wall-E helyett a Wall-E lett, de ő sem őrül meg gondok nélkül a „családi tragédiát”, mivel 700 évre egy konténerben ragad. Amikor végre sikerül kiszabadulnia, a maga nemes együgyűségével egymagában nekiáll folytatni a szemétszerezését, de hirtelen ismét felborul a normális élet, amikor felbukkan egy emberi űrhajó, s ledobja a szemétdombra Eve-et, az információgyűjtéssel foglalkozó, nőnemű robotot. Wall-E persze azonnal szerelmes lesz (vagy csak minden áram leszalad

a CPU-jából az USB-csatlakozójába... – ezeknél a robotoknál soha nem lehet tudni), és ettől kezdve kaland kaland hátán, izgalom, vad fordulatok, árulás, menekülés, hepiend.

TONY HAWK IRIGYKEDNE

A játék indulásakor Wall-E-nk egy rutinellenőrzésnek álcázott tutorialon esik át, amelyből gyorsan megtanuljuk a robot kezelését. Érdekesség: a tutorial olyan lassú és hosszadalmas, hogy eleinte az az illúziókat lehet, hogy ez egy nagyon mély, számos lehetőséggel felszerelt játék. Ezt felejtették el, a fejlesztők érezhetően tudták, hogy ezzel a játékkal sem fognak bekerülni a halhatatlan videójátékok panteonjába, és ennek megfelelően is kezelték az egészet: sablon „láttuk már”, „volt már”, „megint ez?” elemekből épül az egész játékmenet.

Gyűjtögetéssel, ugrálással, néhány „szárguldok előre megállíthatatlanul, kerülgesd az akadályokat” jellegű pályával találkozhatunk, sőt még a Tony Hawk's Pro Skater szériából is sikerült elemeket kölcsönözni.

KÉT VÉGLET

A frankensteini dizájn miatt a játékélmény is hasonlóan „változatos”: az egyik pillanatban felhőtlenül szárguldoztam, a másikban meg majdnem ráborultam az álmoasságtól a billentyűzetre (akarom mondani, gamepadra, mert konzolportot billentyűzettel játszani olyan érzés, mint könyökkel regényt gépelni). A játék alapvetően két fontos elemre bomlik, amelyek a szórakoztatás két véglete között ingadoznak. Az első a szárguldozás: ilyenkor megadott idő alatt (jellemzően egy-két perc) kell

HARDVERIGÉNY



MINIMÁLIS

Pentium 4 1,5 GHz vagy hasonló teljesítményű Athlon
512 MB RAM
2 GB HDD
64 MB RAM VGA és Pixel Shader 1.1 támogatással

AJÁNLOTT

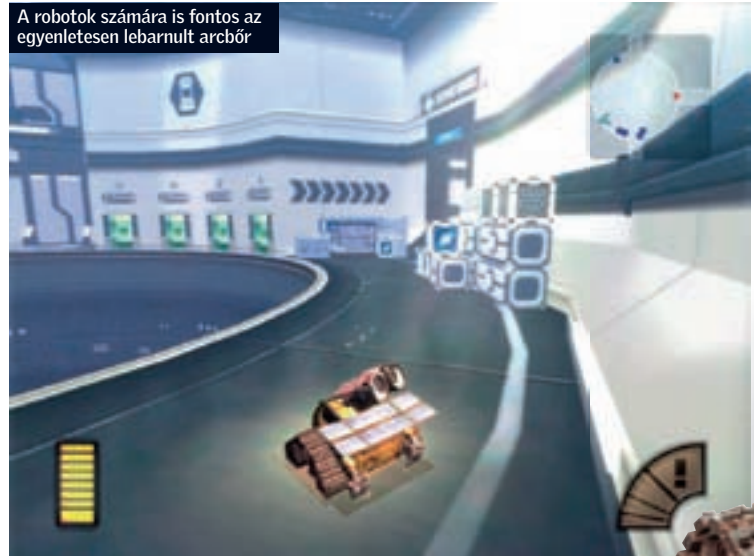
Pentium 4 2 GHz vagy hasonló teljesítményű Athlon
1 GB RAM
2 GB hely HDD
64 MB RAM VGA és Pixel Shader 1.1 támogatással

TESZTGÉP

Intel Core 2 Duo E4300
2 GB RAM
NVIDIA GeForce 8600 GT

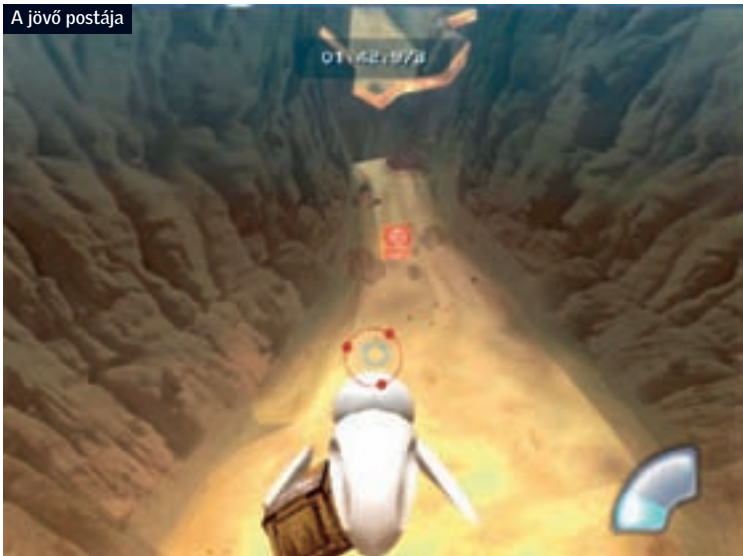
Egyszerű konzolport, nem csúnya, de nem is szép grafikával, ennek megfelelően semmi gond nincs vele. Mivel különböző okokból oda-vissza kellett ugrálnom az operációs rendszerek között, így kipróbáltam Vista alatt is, ott is ugyanolyan hibátlanul futott, mint XP alatt.

A robotok számára is fontos az egyenletesen lebarnot arcbbor



i Andrew Stanton, a Wall-E rendezőjének elmondása szerint a kis robot már 1995-ben, a Toy Story után megszületett a fejükben, de előtte még el akarták készíteni a másik két ötletüket: a Nemó nyomámban és a Szörny Rt-t.

A jövő postája



Szűrős tekintet



Wall-E a legszomorúbb karakter, akiről valaha is hallottam: egyedül maradt a Földön, és ugyanazt a munkát végzi szünet nélkül.

Andrew Stanton, Pixar, a film rendezője

elérnünk A pontból B pontba egy lejtős terepen, mert üldöz a vihar/üldözük az ürhajót/leárazták a húst a sarki hentesnél. A játék ezen része – élmény. Igaz, hogy Wall-E-nak csak négy sebessége van, melyek az igen egyenletesen elosztott áll – arrébb fújta a szél – sietős – hipersuper-száguldás skálán mozognak, ennek ellenére jó móka lerobogni a szeméthegy oldalán, körülgetni az akadályokat, és hatalmasakat ugratni. Ha a játék csak ezekből

a részekből állna, akkor annyira élveztem volna, hogy nem lenne szívem rozszat írni róla.

Sajnos ez nem így van, és sikeresen be-lerakták a második részt, amely olyan „innovatív” ötletekkel van telezsúfolva, hogy valakinek kijárna érte egy atyai pofon („Ezért iskoláztattunk, fi-am?”). Ilyenkor egy nagy, zárt terepen találjuk magunkat, melynek ajtaját kék fiolák nyitják, ezek a kék fiolák pedig a környéken szétszórt világoskék

dobozokban pihennek. Ezeket a kék dobozokat pedig úgy tudjuk elérni, hogy rettenetesen unalmas és önméltó feladatokat hajtunk végre: dobozokat dobálunk, félcsövekben sebességet nyerve ugratunk, lézerral szétlőjük a piros dobozokat és becsúszással szétcsapjuk a sötétkék dobozokat (természetesen a két doboz közti különbséget semmilyen komoly, gondolkodást igénylő kihívásra nem használják fel, csak azért vannak, hogy két különböző gombot is nyomogathassunk, ha egyet unalmas lenne). Ráadásul ezeknek a feladatokban a legnagyobb kihívást az jelenti, hogy ne vágjuk hozzá a kontrollert a monitorhoz, amikor egy időigényes, de egyszerű ugrabugrálás után leesünk a kétszázalékos gerendáról még sokadik nekifutásra is.

Komolyan azt az érzést keltette bennem a játék felépítése, mintha a fejlesztők utálnák a játékoszt, és az „Igeeen? Élvezted a száguldást? Tetszik a játék? Akkor mit szólsz EHHEZ, kecseg? Na? Még mindig élvezted? Gondoltam!” gondolatmenet vezérelte volna őket a pályák összeállításakor.

STÍLUSKAVALKÁD

Érdekes módon a fentiek mellé még sikerült egy csomó másik elemet is beerőltetni, melyek szerepeltetése melletti érvként hosszas gondolkodás után sem tudnék mással előállni, mint a „mert csak” (már persze, ha én lennék a dizájnér). Kapunk lopakodós részeket (MIÉRT, ISTENEM, MIÉRT?), vannak harcok (nulla kihívás), némelyik pályán egy rail shooterbe csöppenünk, néha segítőtkeket szedhetünk fel, akik világítják az utat, szétcsapják az akadályokat, vagy magasra dobnak, párszor Eve-vel is repkedhetünk Wall-E száguldós pályáihoz nagyon hasonló stílusban, sőt a végén még a Froggerből is nyúltak. Emellett vannak minijátékok is,

amelyek nehézsége a „villog a gomb, nyomd meg!”-tól (nem viccelek!) a „találd meg az egyező szín párokat”-ig terjed. A helyzet az, hogy a gyorsulós-robozós pályák nélkül alaposan lehúznám a játékot, azonban azok annyira szórakoztatók, hogy végül azt kell mondanom: a Wall-E sikeresen kiemelkedik a tipikus, filmekhez készült, gyors és igénytelen alkotások közül, egy szórakoztató estét el lehet vele tölteni, ha nincs más (ha nagyon nincs más). **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/wall-e

GameStar

JÁTÉK MENET

- + remek száguldós pályák
- minden egyéb monoton

GRAFIKA

- + ebben a stílusban ennyi elég, nem csúnya
- de nem is szép

HANG

- + jól sikerült szinkron
- -

ÉLMÉNYFAKTOR

Néha rettenetesen élveztem, néha elaludtam, de egy esti időtöltésnek egyszerűen jó volt.

65

Hajszálon múltott, hogy rossz legyen, de nem lett az.





Hulk sokat ivott, repülő embereket lát



Már megint a bableves

THE INCREDIBLE HULK

„Rooaaaarrrrr!” (Idézet a szupermorcos zöld superhős naplójából)

//Chavalier

RÖVIDEN

Dr. Bruce Banner zöld alteregója ufók, titokzatos hatalmak és a hadsereg ellen küzdve rombolja le a megvédeni hivatott New York-ot.

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ Edge of Reality
KORÁBBI JÁTÉKAIK
‡ *Over the Hedge*
65 % – GS2006_06



HARDVERIGÉNY

MINIMÁLIS

P4 2 GHz / Athlon XP 2000+ CPU
512 MB RAM
128 MB DirectX 9 videokártya
1,8 GB HDD

AJÁNLOTT

P4 3 GHz / Athlon XP 2000+ CPU
1 GB RAM
256 MB DirectX 9 videokártya
1,8 GB HDD

TESZTGÉP

P4 3 GHz Dual Core CPU
3 GB RAM
ATI X1600 Pro 512 MB videokártya

PS2-es átiratról lévén szó, nyoma sincs shader model 3.0-nak, így a régebbi grafikus kártyák is boldogulnak a feladattal.

A Z ADAPTÁCIÓK KORÁT ÉLJÜK. Butaság lenne azt állítani, hogy akár Hollywood, akár a játékipar kifogyott volna az eredeti ötletekből. Sokkal inkább az áll a háttérben, hogy a kiadók kockázatvállalási kedve fordított arányban áll a költségek folyamatos növekedésével. Nagyobb az esély a tervezhető profitra egy már ismert franchise adaptálásakor, mint egy eredeti alkotás piacra dobása esetén. Mindez addig nem feltétlenül rossz, amíg az adaptáció hú tud maradni a forráshoz, s azzal egy időben képes holmi alkotói szabadságra támaszkodva új, fogyasztható ízt kölcsönözni neki. A sokszor kényszerű kompromiszumok azonban gyakran (túlságosan is)

olyan végterméket eredményeznek, ami a jól bejáratott név nélkül a kutyának sem kellene. E cikk tárgya egy pókarasznyival szórakoztatóbb ugyan, mint a két hónapja tesztelt rokona (*Iron Man*), ám a füst itt is nagyobbak bizonyult a lángnál.

UFO JOBBRÓL, LÉZERSUGÁR BALRÓL

A viszonylag friss mozifilm történései csak részben uralják majd a nem különösebben hosszú játékidő néhány óráját, bekavarnak ugyanis földönkívüliek, világuralomra törő titokzatos szervezetek, s a laikus csak kapkodja fejét kétségbeesésében. A keretet azonban mégis a közellenségnek kikiáltott Hulk utáni hajszája, majd egy kényszerű paradigmaváltás

után ellenségéből szövetségessé avanzsáló zöld behemót hőssé válásának útja alkotja.

ÜSD, VÁGD, HISZ NEM ZÖLD!

Folytatnám azzal, ami egyáltalán szórakoztatónak nevezhető a játékban, még akkor is, ha hosszú távon kétségtelesen unalmassá válik. Ez nem más, mint a harc. Bruce Banner nem épp egy Albert Einstein, vagyis igen, csak vannak bizonyos (zöldbetűs) napok, amikor az átlagosnál is morcosabb, s ilyenkor gondolkodás helyett két iszonyatosan kemény öklét használja céljai elérése érdekében. Ez az a pont, ahol úgy érzi az ember, hogy két napnál többet foglalkozott vele a fejlesztést végző csapat. Feltételezve,



Hogy is volt az előbb azzal a nagydarab zöld mamlással?



Ha itt megnyomom, mi történik?

i A mozifilm a bemutatása óta eltelt két hét alatt hozta vissza a forgatás költségeit, így érthető, hogy máris felmerült a folytatás gondolata. Az egyik változat szerint Bruce visszanyeri a kontrollt másik énjé felett, míg egy másikban Hulk végleg elszabadul.



Játékunkban rombolni lehet, harcolni, rombolni, ugrálni és rombolni.
Michelle Vuckovich, SEGA, associate producer

hogyan nem mindenki játszik kontrollal, egér+billentyű kombóra építve értekeznek az erőszak fizikai megnyilvánulásáról (ej, de tudományos itt valaki). A jobb és a bal egérgomb lenyomása egy lassabb és egy gyorsabb ütéstípust takar, előbbi esetében a gombot nyomva tartva növelhetjük a parasztlengő intenzitását. Ezeket a megfelelő sorrendben, felváltva nyomogatva tudunk többek között látványos felütést, légnyomással operáló tapsot és kisebb földrengést előidézni kettős ökölcspást kivitelezni. Hogy még viccesebb legyen a dolog, a mászásért (azt is tudunk ám) felelős gomb segítségével szinte bármit megragadhatunk, legyen szó autóról, lámpaoszlopról,

sétáló nagymamáról. Ha már kezünkben az áldozat, akkor lekenhetünk neki néhány sallert, hozzácsapdoshatjuk nála nagyobb és keményebb (ergo fájni fog) tereptárgyakhoz, és ha azt szeretnénk, hogy élete utolsó pillanata emlékezetes legyen, akkor rövid időre megtaníthatjuk repülni egy jól irányzott dobással. Ha csak egyszerű gyalogosokból állna az ellenünk felvonultatott ármádia, nem kellene attól tartanunk, hogy olykor-olykor padlót fogunk. Mivel Hulkhoz hasonló méretű dögökkel és fura gépezetekkel is meggyűlik a bajunk, nem árt figyelni élet-erőnk mindenkorai helyzetére. Hősünk regenerálódik, ahogy kell, de csak a felhalmozott düh mértékétől függően.



JÓL ÁLL NEKI A ZÖLD!

She-Hulk



BRUCE BANNER UNOKATESTVÉRE, a jogász végzettségű Jennifer Susan Walters

1979-ben látta meg a napvilágot Stan Lee „gyermekéjeként”. A lányt súlyosan megsebesítette egy bűnöző, aki a seriffként dolgozó apjára vadászott, és csak a Bruce által sebtében elvégzett véréátömlesztés menthette meg életét. A törekeny Jennifer így tett szert rokonához hasonló képességekre, bár vele ellentétben nem akadtak problémái azok irányításával. Töretlen népszerűsége ellenére mindmáig nem sikerült túllépnie rajzolt mivoltán. A 80-as évek második felében megkezdődtek ugyan egy mozifilm előkészületei Brigitte Nielsen (Vörös Sonja) főszereplésével, de a produkciós iroda csődje miatt sosem fejezték be.

NAGY UGRÁS A SEMMIBE

A derék fejlesztők egy GTA-light stílusú, szabadon bejárható, étellel teli metropoliszt ígértek. Életnek sajnos kevés nyoma, köszönhetően a jórészt elhagyott utcáknak, s a látómezőben megjelenő, majd hirtelen eltűnő járókelőknek. A két aktuális csúcskonzonon (gyk.: PlayStation 3, Xbox 360) tűrhető látványt nyújtó panoráma PC-n egyenesen kiábrándító. Ismételtlen egy PS2-es átirattal szűrték ki szemünket. A papíron élvezetes mérőföldes ugrások és a felhőkarcolókra egy puffadt pók ügyességével való mászás a gyakorlatban – az emészthető irányítás révén – még jó is lenne, ha két háztömbnél tovább látnánk, s nem zárna le mindent egy áthatolhatatlan, és hihetetlenül bénán festő ködfal. (Hahó, urak, 2008-at írunk!)

Általánosságban elmondható a monitoron elélt látványvilágról, hogy évtizedes késésben van. Mosott textúrák borítják a kevés poligonból felépült karaktereket, a környezet kidolgozása pedig még ezt is képes jócskán alulmúlni. Legalább arra vették a fáradságot, hogy a címszereplőt úgy-ahogy ráncba szedjék.

HULK SAJNÁLJA

A játék nem túl okos, sőt kifejezetten bügyuta. Az örömteli, hogy az ellenfelekbe legalább annyi ész szorult, hogy ne várják meg egy helyben, amíg a gyorsvonat lendületével érkező Hulk kilapítja őket. Ám ez csak arra jó, hogy a fentebb már vállveregetéssel illetett harc egy ideig élvezhető legyen. A roppant egyszerű küldetések, a gyermetes minijátékok, az okkal kifogásolt avított látványvilág, az

összeketyult történet, s a primitív átvezető animációk során a filmben szereplő színészek által kevés beleéléssel előadott párbeszédnek olyan bélyegét nyomnak Hulk szeggyentől döbbsent pofázmányára, hogy azt még egyszerű gondolkodású hősünk sem heveri ki egyhamar. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/the-incredible-hulk

GameStar

JÁTÉKMELET

- + egy ideig élvezetes harc
- gyenge sztori, béna küldetések

GRAFIKA

- + gyengébb konfigurációkon is elindul
- borzalmasan elavult

HANG

- + a zene nem idegesítő
- élettelen párbeszéd

ÉLMÉNYFAKTOR

Hacsak nem vagy elkötelezett rajongó, érdemes inkább másra fordítani az időt és a pénzed.

55

Hulk egyszerű lélek, ez a játék pont neki készült.



SO BLONDE

A szőke nőket utáljuk és kiröhögjük. Vagy mégse?...

//Eskin

Syberia 2 – 90% GS2004_05
 Dreamfall: The Longest Journey – 90% GS2006_05
 Broken Sword 4 – 88% GS2006_10

RÖVIDEN

Képregényesített kalandjáték egy tipikus szőke kiscsaj főszereplővel, akiről azonban később kiderül, hogy nem is annyira szőke (vagy legalábbis csak úgy tesz, mintha).

KIADÓ Anaconda
FEJLESZTŐ Wizarbox
KORÁBBI JÁTÉKAIK
 € N/A



HARDVERIGÉNY



MINIMÁLIS
 512 MB RAM,
 128 MB VGA,
 3 GB szabad hely

TESZTGÉP
 Core 2 Duo E8400 CPU,
 4 GB RAM,
 NVIDIA 8800GT VGA

Egyrészt überbrutál gépen teszteltem, úgyhogy ha gond lett volna vele, akkor nagyot néztem volna, másrészt a kalandjátékokra nem igazán jellemző, hogy hardver szempontjából nagyon igénybe vennék a PC-t. Bármelyik gépen lazán elfuthat.

KALANDJÁTÉKHŐSÖK? LÁSSUK csak... Okosak, bölcsek, rafináltak, olyan kemények, hogy velük élezzik a gyémánt fűrőfejeket, mindenhez értenek és megmentik a világot ofkorz. A klasszikusok: George Stobbart a *Broken Sword*ből, April Ryan a *The Longest Journey*ből vagy Kate a *Syberia*ből. Valami emberi persze mindegyikükben van, hiszen másképp hogy tudnánk velük azonosulni, egyikük eleinte nyámnyla, másikat nem az a tipikus nagymellű játékszereplő és így tovább, valami azonban mindannyiukat kiemeli a szürke kismemberek közül – mondjuk az, hogy olyan kalandokat élnek át, amiket mi (sajnos?) soha nem fogunk. És egy ilyen illusztris társaságba becsöppent most egy fiatal lány, Sunny Blonde, aki (nomen est omen) akkora „szőkenő”, hogy a fal adja a másikat.

Ebben a kalandjátékban pedig éppen ez a jó, a készítőik előtt pedig leborulok, ugyanis a sztereotípiákat (nőkről, szőke nőkről úgy általában) olyan módon emelték át a játékba, hogy én, nőként sem húztam fel magam rajta, sőt. Olyan jókat vigyorogtam itt a gép előtt, amikor magamra ismertem néhol, hogy nocsak – de ezekről később.

RINYA - OKKAL VAGY OK NÉLKÜL? NEM MINDEGY?

Hősnőnk szülei vel ünnepli azok házassági évfordulóját egy jachton, épp

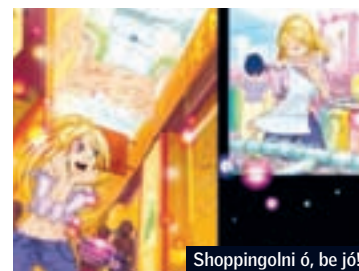
VAJON MI TÖRTÉNNÉ PARIS HILTONNAL, HA BEDOBNÁK A MÉLYVÍZBE?

a Bermuda-háromszög vonzáskörzetében, és halálra unja magát. Miután kipanaszkodta magát az épp körülötte lebzselő aktuális hódolóknak, hiszen olyan szörnyű a milliomoscmete élete (úristenúristEN!), akit a szülei gyerekként kezelnek (meg különben is, női rinyára mindig van ok, ha nincs, csinálunk), beüt a krach. Azaz egy villám, s a kitért viharban Sunny leesik a hajóról. Szerencsére egy mentőcsónakon megmenekül, és egy szigeten tér magához. Mivel 21. századi nő a lelkem, egyből a sminkje miatt kezd parázni, hiszen elkenődött szemfestékekkel nem lehet emberek közé menni, ugye. Meg is értem szegényt. Mihelyst hozzájut a vészhelyzet esetére állandóan magánál hordott sminkcucchoz, el is kezdhet aggódni anyuék miatt. No, itt döntöttem el, hogy ezt a játékot imádni fogom (s minthogy húgom is mellettem lebzsel, miközben a gépet nyüstöltem, egyetértett velem), amikor ugyan is megnéztem a kiscsaj cuccait, s felolvastam mind a nem is tudom hány kelléket, amit magánál tart (csupán a legszükségesebbek, persze), annyira magamra ismertem, hogy hajaj. A nagybetűs NŐ-vel játszottunk ebben a játékban, kérem szépen. A NŐ-vel,

akinek tele van a táskája hatféle rúzzsal, 38-féle szemhéjfestékekkel, speciális fegyvere a körömrészelő, s minden helyzetben tipp-topp tud lenni (jegyezzük meg: egy nő nem izzad és nem fingik pl.). No, de vissza a sztorihoz. Vajon mi történné Paris Hiltonnal, ha bedobnák a mélyvízbe? Hát szerintem körülbelül ugyanez. Minthogy Sunny azt hiszi,



Guitar Hero kiegészítő: Drum Heroine!



Shoppingolni ó, be jó!

i A játékban irányíthatunk egy Maxnak nevezett macska-menyétszerűséget is, akivel rögtön a játék elején összebarátkozunk – tehát a játék kukiságfaktora is elég magas. Hisz minden szőke nőhöz jár egy állat, csak épp van, akinek Tinkerbell helyett egy „mutáns” jut. (Darkosabb játékban is van kukiságfaktor, Aprínek hollója volt, ugye.)



Mi vagyunk a lovagok, akik azt mondják: NI!



A tehén egy bonyolult állat. De én megfejtém

hogy még mindig a 21. században van, így szerinte ez a sziget is egy olyan hely, ahol a körülmények 21. századiak – tehát amit maga körül lát, az csak egy briliánsan felépített, gigantikus élménypark, ahol a kalózkoknak felöltözött egyének igazából nem is kalózkok és a többi. Nem is lesz semmi baj, hiszen anyuciék biztos aggódnak érte, s várják a sziget hoteljében, ahol van jakuzzi, masszázs meg ilyen alapdolgok. És ha megtaláljuk a hotelt, akkor az jó lesz, így emiatt túl sokáig nem is izgatja magát, inkább a miatt a bevásárlóköriút miatt, amit a legjobb barátnővel, Kimberlyvel tervezett aznapra otthon – de hogy jut haza, hogy elmehessen shoppingolni?! Dráma, vér, könnyek!

Ki kell hát deríteni, hogy mi folyik itt, miután pedig rájön, hogy itt bizony

nem az otthoni, megszokott körülmények vannak, s kiderül, hogy csak magára számíthat, indul az igazi kaland, s itt indul el az a folyamat is, hogy Sunny tipikus szőke nőből kibontakoztassa a valódi természetét.

HŰ! JENŐ VAGYOK?!

A tipikus szőke nőket mindenki körberöhögi ugye (amit azok úgyse érzékelnek – fegyvertelennel vitatkozni meg csak ideig-óráig poén), viszont aztán Sunny is jellemfejlődésen esik keresztül: felszínre kerül az az énje, aki talpraesett, kedves, aranyos és végtelenül naiv. Na, ezt a Sunnyt szívesen elfogadnám barátnőmmek – és szerintem sokkal nagyobb élmény egy ilyen lány, akivel lehet beszélgetni (!), legalábbis középsúlyban mindegyik lány ezzel vigasztalja magát, aki nem az a tipikus jó

csaj, hát igen, hüpp-hüpp, nosztalgia, aztán miből lesz a cserebogár, van, aki az évek múltával szebb lesz, és van, aki meg okosabb – mint itt Sunny. Sunnyt meg szeressük, mert jó fej. Na szóval, hősnőnknek rögtön az lesz a fő feladata, hogy valahogy visszajusson a saját korába, ennek érdekében pedig konstruktívan részt kell vennie a sziget életében. S mivel a tizenévesekben buzognak a hormonok, nem csoda, hogy Sunny is olthatatlan szerelemre gyullad egy férfi iránt, rögtön a játék elején, akit aztán később körül is ugrál. Ezenkívül a szigeten különböző nácói tagjai is képviseltetik magukat (így például bennszülöttek is laknak itt, ráadásul a készítő kalózkokat is bezsúfoltak a sztoriba), és kiderül az is, mi lesz a sorsa Elvisnek – úgyhogy igazából csak kapkodtam a fejem, annyi mindenfélét kell csinálni, olyan sokszínű az egész játék. Poénos kaland a javából – nekem legalábbis nagyon tetszett, hogy – mint említettem – kifigurázzák a szőke nőket a készítő, így például hősnünk és a kalózhajó kapitánya között egyszer vicceselő verseny zajlik, s mi mást, mint „szőkenős” vicceket mesélnek egymásnak.

KA-BOOM! JA, EZ NEM AZ A JÁTÉK...

A játék kinézetileg a kalandjátékoknál szokásos 2D–3D-kombóval operál, amiben az az újítás (bár a *Broken Sword*-nél is ilyesmi volt), hogy képregényesített formában zajlanak az események. Így az átvezető animációk képkockákként jelennek meg, a különböző hanghatások kiíródnak (alvásnál ZZZ stb.). A *So Blonde* játékmenete nemcsak annyiban jó, hogy érdekes a története, hanem abban is, hogy mixeli a netes flashjátékokat a kalanddal – Sunnynek sokszor minijátékokat kell teljesítenie, hogy továbbjusson (előny, hogy át is ugorhatjuk ezeket,

ha lusták vagyunk). A hangra pedig végképp nem lehet panasz, remek szinkronhangok vannak a játékban.

Őszintén szólva elhatároztam, hogy többet nem fogom szidni mazurt magamban, amikor Arany Kacaj-díjas játékokat ad ki tesztelni, hiszen most olyan gyöngyszemet nyújtott át, ami szerintem méltán léphet be a klasszikusok közé. Várom a folytatást. Remélem, lesz. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazs.eszterkejl.com

gamestar.hu/jatek/so-blonde

GameStar

JÁTÉK MENET

- + változatos pályák, szereplők
- a főszereplő mozgása néhol furcsa, mintha hozzászögezték volna a karját a törzséhez

GRAFIKA

- + tetszik a képregényesített kivétel
- néhol eléggé csiricsáré

HANG

- + remek, csajos szinkronhang
- ismétlődő, egy idő után unalmas háttérzene

ÉLMÉNYFAKTOR

Imádtam, egyáltalán nem tucatjáték, jókat szórakoztam közben, nagyon tetszett.

88

Ha nő vagy és tudsz magadon rohogni, akkor ez a játék neked való.

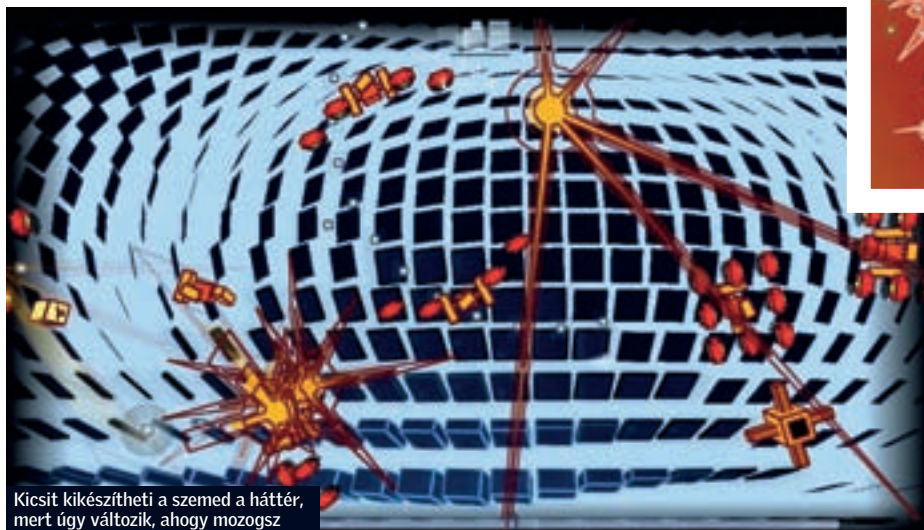


Egy gyönyörű (anti-)hősnő és fekete humor, ami több, mint egyszerű poénkodás a szőkékkel.

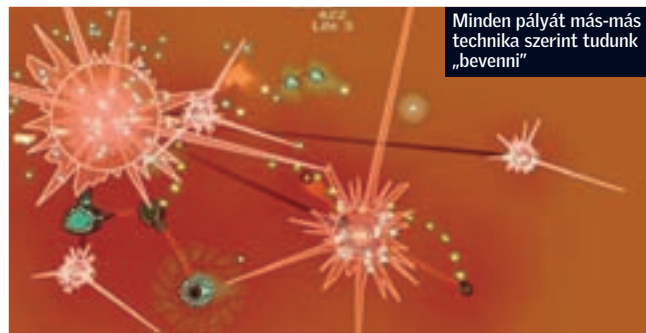
Olgierd Cypra, community manager, dtp

Olyan cukee ez a kutyyee XD





Kicsit kikészítheti a szemed a háttér, mert úgy változik, ahogy mozogsz



Minden pályát más-más technika szerint tudunk „bevenni”



A mindent látó szem, amely csak a tölténeinket nem veszi észre

EVERYDAY SHOOTER

Újfent az egyszerűség és a kihívás gyönyörködtet!

//ZeroCool



A láncreakcióval komoly károkat okozhatunk az ellenség erőiben

EMLÉKSZEL MÉG A NÉHÁNY HÓNAPJA megjelent *AudioSurf*-re? Nagyon tetszett, hogy egészen új ötlettel álltak elő a fejlesztők, és jó volt végre egy kicsit eltérni a megszokott, VGA-gyilkos 3D-s csodáktól. Valahol ezt a vonalat követve nagy örömmre szolgált, hogy idén májusban megjelent a PS3-on már egy ideje hódító *Everyday Shooter* PC-s változata.

NINCS TÚLBONYOLÍTVÁ, MÉGIS FEL TUD HÚZNI

Magát a játékot még 2005-ben mutatta be a készítő, Jonathan Mak egy kiállításon, ahol azonnal felfigyelték rá a nagyobb kiadók. Közülük a Sony-nak sikerült felkarolni, ami azt jelentette Mak számára, hogy manapság az amerikai Playstation Store egyik legjobban fogyó játékának alkotójává avaszták – nem semmi lépés egy fiatal ember számára, aki ráadásul nem is tartja magát a játékvilág részének. Szemmel láthatóan nem kötött teljesen fix megállapodást a Sonyval, hiszen Steamen is megjelent. Maga a játék, a fejlesztő saját elmondása szerint több kis játék gyűjteménye, amit azért mi kicsit átfőrmálnánk: minden egyes küldetésben egy aprócska objektummal vagyunk (nevezük űrhajónak, de ahhoz mondjuk semmi köze), amit a nyílakkal tudunk irányítani, és a W, A, S, D gombokkal löni a megfelelő irányokba. A célok folyamatosan változnak, de a lényeg, hogy igen hamar eluralkodik a káosz a játékterren. Feladatunk, hogy minél tovább életben maradjunk, és összeszedjük az ellenséges objektumok után megmaradó pontokat. Kicsit egyszerűnek hangozhat, de lényegében ez is volt a cél. Van azért bő-

ven kihívás, illetve sok mindenre figyelni kell: vannak például olyan elemek, amelyek láncreakciót okoznak, mert ha jól taktikázunk, ki lehet irtani az összes „ellenfelet”. Azért húztam párhuzamot az *AudioSurf*-fel, mert eléggé sok hasonlóság van a kettő között. Ha a grafikáját megnézzük, erről is azt mondhatjuk, hogy nem éppen világ-bajnok megoldás: lényegében csak minimális 3D-s modellek jelennek meg, semmi felesleges cicoma nincs – valamilyen szinten mégis művészi. A játék érdekességét az adja, hogy az alapzenét minden egyes találattal megpékeljük kicsit – ezzel egészen egyedi effektet állíthatunk elő, amitől majdnem minden játék különös hangulatot kap. A játékban előrehaladva, az összegyűjtött pontjainkból újabb és újabb lehetőségeket nyithatunk meg: több kezdő élet, extra pályák, módok, miegymás. A kihívás tehát elég hosszú ideig garantált.

TÁRT KAROKKAL VÁR A VILÁG

Ha azt vesszük, hogy mennyire egyszerű ez a játék vagy a korábban emlegetett *AudioSurf*, egyértelműen kijelenthetjük, hogy az egészen hétköznapi ötleteknek is van létjogosultságuk a piacon. Az *Everyday Shooter* valószínűleg legalább akkor siker lesz, mint a Playstation Storeban, amely, ha alacsony is a vételei ára, bizony komoly hasznot hoz készítőjének. Ebből igazából csak azt akarom kihozni, hogy kiválóan látszik, ha valakinek van egy jó ötlete. Az ilyesmit többek között a Valve is szívesen felveszi a saját rendszerébe, hiszen ők is csak most kezdenek ráébredni, mennyire nagy haszonkulcsa van egy mindössze 1500 forint körüli játéknak. Ha van egy kis affinitá-

sod, vágj bele, és mindenképpen próbáld ki előtte az *Everyday Shooter*-t, hogy egy ilyen egyszerű megoldással is mennyire jól lehet szórakozni! [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/everday-shooter

GameStar

JÁTÉKMELET

- + jópofa extrákat lehet előcsalni
- elég kevés pálya van a játékban

GRAFIKA

- + nem igényel extra tudású VGA-t
- nem elég változatosak az „ellenfelek”

HANG

- + jó ötlet, hogy a játékunk részévé válik a zenének
- hosszabb játék után az alapdallam unalmas

ÉLMÉNYFAKTOR

Egészen meglepő, hogy egy alpból teljesen egyszerű játék is mennyire fel tudja húzni néha az embert.

79

Talán nem véletlenül lett díjnyertes játék...

RÖVIDEN

Egészen egyszerű, „lőjünk le mindent, ami mozog” alapon működő akciójáték, melyben a zenét lényegében mi írjuk. Minél akciódúsabban játszunk, annál változatosabb lesz a játék.

KIADÓ Queasy Games
FEJLESZTŐ Queasy Games
KORÁBBI JÁTÉKAIK
N/A

HARDVERIGÉNY

1,7 GHz processzor
256 MB memória
36 MB HDD, GeForce 7

A kíváncsiság kedvéért megnéztem, hogy mit tud a játék a notebookomon, amiben egy eléggé csökkent képességű, integrált Intel grafikus vezérlő van. Természetesen még ezen is nagyon jól futott, így azt gondolom, minimum és ajánlott gépigény között nem nagyon lehet különbséget tenni.

KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

CSAK EGY EGYSZERŰ KÉRDÉSRE KELL VÁLASZOLNOD
ÉS TIÉD LEHET A 2DB BATMAN: GOTHAM LOVAGJA,
VAGY AZ 1 DB BATMAN: KEZDŐDIK DVD.

Melyik Batman
film folytatása
a Gotham lovagja?

GS A, Batman és Robin
GS B, Batman visszatér
GS C, Batman: Kezdődik!

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

**BATMAN:
GOTHAM LOVAGJA**
A Batman: Kezdődik!
és A sötét lovag] producereitől
Megvásárolható DVD-n!

**BATMAN:
KEZDŐDIK!**



CLICK

CLICK

CLICK

**EGY IGAZI
BATMAN KÜTYÜ**

Az MX™ 518

A játékosok által játékosok számára kifejlesztett MX™ 518 optikai egér különlegesen nagy, 1600 dpi felbontású, kiemelkedően érzékeny mozgáskövetést és azonnali reakciót biztosító optikai érzékelője révén eddig ismeretlen szintű teljesítményt tesz lehetővé.

A játék közben, három lépésben szabályozható érzékenység biztosítja a győzelemhez szükséges rugalmas irányítást. Tükörsíma egértalpainak és nagyszerű formájának köszönhetően az MX™ 518 kiemelkedő kényelmet nyújt.

Most mindezt csak tetézi egy eredeti Batman logo. A Warner Bros. Pictures és a Logitech együttműködésének eredményeképpen most korlátozott számban kapható Batman logoval ellátott MX™ 518 Optikai Egér. Egy ilyen jópajtás nem hiányozhat egyetlen Batman rajongó asztaláról sem.

Az SMS-játék érvényes:
**2008. július 18. és
augusztus 19. között.**
(Az SMS díja 250 Ft+áfa. Mindhárom
mobilszolgáltató hálózataról 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





KUNG FU PANDA

Egy álmodozó ifjú panda útja a harcművészetek csúcsára

//ashe

ROVIDEN

Újabb filmadaptáció, ezúttal azonban szerencsére sikerült elkerülni néhányat a szokásos hibák közül.

KIADÓ Activision
FEJLESZTŐ Beenox/Luxoflux
KORÁBBI JÁTÉKAIK

- £ *Fantastic Four* – 57% GS2005_08
- £ *X-Men: The Official Game* – 71% – GS2006_07
- £ *SpiderMan* – 71% GS2007_05



HARDVERIGÉNY

MINIMÁLIS
 2 GHZ CPU,
 128 MB VGA,
 512 MB RAM

AJÁNLOTT
 Intel Core 2 Duo E4300 GHz/AMD
 Athlon 64 X2 3800 CPU,
 256 MB VGA,
 1 GB RAM

TESZTGÉP
 AMD 3000+ CPU,
 GeForce 6600GT VGA,
 1 GB RAM

A tesztgép magasabb beállításokon is élvezhetően futtatta a játékot, ám belassulások konfigtól függetlenül is előfordulnak.

JÚNIUS HATODIKÁN A MOZIKBA került a Kung Fu Panda animációs film – ebből valószínűleg bármelyik gamer kikövetkeztetné, hogy Hollywood nem felejtkezett el a játékvaltozatról sem. A nagy álmodozó apró panda kalandjainak elkészítéséért a hasonló adaptációkra szakosodott Beenox gárdája lett a felelős, a PC-s portolást pedig a Luxoflux csapata végezte. A hasonzorú projektek legnagyobb rákfenéje mindig az időhiány: a sietős tempó miatt a fejlesztőknek egyszerűen nincs lehetőségük kihozni a maximumot a kezük között formálódó alkotásból. Lássuk, hogyan sikerült ezúttal megoldani ezt a nehéz feladatot...

HA ÉN PANDA LENNÉK...

Azok kedvéért, akik egyelőre nem látták a filmet, következzen egy gyorstalpaló az alapsztoriról. A főszereplő egy eléggé mackós külsejű lusta, mondjuk ki: tehetős panda. Ahogy ez már csak lenni szokott, hőstünk nagy álmokat dédelget. Fantáziálásai során ő a nagy Dragon Warrior, a harcművészetek legkiválóbb tudora, aki nem rest szembeszállni a gonoszokkal, hogy megvédje kicsiny otthonának nyugalalmát. Amikor Po hírért veszi, hogy a legnagyobb harcosok összemérik erejüket a megtisztelő títulusért, ő maga is felkerekedik, és bekapcsolódik a versengésbe. Pocakos, punnyadt pandaként persze esélye sem lenne, így ránk

vár a feladat, hogy minden várakozást meghazudtolva valódi hőst faragjunk az álmodozóból.

PANDA-DOLGOK

Nem árt már itt az elején leszögezni, hogy a *Kung Fu Panda* elsősorban a fiatalabb korosztályt célozza meg. A szándékos egyszerűsítés már az alapkoncepcióban is tetten érhető, a játékmenet tökéletesen megfelel a szokásos filmadaptáció stílusnak. „Világhódító” utunk során nem lesz más dolgunk, mint bejárni a legkülönfélébb te-

rületeket, beszélni az ott tanyázó állatokkal, majd megoldani a gondjaikat. A főkuldetések mellett általában többfajta mellékmissziót is elvégezhetünk, s nem is érdemes csak úgy átszaladni rajtuk, hiszen teljesítésükkel gyűjthetjük be a programba tömött extrák legnagyobb részét. A bolyongások közepette igazi „híróhoz” mérten természetesen az akció sem marad el. Po egyrészt kihasználja testi adottságait, illetve a játék során továbbfejlődve különleges támadásokat és képességeket is megtanulhat. Piros pont jár azért a designeri



A pálcikát meg majd az orromba dugom

i A film megjelenésének örömeire további érdekességekkel is készültek a nagydíjnyertes Kung Fu Panda témában. Aki többet szeretne tudni a témáról, nézze meg a Jack Black tolmácsolásával látható animált mini képregényeket.

FELUGRUNK A LEVEGŐBE, MAJD HASRA ÉRKEZVE HALÁLOS LÖKÉSHULLÁMOT ZÚDÍTUNK AZ ELLENSÉGEKRE



Én is néztem ám a Dragon Ballt

döntésért, hogy a játék csak a billentyűzet használatával is teljes értékűen kezelhető. Ha nagyon akarjuk, persze használhatjuk az egeret is, ám a beállítások hiánya miatt sok értelme nincs. A mozgásgombok mellett pandánk képes ugrani és védekezni, valamint speciális támadásokkal ritkítani a rosszarcúakat. A gombok monoton csépelését szerencsére el lehet felejteni, még az alap ütőfajta használata közben is alkalmazkodni kell az ellenfélhez. Kicsi, gyors rivális esetében nem érdemes Bud Spencer-féle pofonokkal próbálkozni. Senki ne várjon persze *Mortal Combat*-szintű csatajeleneteket, a legtöbb kombót a gép magától fűzi össze. Kissé zavart, amit védekezés címén kaptunk: a Shift billentyűre rátenyerve gyakorlatilag sebezhetetlenek leszünk, függetlenül attól, hogy a vérszomjas varacskos disznó éppen a hátunk közepét püföli vadul. A sima fightokat helyenként komolyabb kihívást jelentő bossok színesítik, ám ez az ötlet azon nyomban el

is veszti az értelmét a „sebezhetetlenség” miatt. Két bunyó között pandánk helyenként Sonicot megszegyénítő módon összegömbölyödve szeli át a háztetőket és a ruházárító köteleket, ilyen esetekben persze a program egy kis tábláskával figyelmeztet minket a lehetőségre. A kezdetben kisést talán monoton játékményt nagyban feldobja, hogy a pályák között lehetőségünk nyílik képességeink, tulajdonságaink fejlesztésére. A féltelen bunyók során összeharcsolt érméket mindenki a magáélatása szerint költheti el, tehát csak rajtad múlik, hogy több életerőt, nagyobb ütést vagy még több Chit biztosítasz védencednek. Apropos, Chi. A brutálisabb támadások elsütéséhez bizony még manára is szükség-

günk van, ez azonban még nem jelenti azt, hogy nem puffogtathatjuk nyugodtan az kombókat. Mint már említettem, Po helyenként komolyan kihasználja testi adottságait: a kedvencem egyértelműen az a jelenet, amikor felugrunk a levegőbe, majd hasra érkeve halálos lökeshullámot zúdítunk az ellenségekre.

A PANDÁK ÉLETTERE

Nézzük bármilyen szemmel is a *Kung Fu Pandát*, az eddigi felsorolt dolgok bizony még nem lennének elegendők az alatt látható százalék eléréséhez. A játék legnagyobb novuma mindenképpen a gyönyörűen prezentált világ. Szó sincs túlértékű grafikáról vagy kimondhatatlan mennyiségű poligonról, az összkép mégis szinte már zseniális. A remekül használt színek, az aranyos, szerethető karakterek, valamint a nem eredeti, de ettől függetlenül egészen kellemes szinkronhangok tényleg azt az érzés keltik az emberben, mintha a mozivászon látott világ elevenedne meg a monitoron. Sajnos azonban a kalandoknak hamar vége szakad. Egy átlagos játékos vélhetően 6-8 óra alatt kényelmesen végigszalad majd a játékon, az újakezdesnek pedig nem sok értelme van. Itt jönne képbe ugyebár a multiplayer mód, ami jelen esetben olyan, mint abban a bizonyos mesében: van is, meg nincs is. Mert mit is várunk a fősztori után? Mondjuk egy online bunyó lehetőségét a haverok ellen, több választható karakterrel és fejlődési lehetőséggel. Ehelyett kaptunk néhány összecsapott minijátékot négy fő részére, mindenféle netes támogatás nélkül. Nem hinném, hogy bárkit ez motiválna a mindenféle szétszórt érmék gyűjtésében...

ÁLLATHANGOK

Sztárok állatbőrben



A KUNG FU PANDA FILM STÁBJA remek érzékkel válogatta össze a szinkronhangokat. A főszereplőt meglevenítő Jack Black mellett Dustin Hoffman, Angelina Jolie, Lucy Liu és Jackie Chan különleges orgánumát is hallhatjuk a moziban. Sajnos arra már nem maradt keret, hogy a játékban is felvonultassák ugyanezt a sztárparádét...

A *Kung Fu Panda* minden szempontból távol áll a névadó harmművészet komolyságától, s nem kínál mást, csupán néhány órányi könnyed szórakozást. Szigorúan csak a fiatalabb korosztálynak és a film rajongóinak! **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/kung-fu-panda

GameStar

JÁTÉKMELET

- +fejleszhető képességek, harmművészet humoros formában
- az irányítás csak kontrollerral az igazi

GRAFIKA

- +igazi mozihangulatú világ
- néha érthetetlenül berángat

HANG

- +kellemes szinkronhangok
- az eredeti felhozatal azért jobb lett volna

ÉLMÉNYFAKTOR

Magam is meglepődtem, hogy milyen jól elszóraztam – a varázsnak azonban ahogy jött, olyan hamar vége is szakadt.

74

Kungfuzó panda? Amilyen abszurd, annyira izgalmas ötlet.



A *Kung Fu Panda* megadja a lehetőséget a gyerekeknek, hogy újraéljék a moziban látott jeleneteket. **Kim Salzer, *Global Brand Management, Activision***



Ha tetszik, ha nem, itt ma disznóvágás lesz!



Kung Fu Panda éppen a győztes gölt ünnepli



Töklelítették harca a tökfőzelékért

Hint:

Hold space bar to Dig Tornado - Increases damage but slows movement...

Kár ezért a két szép, gazdagon textúrázott toronyért...

Tévedés, ez NEM egy unde a WoW-ból...

James Bond volt az, nem én, becsző.

ELEMENTS OF DESTRUCTION

Ha le kell vezetni a feskőt, nincs is jobb, mint egy egész várost elpusztítani... //Bad Sector

RÖVIDEN

Lényegében egy olyan játékról van szó, amely pusztán a *Sim City*-ből ismerős, szándékosan keltett katasztrófákkal foglalkozik – városépítés nélkül.

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ Frozen Codebase
KORÁBBI JÁTÉKAIK

HARDVERIGÉNY

MINIMÁLIS

Intel P4 2,4 GHz

512 MB RAM

128 MB NVIDIA GeForce 4800

128 MB ATI Radeon 9200

DirectX 9.0c-kompatibilis hangkártya

AJÁNLOTT

2,4 GHz Intel vagy 2,0 GHz AMD CPU

1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (Vista)

NVIDIA GeForce 6800GT vagy

ATI 1300XT vagy jobb grafikus kártya

12 Gigabyte HDD DirectX

9.0c-kompatibilis hangkártya

TESZTGÉP

2,4 GHz Intel Core II Quad CPU

NVIDIA GeForce 8800 GTS

2 GB RAM

SoundMax Digital HD integrált

alaplap hangkártya

A játék először úgy kiakadt, mint a hal szeme, aztán némi driver- és DirectX-újrainstall után hajlandó volt elindulni.

Amúgy amilyen ronda, olyan gyors, szóval ezen a téren nincs probléma.

Will Wright *Sim City* című játéka a városalapítás és menedzselgetés minden napjaiba vezetett be. A játékos számára az igazi örömet azt jelentette, hogy a virágzó, élő-lélegző várost épített fel semmiből, sűrű lakóházakkal, felhőkarcolókkal, gyárnegyeddel.

Wright a kiadó kérésére utólag belerakott a játékba különféle természeti csapásokat és szerencsétlenségeket, így a lakosság önféjsége miatt frusztrált önjelölt polgármesterek Godzillával pozdorjává zúhhatták, árvízzel elárasztották vagy tűzvészrel porig égethették a nehezen felépített várost, csak hogy a feszültséget levezessük. (Aztán persze visszatölthettük az előző játékállást.) Nos, az *Elements of Destruction* tulajdonképpen pontosan erről szól, csak éppen a városépítést skippelték belőle...

AZ ŐRÜLT TUDÓS...

A játék főszereplője egy igazi „Dr. Genya”, illetve Dr. Edgar Herbert. A briliáns tudós 60 évig dolgozott cégének, az AIC-nak, miután nyugdíj helyett egyszerűen kirúgták. A felháborodott tudor bosszút esküszik, és az időjárás manipulálásának lehetőségeit kihasználva úgy dönt, hogy elpusztítja az AIC létesítményeit. Bosszúnkat tor-



A lakásarak túlzott csökkenését máris egy csapással megoldottam! Ja, hogy ez nem az a játék?

nádó, földrengés, villámlások és más károk okozásával teljesíthetjük be. A különféle támadástípusok erőben, hatékonyságban és energiafelhasználásban sokban különböznek. A villám például gyors támadás, amely csak kis kárt okoz, így aránylag kevés energiát szívja le, ezért egyszerre többször is használható. A földrengés nagyon lassan indul be, és tetemes energia kell hozzá, viszont iszonyatos kárt okoz. A tornádó pedig folyamatosan zabálja az energiát, miközben ide-oda szalamoszol vele, így addig használható, amíg kitarat a nafta.

AZ AIC VISSZAVÁGI!

Persze a cég nem nézi tétlenül, amint szétzúrod létesítményeit, hanem ellentámadást indít tevékenységeddel szemben: különféle védelmi rendszereket húz fel, amelyek akár el is pusztíthatnak. Minden támadásfajtának megvan a maga védelme, így a játék egyfajta kő-papír-olló elven működik. Állandóan próbálkoznunk kell, hogy megtaláljuk a megfelelő katasztrófát, miközben az MI igyekszik felhúzni a védelmet ellene. Így az *Elements* tulajdonképpen egy nagyon leegyszerűsített régi *Bullfrog* stuffra hasonlít – jóval kevesebb fantáziával kidolgozva.

SZÜRKE SZAMÁR A KÖDBEN

A játék grafikája elég szürkéske, monoton és unalmas – nyilvánvalóan ezt a részt akarták a fejlesztők a legkevésbé kidomborítani. Azt hinné az ember, hogy egy olyan játék, amelyik erősen a pusztítások effektjeire bázíroz, különösen kidolgozza ezeket, pedig nem: a robbanások, lángok és egyéb „látványosságok” még nagy jóindulattal is csak B kategóriásnak nevezhetők. Nem számít az sem, hogy milyen erejük poklot zúditunk az épületekre, azok ugyanis mindig ugyanolyan animációval adják át magukat az enyészetnek.

NÉMI PUSZTÍTÁS ÉS MÁSMEMMI, A VÁGYAM CSAK ENNYI?

Az *Elements of Destruction* erősen B kategóriás játék, az alapötleten túl kevés fantáziával megáldva. A „hadjárat” elég rövid, szóval, ha gyorsan végig akarsz valamit tolni, hogy levezed a feskőt, akkor ez a te játékod. Egyébként pedig erősen felejtős kategória. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/elements-of-destruction

GameStar

JÁTÉKMENET

- + rontom-bortom
- aztán meguntam

GRAFIKA

- + legalább gyors
- szürke, unalmas, semmitmondó

HANG

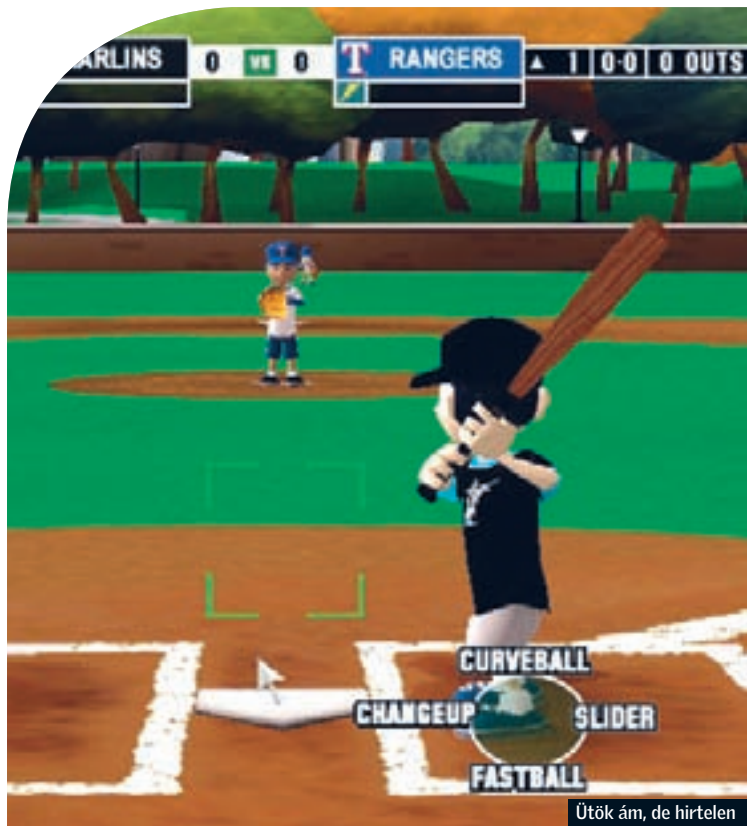
- + a robbanás effektusok jók
- a többi viszont átlagos

ÉLMÉNYFAKTOR

Hát egy ideig élveztem, amíg disztrologtatok vele, aztán a proggi is ment a levesbe.

61

Dr. Genya talán sokáig értékelné, én ráuntam, köszöntem.



FEJLESZTŐ: Humongous Software KIADÓ: Atari

BACKYARD BASEBALL 09

„Tudják: srácoknak”

//Bad Sector

A BACKYARD SOROZAT KÉSZÍTŐI évről évre, hangya-szorgalommal adják ki budget kategóriájú játékaikat. Nem csoda, ha nem hallottatok róla: az Electronic Arts és a Take 2 bestseller címei mellett nehéz „labdába rúgnia” (vagy: „kosarat dobni”, „baseballt ütnie”) ennek a hardcore játékos szemmel gyermeteg grafikájú, leegyszerűsített sportjátékszíriának. Be kell vallanom, hogy leginkább emiatt kapott nálam alacsony értékelést a játék. Azért 2008-ban nem kellene kb. ugyanazt a megjelenítést produkálniuk a *Backyard*-játékoknak sem, mint amit utoljára 2000-ben láttam belőlük... A játék emellett ugyanazokat a

(szándékosan) rendkívül leegyszerűsített szabályokat alkalmazza, mint a korábbi részekben. Viszont pozitívum, hogy hatféle játékmódban is nyomulhatunk, és sokféle lehetőséget is kilockolhatunk különféle eredményeinkkel. A baseballrajongók biztos értékelik még, hogy olyan hírességek is szerepelnek a játékban, mint A-Rod, Jeter, Pujols, Ortiz, Ordonez és Ichiro. A játék során különféle powerupokat is alkalmazhatunk, amelyeket nehéz megtanulni, amikor viszont már reflexszerűen mennek, akkor pedig túl könnyű az egész. Ha nagyon unatkozol és nincs kedved mainstream sportjátékokhoz, akkor esetleg érdemes elhülyéskedni vele. **CS**

Támogassa Ön is adója 1 %-ával az alkohollista rajzfilmhősöket segítő alapítványt



GameStar

48

Ökörködni jó vele, komolyabb baseball játéknak viszont inkább ott az EA.

WORLD OF WARCRAFT

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 ut. 10
Új üzlet: 8000 Szekesfehervar Budai ut. és a Károly János utca sarkán (Nyitás: 2008. Augusztus)

Részletek:
www.holdfenyteam.hu
e-mail: info@holdfenyteam.hu
Tel/fax: 06-1-343-0730



A kicsi, a nagy, az Artúr és az indián



Fascinating!



Na, itt a kert. Le is lövöm.

FEJLESZTŐ: DiCE KIADÓ: Electronic Arts

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Always look on the bright side of... death

ADICE, AMIÓTA AZ EA SZÁRNYAI ALATT TEVÉKENYKEDHET, töretlenül nyomul előre, mint addig is. Nemcsak a *Battlefield Heroes*-szal, hanem a *Bad Company*-val is, ami legújabb FrostByte motorjukkal fut. Nem tudni, hogy azért ez-e a motor neve, mert kegyetlen mód hideg van Stockholmban, vagy azért, mert a programozókat gúzsba kötve a tetőn korbácsolják, szintén hó társaságában. De ez nem is számít igazán, mert a játék remek, és ugyan nem ér fel *Call of Duty*-s magasságokba a próbálkozás, mindenképpen megéri, hogy ránézzünk. A legfontosabb dolog, hogy NEM szabad a *CoD*-hez hasonlítani. A *Battlefield* játékok évek óta az erősen többjátékos módra álltak rá, gyakorlatilag a DiCE-os srácok voltak az elsők, akik az *Operation Flashpoint* mellett úgy döntöttek, hogy csak multiplayer támogatást adnak a játékokhoz, és nem lesz kampány mód. Ez azóta annyira kinőtte magát, hogy számtalan hasonló módon működő franchise született és virágzik a mai napig.

HUNCUT CUNCUSOK

A *Bad Company*, konzolos FPS lévén, mindenképpen tartalmaz kampány módot is, ráadásul nem is rossz történettel, szerethető karakterekkel. Kicsit az az érzésem,


hogy az *Army of Two* és a *Bad Company* is több lehetett volna, ha az EA nem szabályozza le előre, hogy melyikben mit szeretne látni, így duplán „lefölözve” a piacot. Míg az *Army of Two*-ban nem sikerült megkedvelni a két fő karaktert, addig a BC-ben a főhős és társai egyenesen huncut cuncus státuszba kerülnek már az első ütközet után a játékosok szívében. Az még hagyján, hogy egyikük eredeti neve saját állítása szerint Gordon, így *Half Life*-utánérzet poént is gyakorol a játék, de szép számmal vannak még mai általános tinikultúra-viccek és utalások is. Természetesen rengeteg jól modellezett fegyver, iszonyatos mennyiségű robbanás és vezethető járműhegyek várják a játékosokat, így mindent kipipálhatnak azok a PC-s

Xbox-tulajok, akik játszottak már a kevésbé konzolos *Battlefield*-változatokkal az elmúlt években.

MELLÉKESEN: JÓ!

Tisztán érződik: a fejlesztőcsapat végre eljutott arra a szintre, hogy mintegy mellékprojektként kitoljon egy olyan zsíros bevételket hozó (legalábbis a játék alapján ezt várjuk) húszszacskót, ami megállja a helyét mind grafika, mind hang, mind pedig játékmenet és történet terén. Sokadik elemként a *Battlefield* sorozatnak, senkinek sem lesz olyan érzése, hogy kiforratlan lenne bármilyen eleme a játéknak, és ez mindenképpen nagyon hatalmas angyalkarajz piros pont ágyásban az üzenőfüzetükbe. Noha a célzás nem olyan jól megoldott, mint

a *CoD*-ben (persze a világeért sem hasonlítom össze a kettőt...), az általános feeling körülbelül ugyanaz, ami a következő modern kori *CoD* megjelenéséig valószínűleg sokakat kielégít majd. Az bőven kárpótól bárkit majd, hogy a hangok és a zenék a szokásos embertelen magas színvonalon szörzsögnek és dallamkodnak, továbbá a karakterek civódása és a remek motion capture átvezető animációk majdnem biztos vagyok benne, hogy mindenki számára málnás tejbegríz lesz.

A hónap egyik legnagyobb atombombája, érdemes megvenni. A barátnőtöknek úgyszincs szüksége arra az új melltartóra, ráadásul azzal sokkal nehezebb játszani (főleg, ha elől kapcsolós), mint a *Bad Company*-vel. 

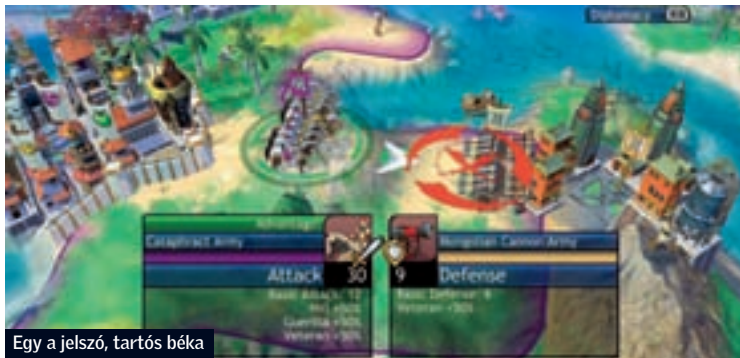


Én.





Na, téged sem a szépségedért alkalmazlak...



Egy a jelszó, tartós béka

FEJLESZTŐ: Firaxis **KIADÓ:** Take 2

CIVILIZATION: REVOLUTION

A Civ konzolos „élettér-terjeszkedése” //Bad Sector

AZT HISZEM, NINCS OLYAN STRATÉGIAI (illetve PC-s) játékkrajongó, akinek Mr. Sid Meier nevét be kellene mutatni...

A *Pirates!*, *Railroad Tycoon* és főleg a *Civilization* atyja korábban is kacsaingott a konzol felé, a legújabb *Pirates!* Xboxos és PSP-s verziójával, így nem is csoda, hogy másik örök klasszikusával is tett egy próbát.

„CSAK MÉG EGY KÖR” EFFEKTVUS?

Meier mester számára a legnagyobb kihívást talán az jelentette, hogy képes-e vajon éppannyira additív játékot készíteni, mint amilyen anno a *Civ* és különböző folytatásai voltak. A „haj csak még egy kört!”-féle már-már kóros rajongást a já-

ték iránt azért meglehetősen nehéz átültetni konzolra, hiszen alapvetően másfajta műfajról van szó...

„EGYSZERŰEN” NAGYSZERŰ

Mit tehet tehát Meier úr? Leegyszerűsít. Mert muszáj neki. Egyszerűen képzelenség lenne konzolon dettó ugyanazt a játéktípust kihozni, hiszen nem fogjuk órákig a tévé képernyőjét bámulni, mert arra ott a PC-s verzió. Ennek tükrében sokkal pörgősebb és „háborúsabb” a játék, kevesebb szerepe van a politikának és a gazdaságnak. Hogy ez jó-e nekünk? Szerintem nem. Nem rossz ez a *Civ* sem, de most komolyan: ha ezzel a játékkal akarok játszani, akkor inkább betöltöm a PC-set és nem ragadok le egy *Civ* lightnál...**GS**



Az alultáplált fekete fiatalember nem igazán barátságos...

GameStar
78

Hannibál, az „ante portás” esete: inkább maradjunk komplexebb PC-s verziójánál, mert az jó...



Legalább ütni azt tudunk...



Izé, a „hülye majmot” nem is gondoltam komolyan!

FEJLESZTŐ: Krome Studios **KIADÓ:** Konami

HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL

A gonosz ismét győzedelmeskedett... //Bad Sector

SZERENCSETLEN HELLBOY, VALAHOGY MINDIG PÓRUL JÁR a játékadaptációkkal. Eddig már többször próbálkoztak kalandjaiból tisztességes akciójátékot összehozni, de hősünk csak újabb és újabb megaláztatásoknak van kitéve. Ezúttal a legújabb Hellboy-film alapján készült egy másik akció-hent, amely tovább gyengíti a vörös „ördögfi” renoméjét a játékiparban.

A játék lényegét két szóban össze lehetne foglalni: ütni kell. Még hozzá sokat. Nagyon sokat. Van ugyan egy pisztolyunk, amellyel durrogathatunk is, de ennek annyira bénácska a kezelése, hogy jobban járunk, ha Hellboy természetes öklével osztjuk az

igazságot. És hogy miféle igazságot? Hát a sztorit ne nagyon firtassátok, mert arra a „nem jellemző” szóösszetételt tudnánk csak felhozni. A játék egymásra dobált pályái ide-oda ugri rálak hősünk kalandjainak különböző korszakai között. Akit a történet nem érdekel, annak megnyugtatótlanság közlöm, hogy a játékban lesznek náci tudósok, cyborg majmok és annyi kiirtani való gonosz imp, hogy az egész Földet be lehetne népesíteni velük. Vagy épp a poklot. Vagy akármit. Az unalmas, egyhangú henteselés mellett a *Hellboynak* az sem segített, hogy a játék eléggé közepes grafikát tud csak felmutatni. Előző generációs Xboxon még ez elment volna, no de 2008-at írunk, az ördögbe is. **GS**



Lizzy akkor adta be a válópert, amikor egyszer pajkosan rácsaptam a fenekére, és a három méterre álló falra kenődött...

GameStar
55

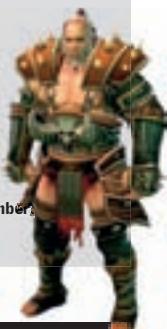
Oh, Hell! We f*cked this up...

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

GameStar Olvasói TOP5

- 1 GTA IV**
(2008. október)
- 2 FAR CRY 2**
(2008. ősz)
- 3 DIABLO III**
(2009)
- 4 MAFIA 2**
(2008)
- 5 SPORE**
(2008. szeptember)



GameStar Szerkesztőségi TOP5

- 1 MASS EFFECT**
(GS2008_05)
- 2 GTA IV**
(PS3/XBOX 360)
- 3 AGE OF CONAN**
(PC)
- 4 WARHAMMER ONLINE**
(2008 vége)
- 5 FLATOUT CARNAGE**
(PC, XBOX, 360 PS3)



GameStar Gyu TOP5

- 1 MASS EFFECT**
(GS2008_05 - PC)
- 2 AGE OF CONAN**
- 3 CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD**
- 4 THE LORD OF THE RINGS ONLINE**
- 5 ANARCHY ONLINE**

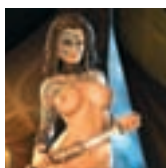


RPG



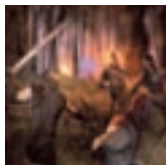
MASS EFFECT GS2008_05 - 94%

Az elmúlt 10 év legjobb sci-fi története, némi bolygóközi pikantériával.



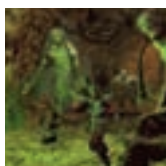
AGE OF CONAN GS2008_06 90%

A World of Warcraft első nehézsúlyú ellenfele a Warhammer Online teljes indulásáig.



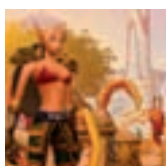
THE WITCHER GS2007_11 - 89%

Geralt világában durván ábrázolt erőszak, káromkodás és szex szennyezi be a mindennapokat.



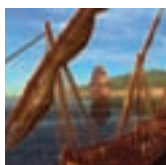
THE LORD OF THE RINGS ONLINE GS2007_05 - 95%

Mindenkinek kötelező darab, aki szereti Tolkien meséjét.



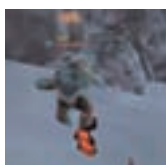
WOW: THE BURNING CRUSADE GS2007_01 - 98%

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!



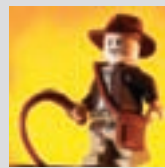
EVERQUEST 2: RISE OF KUNARK
GS2008_02 - 89%
Az új EverQuest-kiegészítő rengeteg újdonsággal várja a játékosokat.

Akció



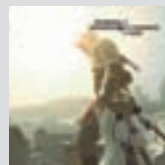
DEVIL MAY CRY 4 GS2008_07 - 90%

A billentyű- és egér (vagy épp controller) gyilkos csihpuhi játékok legkiemelkedőbb darabja.



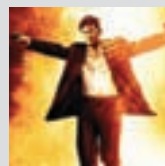
LEGO INDIANA JONES GS2008_06 - 88%

A LucasArts még magasabbra tolt a léceket, így mindent elsőpró 4 játékos móddal és poénokkal vár.



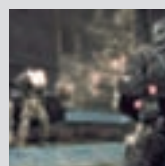
ASSASSIN'S CREED GS2008_03 - 89%

Egy középkori orgyilkos kalandjai lélegzetelállító környezetben.



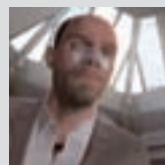
STRANGLEHOLD GS2007_09 - 87%

Tequila felügyelő lassított módban lő szét mindenkit jól. John. Woo!



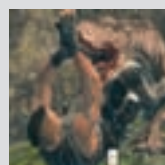
GEARS OF WAR GS2007_11 - 92%

Taktikus lövöldözések, epikus csaták akár több tucat harcossal.



KANE & LYNCH GS2007_12 - 78%

Két pszichopata örült menekülése a katonák és rendőrök ezrei előtt.



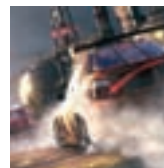
TUROK
GS2008_05 - 71%
Turok az őshüllők mellett ezúttal humanoidokkal is összetűzésbe kerül.

Verseny



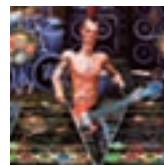
FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE GS2008_07 - 84%

Újabb hihetetlen mennyiségű kerek szemeteskuka, amit megúzhattok, szénné hajthattok.



RACE DRIVER: GRID GS2008_06 - 90%

A DIRT után a srácok már megtanulták, mit játszanak ki, úgyhogy kéjhőmpöly versenyezés vár.



GUITAR HERO III: LEGEND OF ROCK GS2007_12 - 90%

Virtuális húrpengetés a rock legnagyobbjaival.



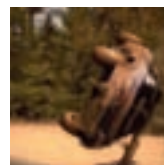
SUPERBIKE 2008 GS2008_06 - 88%

A Milestone sorozatának következő epizódja, példátlan pályahűséggel.



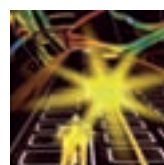
RACE 07 GS2007_10 - 96%

Még hardcore szimulátorrajongóknak is kemény kihívással szolgál a RACE 07, az igazi versenyjáték.



COLIN MCRAE: DIRT GS2007_06 - 85%

A megboldogult Colin McRae emlékére ajánljuk figyelmetekbe legutolsó játékát, a kiváló DIRT-öt.



AUDIOSURF GS2008_03 - 88%

Egy igen mókás játék: a program MP3 formátumú zenéinkből generálja le nekünk a pályát.

Stratégia



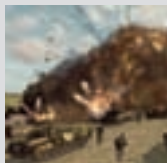
EUROPA UNIVERSALIS: ROME
GS2008_05 - 79%

A nem éppen egyszerűségéről ismert EU most Rómába kalauzol el.



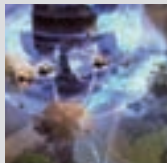
SINS OF A SOLAR EMPIRE
GS2008_02 - 92%

Keményvonalas ústratégia, rengeteg fejlesztéssel, opcióval és hódítással.



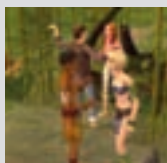
WORLD IN CONFLICT
GS2007_08 - 90%

A játékmenet gyors, pörgős és a stratégiai rész sem szenved csorbát.



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT
GS2008_01 - 82%

SW: *Empire at War* nyomdokain három faj küzd planetánkért.



THE SIMS: HAJÓTORRT KRÓNIKÁK
GS2008_02 - 84%

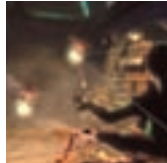
Történetorientált, egyszerűsített *Sims* egy „lakatlan” szigeten.

FPS



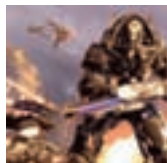
CALL OF DUTY 4
GS 2007_11 - 95%

A népszerű multis játék teljesen új, modern köntösben.



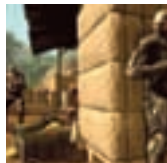
BIOSHOCK
GS2007_09 - 96%

Ha nagydarab konzervdobozokat akartok fenékre durrantani, még mindig a *BioShock* a legjobb választás.



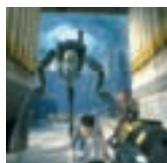
UNREAL TOURNAMENT III
GS2007_11 - 93%

Az Unreal Engine 3 gyönyörű, a csaták még izgalmasabbak.



CRYSIS
GS2007_12 - 90%

A jelenlegi grafikai bajnok, csak ha Paksról származik a konfiguráció!



THE ORANGE BOX
GS2007_10 - 94%

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

Sport



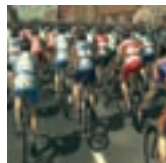
PRO EVOLUTION SOCCER 2008
GS2006_11 - 94%

A PES legyűrte a FIFA-t, magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.



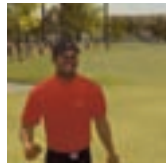
MADDEN NFL 08
GS2007_08 - 92%

Az amerikai foci rajongói jól jártak ebben az évben, egy remek játékot kapnak a pénzükért.



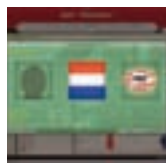
PRO CYCLING MANAGER 2008
GS2008_05 84%

A remek bringás (nem lányos...) manager szoftver idei epizódja.



TIGER WOODS 2008
GS2007_09 - 80%

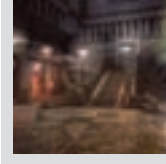
Kedvenc golfozónk sem tette le az ütőt, hogy virtuálisan üthetessük a zöld gyepen a labdát.



FOOTBALL MANAGER 2008
GS2007_11 - 90%

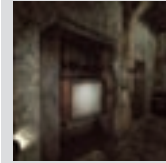
Kiváló menedzserprogram, csak ha nem riadsz vissza a kemény kihívásoktól.

Kaland



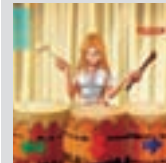
SINKING ISLAND
GS2008_01 - 90%

Benoit Sokal mester újabb különleges hangulatu játékot rukkolt elő.



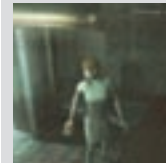
PENUMBRA: BLACK PLAGUE
GS2008-03 - 81%

Valódi horror, minimális akcióval, agyafűrt fejtörőkkel.



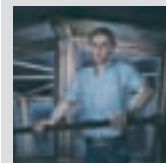
SO BLONDE
GS2008_07 - 88%

Kalózok, *Monkey Island*-utánérzés, csak szöke nővel. Jóóóó :D



EXPERIENCE II2
GS2008_03 - 87%

A főszereplőt ezúttal nem irányítjuk ténylegesen, csak segítjük a kalandok során.



OVERCLOCKED
GS2008_05 - 77%

Elmebeteg és nyomaszó hangulat egy point-'n-click kalandban.

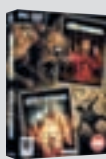
Budget megjelenések



WITCHER+JERICHO
7990 Ft

A Witcher lengyel műremek a CD Projekt műhelyéből, kardokkal, pikáns töltséssel, míg a *Clive Barker's Jericho* párnaszorongató, vérfolyós-parás FPS-e.

SUFFERING+SUFFERING 2
3990 Ft



A hivatalosan is legelborultabb kategóriában nyertes *Suffering* és második epizódja várja, hogy ráöntse a mirelit borsót a játékosok gerincoszlopára.

A Céh 2	4990 Ft	Heroes IV Complete	3850 Ft
Act of War Gold Edition	2990 Ft	IL2 Sturmovik: 1946	1990 Ft
Agatha Christie: And There Were None	990 Ft	LEGO Star Wars 2	3990 Ft
Age of Empires 3	4490 Ft	Mass Effect	7990 Ft
AGON: Toledo	4990 Ft	Moto GP 2	1990 Ft
Blacksite	3990 Ft	Runaway 2	1990 Ft
Blitzkrieg 2: Liberation	3990 Ft	Sherlock Holmes: The Awakened	1990 Ft
Boiling Point	1990 Ft	Spellforce 2	2990 Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	2990 Ft	Splinter Cell Trilogy	2990 Ft
Civilization 3	1990 Ft	Spongyabob 100%	1990 Ft
Command And Conquer 3	3990 Ft	Terrorist Takedown 2	2990 Ft
Chris Sawyer's Locomotion	990 Ft	Test Drive Unlimited	3990 Ft
Dark Messiah of Might and Magic	4990 Ft	UAZ Racing 4x4	2990 Ft
Fahrenheit	1990 Ft	Warhammer: Mark of Chaos	4990 Ft
Fantasy Wars	4990 Ft	Witcher + Jericho	7990 Ft
Ford Racing: Off Road Company Line	1995 Ft	World Series of Poker: Tournament of Champions	3990 Ft
Gears Of War + Fear Gold + Unreal Tournament 3	7990 Ft		

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 Enhanced Edition	
GTA IV	2008. október		2008. augusztus
HEIST	2008. augusztus	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. ősz
Mafia 2	2008.		

Elindult lassacskán a nyár, így nincs különösebb mozgólódás halasztások terén.



GameStar

MÉLYVÍZ

Tranzisztorik, kondenzátorténetek // Mady

KEDVES OLVASÓK, BÚCSÚZOK!

Kicsit rendhagyó lesz ez a mostani szerkesztői bevezető, mely egyben az utolsó is, legalábbis a számomra. Az egyik szemem érthető módon sír, a másik picit nevet, hisz a következő hónaptól már egy teljesen új kolléga, Matteo fogja szerkeszteni a Mélyvíz rovatot, aki legalább annyira jó arc, mint én, s mellesleg nagyon ért a hardverekhez. Fogadjátok Őt nagy-nagy szeretettel! Másfelől viszont 7 év GameStarral eltöltött idő után most a saját lábamra állhatok és kipróbálhatom magam egy picit más területen is, aminek persze az egyik része azért továbbra is szorosan kötődik majd az informatika világához. Szóval nem fogok csak úgy eltűnni, aki akar, megtalál majd az interneten. Az igazság az, hogy 1200 karaktert megtölteni itt minden hónapban sokszor kinszenvedés volt, most viszont rájöttem, ennyi hely nagyon is kevés ahhoz, hogy elbúcsúzzak mindenkitől, ezért rövidre fogom. Szeretném megköszönni az egész GameStar szerkesztőségnek, hogy a család tagja lehettem ennyi éven keresztül, illetve Nektek, Kedves Olvasóknak a figyelmet és a rengeteg pozitív visszajelzést, amit kaptam. De ne búslakodjon senki, az élet megy tovább, a táborban úgyszólván találkozunk még, Zero pedig már javában készíti is a sőt és a citromot, remélem, ezt a búcsúpártit megússza a kisujjam! :)

Maradok tisztelettel,
"tequilás" Mady



COMPUTEX 2008

A Z 1981 ÓTA ÉVENTE MEGTARTOTT KIÁLLÍTÁS A MÁSODIK LEGNAGYOBB ILYEN JELLEGŰ A VILÁGON. A TÁVOL-KELETI SZIGETORSZÁGBAN, Tajvanban rendezett expón előszeretettel mutatnak be új termékeket, technológiákat a gyártók. Kezdve a sort olyan érdekes, ámde kétséges piaci pozíciójúakkal, mint a szemüvegbe épített médialejátszó vagy éppen vállon és derékon támaszkodó, notebookot tartó állvány. És persze voltak olyan vasak, amelyek némi érdeklődésre is számíthatnak – ezekről kívánunk szólni. Kezdetnek mindjárt itt van az ATI HD 4800-as családja, ami a maga 800 stream processzorával, architektúrais csiszolásokkal és kiváló ár/érték aránnyal igyekszik elbűvölni minket (és ezúton is elnézést az R770 nem hivatalos adatainak előző havi közléséért). Ellenfelül a brutálisan erős, ám nagyon melegező, sokat fogyasztó és bizony drága GTX 200-asokat kapják. A meccsről bővebben *lásd tesztünket* hátrébb. Itt indította útjára az AMD Puma elnevezésű mobil platformját – er-

ről, és a kis csúszást követően végül júliusban debütáló Centrino 2-ről a következő két oldal valamelyikén írunk. Számítalan egyéb, valamilyen szempontból érdekes termék premierje volt még itt. Például az ASUS egy HDMI-csatlakozással szerelt 7.1-es hangkártyát mutatott be Xonar HDAV1.3 néven. Ez – amennyiben szükség van rá – HD-vidéo lejátszása közben ki tudja segíteni a központi egységet. Gyenge gépek HD-lejátszási képességét hivatott biztosítani a leginkább hálózati eszközeiről ismert Broadcom terméke. 1x PCI Express bővítőhelyre rakva, ExpressCardként vagy éppen alaplapra integrálva ultramobil PC-k és MID-ek számára hozhatja el a Blu-ray-lejátszás képességét – ezt ezek az eszközök önerőből biztosan nem tudnák. De volt még Intel X58 chipsetre épülő alaplapok körképe is – a piacra kerülés előtt jó fél évvel – és az ASUS Striker II egy speciális változata is parádézott. Számos SSD-t gyártó cég tette tiszteletét, így többek között az Intel jelenleg 4 és 8 GB-os, közepes teljesítményű és mo-

derált árú adattárolóit (Z-P230) lehetett megtekinteni. Nem kevés kis fogyasztású, elsősorban mobil eszközökbe szánt processzort és erre épülő terméket is bemutattak. Az Intel Atomja mellett olyanok szállnak harcba még, mint az NVIDIA Tegra vagy az AMD ez ideig névtelenségbe burkoló versenyzője. Eee PC-ből bemutatták a 901-es és az 1000-es változatot, amely már a versenytársak lépéseire reakció. Asztali használatra lesz az Eee Box 1,6

GHz-es Atom processzorával, 1 vagy 2 GB DDR2 memóriájával, 80 vagy 160 GB-os HDD-jével. Ki/bemenetek: 2 USB, gigabites Ethernet, 3-féle kártyaolvasóhely, 802.11n Wi-Fi és egy DVI-kimenet – optikai meghajtó sajnos nem fért bele a pehelysúlyú versenyzőbe. Támogatja az Express Gate-et, avagy az oprendszer megkerülő, alapfunkciókat megvalósító szoftverrel látják el. Júliusban már kapható a tengerentúlon, itthoni megjelenésről még nincs információ. [CS](#)



FIZIKAI GYORSÍTÁS – EZÚTTAL KÜLÖN KÁRTYA NÉLKÜL!

NYILVÁN SOKAN EMLÉKEZ-
tek még az immár 2 éve
piacra dobott PhysX
gyorsítókártyára az AGEIA műhe-
lyéből. Meglehetősen drága, de presz-
tízfogyasztóknak prima választás
volt; megvásárolva egy ún. PPU-val bő-
vült a gépünk. Ez a fizikai számításokat
a központi egység válláról levéve egy-
részt tehermentesítette azt, másrészt
az eddiginél részletesebb fizikai modell
megalkotására adott lehetőséget a pro-
gramozóknak. Mindezt egy saját memóriá-
val rendelkező, leginkább csatlakozók nél-
küli VGA-ra hasonlító eszköz valósította
meg. Bár több mint 100 cím támogat-
ja – többek között a *Mass Effect*, a *Gears*

of War és az *UT3* – a PhysX vasat és
a rá épülő motort, de csak igaza lett
John Carmacknak: ez így nem életképes.
2008 februárjában az
NVIDIA megvette a cé-
get, és a motort saját
CUDA nevezetű megoldásába integrálta. Ezzel
minden GeForce 8???
kártya és annál újabb
képessé vált a mér-
sékeltelen elterjedt fizi-
kai motor futtatására,
de külön gyorsítókártya
helyett a GPU-n. Elmé-
letben legalábbis ez a helyzet – a gya-
korlatban azonban még az üzletpolitika



is beleszól. Az 17739-es verziójú (e so-
rok írásakor még csak béta) meghajtó-
val ugyan a PhysX System is fellelül,
de az csak a 9800GTX,
valamint a GTX 2?0-as
kártyákkal hajlandó mű-
ködni. Ez tehát jelenleg
csak a felső kategóriának
járó kiváltság. Olyannyi-
ra inkább üzleti kérdés ez,
hogy még egy RV670-es
Radeonon is sikerült fu-
tásra bírni... Értelemsze-
rűen a konkurensnek is
van koncepciója erre –ők
nagyjából az R580-as piacra dobása óta
beszélnek GPU számozta fizikáról. Június

közepén az Intel tulajdonolta Havokkal
kezdtek tárgyalásokba, céljuk, hogy a kb.
300 játék támogatta Havok Physics mo-
tor jobban fusson a cég CPU-in és GPU-
in. Emlékeztet, hogy a cég Havok FX né-
ven egy GPU-kat fizikai számításokra be-
fogó megoldást fejlesztett még évekkkel
ezelőtt, aztán ezt a projektet leállítot-
ták a felvásárlás után. Bár 2007 őszén
az Intel saját jövőbeli fejlesztéseire hivat-
kozva kulcsfontosságúnak ítélte a vállal-
latot, azonban e betűk legépeleségén-
nek vajmi kevés megvalósítását láthatunk
grafikai megoldásokban. Egyes elemzők
szerint az „igazi”, általános elterjedt fi-
zikai gyorsításra a DirectX 11 debütálá-
sáig várunk kell. [CS](#)

IPHONE 3G RAJT, HAMAROSAN ITTHON

KIS RÁNCFELVARRÁSON ESETT
át az Apple telefonja, amely
a keresztségben a 3G utónevét
kapta. A külsőt tekintve minimális forma-
tervi változtatások – nem egész három-
negyed mm-rel vastagabb, mint elődje, de
attól eltérően gömbölyített az alja. A fe-
hér és fekete színben is elérhető műtűr
133 grammot „nyom”. Kijelzője 3,5” átmé-
rőjű, 480x320 pixel felbontású, van még
benn egy 2 megapixeles kamera is (há-
tul, úgyhogy a videotelefonálást
felejtjük el). Az akkumulátor az Apple által
megadottak alapján 300 órányi készenléti időt
vagy 10 (5) óra 2G (3G) beszélgetést,
vagy három óra böngészést
tud egy feltöltéssel kiszolgá-
lni. Van még USB 2.0 kapcsoló-
dás, HSDPA, GPS, javított háló-
zat- és hangkezelési képesség.
Továbbra is kettő, egy 8 és egy
16 GB-os változata lesz, 200, il-
letve 300 dolláros áron. Július
11-én már el is startolt 22 or-
szágban (pl. Ausztria, Német-

ország, Olaszország, vagyis hozzánk kö-
zel), majd később még más országokban,
összesen mintegy hetvenben is megjele-
nik. Hazánkba hivatalosan az év végéig ér-
kezik meg a T-Mobile színeiben – bár hal-
lottunk már augusztust is –, az árról pe-
dig pontos információ még nincs. Az előző
modell sikereiből kiindulva az Apple több
mint 10 millió darabot tervez csak idén el-
adni belőle, ami a nyomott árakat nézve
könnyen összejöhét. [CS](#)



NYOMUL A GOOGLE MINDEN FRONTON

HAMAROSAN MINDEN-
KI számára elérhető lesz
az iGoogle, 2008 végén
vagy 2009 elején jöhetnek az első,
Androidot futtató mobilok, és már
elérhető a Google Media Server. Ez
utóbbi a Google Desktopra épül, amely
fő erénye, hogy képes indexelni, nyil-
vántartani a gépünkön található tar-
talmat, és ezzel azt meg is oszthat-
juk. Most a Google Media Serverrel
együttműködik ezek a tartalmak min-
den Universal Plug and Play-re ké-
pes eszközön elérhetőek lesznek, ami
csak a gépünkhöz csatlakozik. Egy-
előre még csak Windows alatt fut,
de együttműködik konzolokkal, digi-
tális tévékkel és a cég által tulajdo-
nolt szolgáltatásokkal (pl. YouTube,
Picasa). Egy másik terület: év vé-
gén vagy a következő év elején jönnek
majd a tavaly novemberben bejelent-
ett nyílt forráskódú Android operá-
ciós rendszert futtató mobiltelefonok.
Ezek nagy előnye, hogy az eddiginél

könnyebb lesz rájuk alkalmazásokat
fejleszteni, amik ingyen állnak majd
rendelkezésre. Ez egyelőre még sajnos
nincs egészen így, mivel az OS is fej-
lesztés alatt áll, és ez jelentősen bo-
nyolítja a helyzetet. Most a nyáron
a nagyközönség felé is nyitó iGoogle
pedig egyfajta személyre szabható
kezdőlap. Ezen általunk válogatható
tartalom jelenik meg kis méretezhető-
rendezhető dobozokban, igény szerint
több fülön. Olyanok közül válogathat-
unk, mint hírportálok (GameStar is
van!), tévéműsor, időjárás, utcake-
resés, azonnali üzenetküldés, Gmail,
videomegosztók, játékok, jó nők,
torrent trackerek stb. – kb. minden
tartalom, amit csak az internet kínálni
tud. Aki kedvet érez hozzá, az sajátot
is készíthet, amit használ, és azt meg-
oszthatja másokkal. [CS](#)



RÖVIDHÍREK

**Június 27. – Bill Gates utolsó munká-
napja** az általa (is) alapított vállalatnál.
1975 óta volt a cég vezérigazgatója egé-
szen 2000-ig, amikor is Steve Ballmer kö-

vette a poszton. 2006 júniusában a vezető
szoftvermérnöki pozícióját is átadta, mos-
tantól pedig csak az igazgatótanács elnö-
ki széke (és a Microsoft 9%-nyi részvénye)
maradt a kezében. 33 év alatt kódot írt,
üvöltözött fejlesztőkkel, jótékonykodott, sőt

még tinilányoknak szóló magazinban is pó-
zolt, mint sikeres tüzletember.

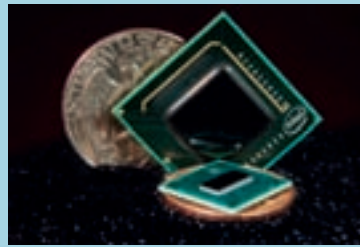
**45 nm-es, Wolfdale-alapú Pentiumot ké-
szül piacra dobni az Intel.** A kétfmagos, 2,5
GHz-es, 2 MB L2 cache-t felvonultató pro-

cesszor előreláthatólag igen jól tuningolható
lesz a maga 800 MHz-es FSB-jével és
65W-os TDP-értékével. Az E5200-as típus-
jelű központi egységről árat még nem közöl-
tek, de a 24-es, Allendale-alapú E2220 árat
véltetően alig haladja majd meg.

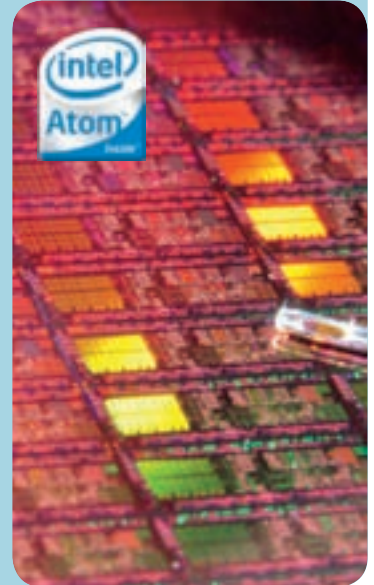
FÉNYES A NETBOOKOK JÖVŐJE

IDŐNKÉNT ALKOT AZ INFORMATIKA új fogalmakat – néhány ilyenekkel és kicsit a háttérükkel foglalkozunk most. Év eleje óta (leginkább az Intel jóvoltából) használjuk a netbookot. Ez olcsó, kisméretű és csekély fogyasztású notebookokat jelent a gyakorlatban, amelyeknek értelemszerűen a tudása is elmarad a nagyobb gépektől. Ez azonban nem probléma, lévén, hogy elsősorban böngészésre, szövegszerkesztésre és egyéb hasonló, kis teljesítményigényű feladatokra szánják őket. (Ezeknek asztali változatait nevezik egyébként nettopnak.) Nem mai „találmányról” van szó; régóta vannak már hasonló gépek, néhol ultramobil PC-nek is (UMPC) nevezik őket, de ezek a kilencvenes évek eleje óta nem tudtak komoly eladásokat produkálni. Legalábbis nem olyan komolyat, mint amit a sajtó

által már-már ikonná emelt Eee PC és társai értek el. 2009-re már 30 millió ilyen jellegű számítógép eladását jósolják. Hogy ez mennyi? Nos, 2007-ben világszerte 268 millió számítógépet értékesítettek, ez 2006-hoz képest 12%-os növekedés volt. Az idei első negyedévben szintén kétjegyű növekedést mutatott ki az iSupply: stabilan haladunk a 300 millió felé. Ez tehát a PC-piacnak úgy durván a tizedét teszi majd ki, ha hasonló növeke-



dést feltételezünk. Ez nem kevés pénzt jelent, így érthető, hogy számos hardvergyártó szeretné kivenni a részét ebből. Elsőnek mindjárt itt van az Intel Atomja, amely számos Eee PC és pl. az MSI Wind alapja. A Diamondville magosak közül a maximum 2,5 W fogyasztású N270 való netbookokba és a maximum 4 W-ot fogyasztó 230 nettopokba. Egymagos, két szálat képes kezelni, fél MB L2 cache-sel és 1,6 GHz-es maximális órajellel rendelkezik mindkettő. Emellett a díjnyertes VIA Nano rendszere rúg még labdába – ennek bár fogyasztása többszöröse az Atoménak, de Vista-képes és HD-videók lejátszására alkalmas gép építhető belőle. A harmadik negyedévtől piacra is kerülnek majd. Egyes híresztelések szerint beszáll az AMD is: 8 W-ot zabál 1 GHz-es – egyelőre névtelen – processzora, amelyet az előbbiek konkurenciájának szán. **CS**



MI FÁN TEREM A PUMA ÉS A CENTRINO?

IGEN EGYSZERŰ ELVEK MIATT gondolkodnak bizonyos gyártók egyes termékvonalaknál ún. platformokban. Egy-egy hangzatos, jól marketingelhető név mögé rejtenek technológiákat – így egy jól működő, összecsiszolt rendszert kapunk, miközben a felhasználónak sem kell feltétlenül bonyolult technikai részletekbe belemennie. Ilyen platform hozható számítógépek számára az AMD Puma. Ez Turion X2 Ultra processzorból, integrált HD 3200-as VGA-ból és a 780G lapkakészlet mobil változatából áll. Az alacsony fogyasztású kétmagos Turionoknak 2,4, 2,2, valamint 2,1 GHz-es órajelük lehet. Az integrált VGA-képes Hybrid CrossFireX-en keresztül 3400/3600/3800-as Mobility Radeonokkal együttműködni, de saját kategóriájában is elég komoly megoldás. A PowerXpress-szel igény (és töltöttség) függvényében a diszkrét képalkotó kapcsolható, miközben az integrált megoldás ilyenkor is képes HD-videók lejátszásába besegíteni. A bootolás meggyorsítására a flashmemóriát használó Intel Robson mása hivatott: a HyperFlash. Eredetileg a Computexre tervezték, de csak jú-

lius közepén indul útjára a Centrino 2. Valójában ez már a brand ötödik generációja; a névadás a korábbi négy testvértől való megkülönböztetés miatt alakult így. 2,26 GHz-től 3,06-ig tartoznak ide 45 nm-es Core2 Duo-k, GMA X4500-as grafikus chippel (DX10-támogatás, 10 shader, hardveresen segített videolejátszás) és DDR3 memória támogatásával (1333 MHz-ig) egyetemben. Ebben a „csomagban” mutatkozik be a Robson második generációja, a DisplayPort támogatás, illetve vezeték nélküli kapcsolódási lehetőségként az Intel Wi-Fi Link 5100/5300 (802.11n képes) és bővítményként WiMAX szerepel. Alternatívaként az egyszerre Wi-Fi- és WiMAX-képes 5150 vagy 5350 jöhet szóba. Az erre épülő laptopok augusztustól várhatók. **CS**



ÚJ „CSODAKÁRTYA” AZ AMD/ATI-TÓL

KIS KIHAGYÁS UTÁN FELÚjíttja integrált tévétuneres termékvonalát a cég. Az All-In-Wonder HD nevű kártya szakít a korábbi elnevezésekkel, melyben minden bizonnyal az AIW HD 3650 nevet viselné – lévén, hogy ez az RV635 PRO GPU-ra épül. Tulajdonképpen a 2006 nyarán megszüntetett, akkor közel 10 éves brand csak a HD kétezer szériát hagyta ki. A „Vista Ready” plecsnit kiérdemelt megoldás egyik lelke az ATI Theater 650 Pro chip, amellyel a kártya képes analóg és digitális tévéadások, valamint FM-rádió vételére (ezek rögzítése a mellékelt Catalyst Media Centerrel is történhet), hardveresen támogatja a videolejátszást (MPEG-1, MPEG-2, DivX) továbbá az MPEG-2, MPEG-4, DivX, WMV9, VC-1 és H.264/AVC kódolást. Ezek egy része nem a tunernek, hanem az Avivónak

köszönhető. Egyéb ki- és bemenetek (mint S-Video, kompozit) egy bővíthető helyre csavarozható kis kártya formájában csatlakoztathatók hozzá. Ez vélhetően nem minden csomagban lesz a kártya mellett. 3D-ben egy HD3650-nel egyezik meg: 725 MHz-es mag, effektív 1200 MHz-es DDR3 memória. Az ajánlott fogyasztói ára 200 dollár lesz. **CS**



RÖVIDHÍREK

2014 áprilisáig támogatják a tovább már nem értékesített Windows XP-t. Ez alól az olcsó notebookok piaca persze kivétel, ott továbbra is kapható az operációs rendszer.

ción rendszer. A támogatáson biztonsági frissítések elérhetővé tételét és a kritikus sebezhetőségek mihamarabbi foltozását értik. Jó hír ez azoknak az elsősorban vállalati szereplőknek, akik a nem túl sikeres Vistát kihagyva egyből a Windows 7-et

vennék meg, amikor az megjelenik. De nyilván sok felhasználó is így van ezzel.

„Új” kártyát dob piacra az NVIDIA, 9800 GTX+ néven. Nevében a „+” egy 55 nm-en gyártott, 738 MHz-en járatott magot jelent –

minden más változatlan. A július közepétől elérhető kártyát lepípáló, húzott 9800 GTX-eket hetek óta kínál több gyártó, így inkább az ezzel egy időben 200 dollárra mérsékelt árú GTX igyekszik megszorongatni a HD 4850-et, nem pedig a 30 dollár feléért kapható GTX+.

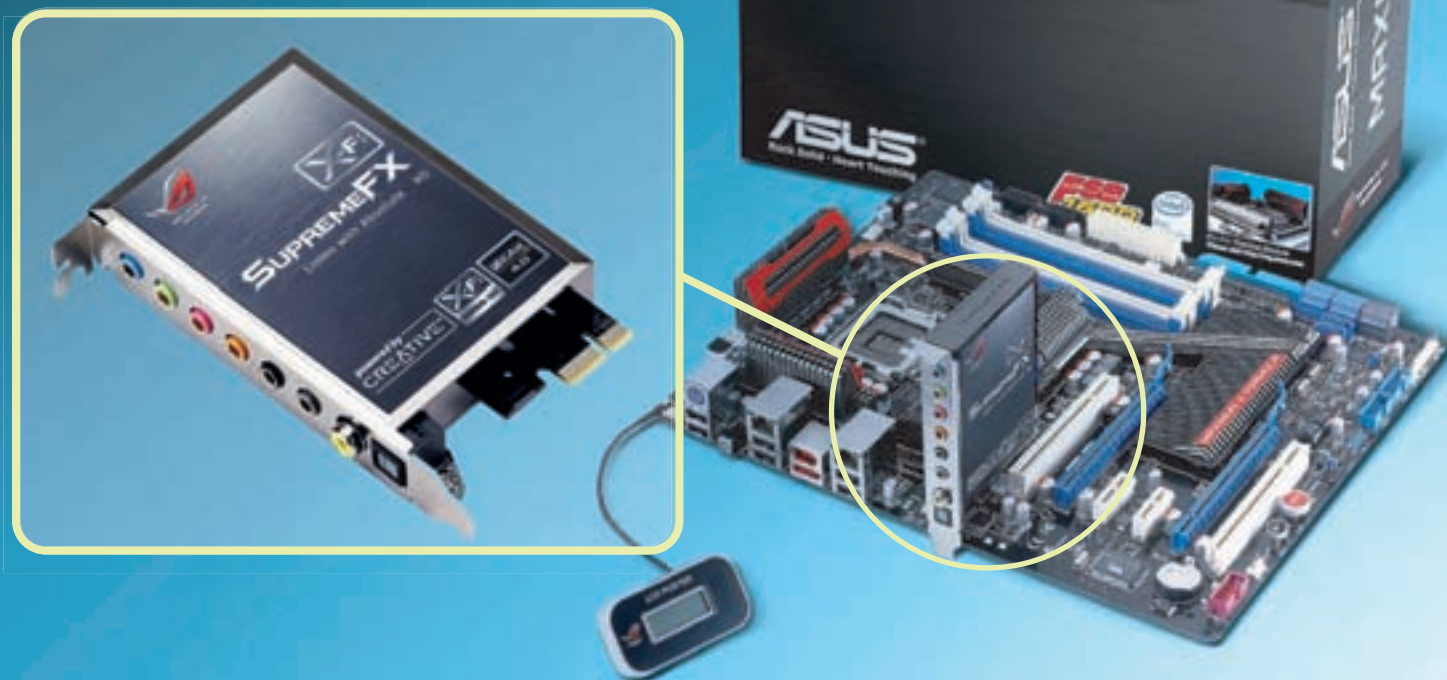
ASUS ROG Maximus II Formula Teljesen magával ragadó játék élethű hangokkal

A SupremeFX X-Fi hangkártya realisztikus hangzást biztosít a felülmúlhatatlan játékélményhez

Ha valóban szenvedélyt érez a játék iránt, akkor tudja, milyen fontos szerepet játszik a hang a játék összehatásában. Az új ASUS ROG Maximus II Formula alaplap az innovatív SupremeFX X-Fi hangkártyával felvértezve mostantól kezdve újradefiniálja azt az élményt, amit a játékok nyújtanak számunkra. Olyan valóságos hangokkal ejt minket ámulatba, hogy az ember azt hihetné: saját maga is benne van a játékban! A DDRII memória támogatásával és a legújabb Intel P45-ös lapkakészlettel, az exkluzív CPU Level UP technológiával és Extreme Engine áramellátási megoldással kitüntetett Maximus II Formula alaplap utólérhetetlen élményeket szerez számunkra a játékok futtatása során.


A valódi, 16 fázisú áramellátási megoldás kivételes teljesítményt eredményez

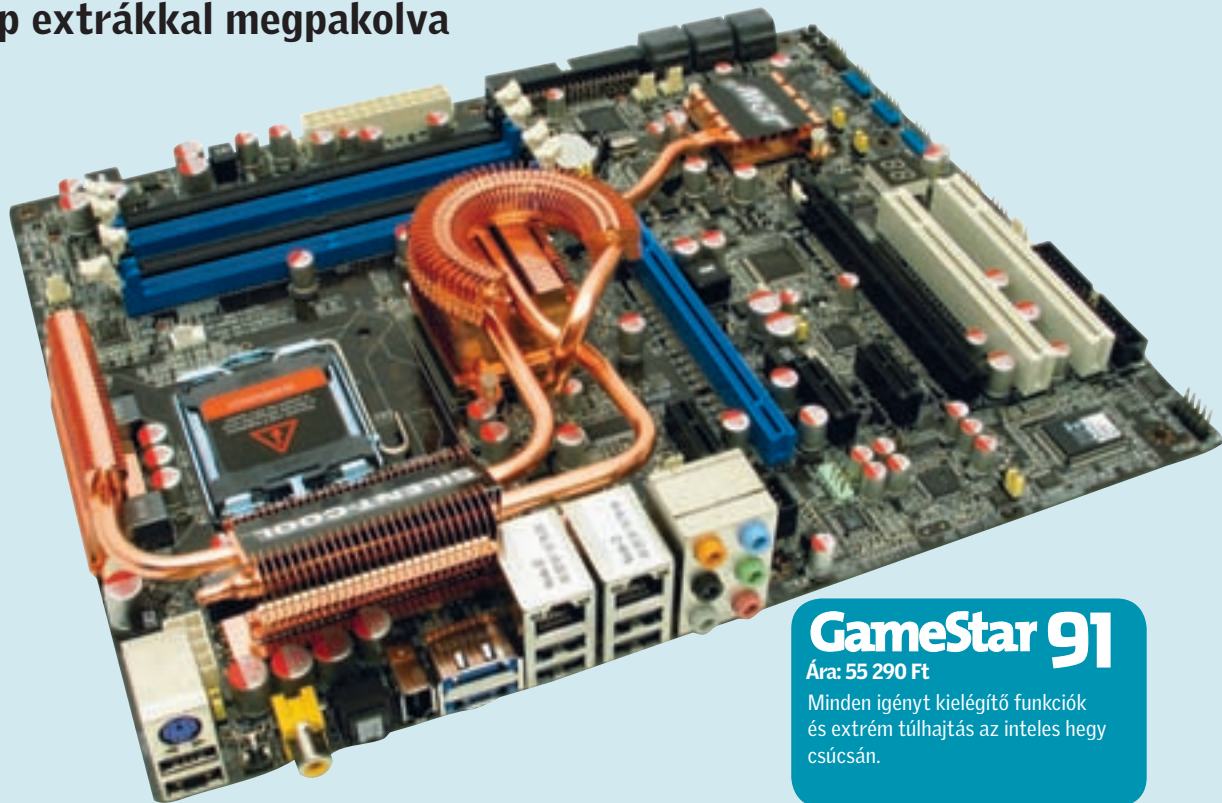
Az új ROG Extreme Engine esetén egy olyan újgenerációs, többfázisú áramellátási megoldásról beszélhetünk, amelyik magában foglalja a CPU 16 fázisú ellátását, a 2 fázisos memóriakezelést, valamint 3 fázisú meghajtást az északi hídhhoz. Ez a táplálási kialakítás a BIOS-ban további feszültségszabályozási opciókat biztosít a magasabb teljesítmény-beállításokhoz. A stabil működés, és a 96%-ig terjedő energiahatékonyság érdekében csak a legjobb alkatrészeket használja, miközben az automatikus áramszabályozás kisebb energiavesztéséget és alacsonyabb hőtermelést eredményez.



J&W JW-X48D2-EXTREME

X48-as csúsalaplap extrákkal megpakolva

KICSIT MEGKÉSVE BÁR, DE törve nem, hazánkba is megérkezett a J&W X48-as csúsalaplapja, amely a lapkakészletet jellemző tulajdonságok mellett igen sokrétű tuningolási lehetőséget is kínál a felhasználóknak. A processzorok támogatása terén sincs szégyenkezni valója az Extreme deszkának, gyakorlatilag a ma fellelhető összes központi Intel egységet hibátlanul kezel. A típusnévben látszó D2 jelzés egyértelműen a DDR2-es memóriák támogatására utal, amelyekből egészen 1200 MHz-ig vadászhatunk megfelelő típust. Az ATI videokártyák párba kötése, illetve az ICH9-es déli híd szolgáltatáscsomagja – mind-mind ismert korábbiakról, csakúgy, mint az erre a kategóriára jellemző duplikálás a hálózati és eSATA-vezérlők, valamint a BIOS-lapok tekintetében. Működés közben LED-ek és egy hibajelző panel értesíti a felhasználót, míg baj esetén a gombként kivezetett CMOS Clear kapcsoló jöhet jól. A túlhajtást érintő BIOS-oldal épp annyira részletes, hogy még nem bonyolult, így a tuninggal épp csak ismerkedő személyek is könnyedén kijönnek majd a JW-X48D2 Extreme deszkával. 



GameStar 91

Ára: 55 290 Ft


Minden igényt kielégítő funkciók és extrém túlajtás az intelles hegy csúcsán.

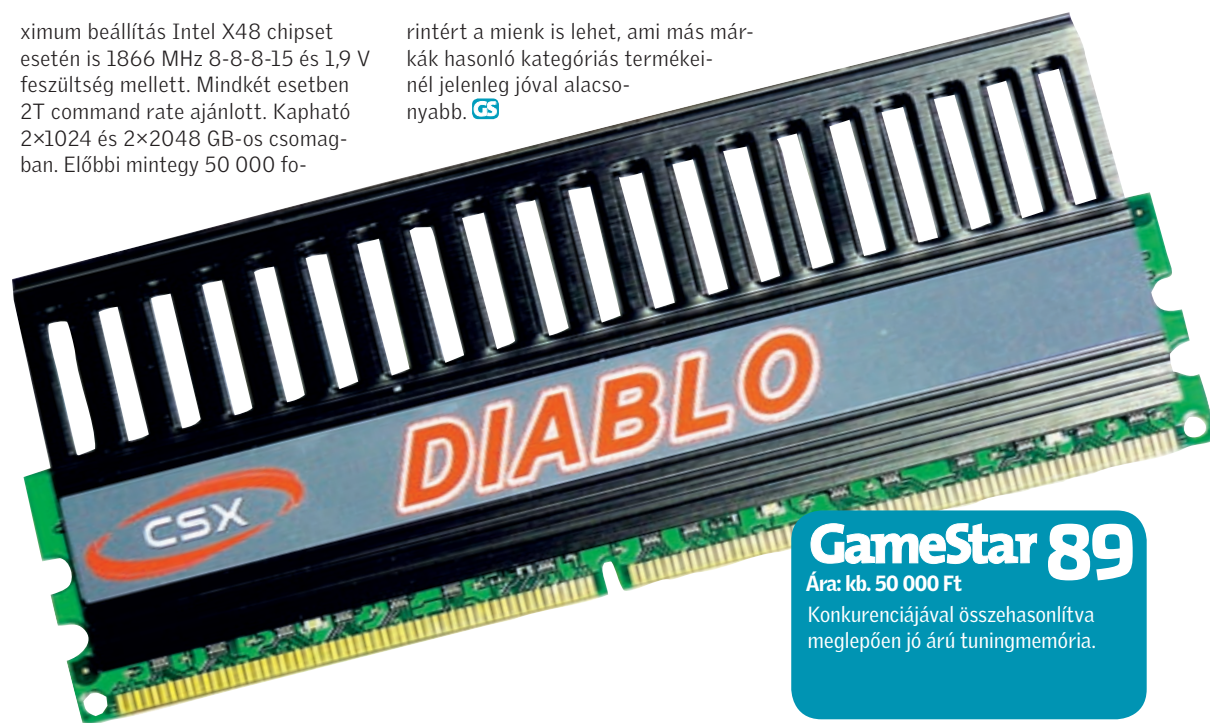
CSX DIABLO DDR3

Ördögi sebesség – egy kategóriával olcsóbban

ELSŐSORBAN ÁRUKHOZ MÉRTEN kiváló teljesítményükkel hívják fel magukra a Compustocx memóriái a figyelmet. Az egészen pontosan Diablo3-2000 jelzésű versenyzőt kézbe fogva egyből feltűnik, hogy nem valami kispályás hardverről van szó – a modul magasságát megduplázó, fekete hűtőbordával szereltől. Igazából más tartalmú, Diablo feliratú doboznak is tudnék örülni, ha már itt tartunk, de lássuk a (forró) vasat! A kétezres szám arra utal, hogy megfelelő lapkakészletes lapba rakva, adott paraméterek mellett az 1000 MHz-es órajelűt is képesek megfutni (effektíve 2 GHz). A gyártó elmondása szerint csak nForce 790i-vel együttműködve képes a csúcsebességre; nos, valljuk be, hogy azért ilyen áru modul nem is egy belépő szintű lapba tesz az ember. 1066 MHz-es effektív órajelen fut alpból (CL5). Ezt emelhetjük 2,0-2,1 V feszültség és 8-8-8-28-as időzítések mellett 2000-ig, de a gyártó által ajánlott ma-

ximum beállítás Intel X48 chipset esetén is 1866 MHz 8-8-8-15 és 1,9 V feszültség mellett. Mindkét esetben 2T command rate ajánlott. Kapható 2x1024 és 2x2048 GB-os csomagban. Előbbi mintegy 50 000 fo-

rintért a mienk is lehet, ami más márkák hasonló kategóriás termékeinél jelenleg jóval alacsonyabb. 



GameStar 89

Ára: kb. 50 000 Ft

Konkurenciájával összehasonlítva meglepően jó árú tuningmemória.

ASUS EEE PC 901

Alapos vérfrissítés Atom processzorral


//Mady

KOMOLY MÓDOSÍTÁSOKON ESETT ÁT AZ év egyik legnagyobb durranásának számító, alig egykilós Asus Eee PC. A 701-es modell hazai megjelenése után néhány hónappal, ám különösebb csinnadratta nélkül került a boltok polcaira a 901-es nevű változat. Az új Eee PC külseje nem sokat változott – fehér vagy fekete színű műanyag ház –, mindössze a tapipad körül kapott egy szolid fémes keretet. A legszembetűnőbb változást azonban a képernyőnél tapasztalhatjuk, amely 7"-ról 8,9"-ra változott. A méretnövekedés egyben a képernyő felbontásának 1024×600 pixelre növekedését is jelenti – ez felettébb jótékony hatással van a weboldalak élvezhetőségére. Az eddigi 800×480-as kijelzőn néha szenvedés volt egy-egy összetettebb weboldal megjelenítése.

ATOMOT NEKI!

Az igazi változás legbelül történt, a 901-es szívét ugyanis egy új 1,6 GHz-es Intel Atom processzor jelenti, amelynek kis fogyasztás mellett kimagasló teljesítménye van, ráadásul komolyabb melegezéssel sem kell számolnunk. Teljesítményét tekintve nem lehet egy lapon említeni a Celeron 701-essel, az Atom a 720p-s HD-videókat is minden gond nélkül képes lejátszani! Másik fontos vál-

tozás, hogy helyel-közzel az eddigi tárhelyproblémát is jól megoldották az ASUS mérnökei. A 4 GB-os SSD-t ugyanis lecserélték egy jóval nagyobb, 12 GB-os változatra (létezik 20 GB-os változat is), amely – valljuk be – azért már jóval korrektebb. Ha a filmgyűjteményünket nem is ekkora helyen fogjuk tárolni, arra azért bőségesen elegendő, hogy a hétköznapi használat során kényelmesen boldoguljunk vele. Memóriából 1 GB-ot kapunk alapból, ezt – a második memóriefoglalatnak hála – 2 GB-ig növelhetjük. Természetesen WLAN, Bluetooth és 1,3 megapixeles webkamera is megtalálható a technikai specifikációk között éppúgy, mint a Windows XP Home, de továbbra is létezik linuxos kiszérelés is. Bár a 901-esen már a Windows Vista is elfut, nem érdemes ezzel próbálkozni az alap 1 GB-os kiszéreléssel. Viszont továbbra sem győzött meg minket a billentyűzet mérete, amely sajnos megegyezik a 701-esnél használttal, az pedig a nagyobb kezű felhasználóktól sokkal több odafigyelést követel meg, mint mondjuk a nagy konkurens MSI Windnél, ahol a gombok egy leheletnyivel nagyobbak. Kis gyakorlással azonban ezt is megbocsáthatjuk neki, más kérdés azonban, hogy ki akar oldalakat gépelni egy mini notebookkal. Az akkumulátoridő 3,5–4,5 óra körül alakult a teszt során, attól függően, hogy mennyire számítógépes alkalmazásokat futtattunk, illetve ehhez is lehet majd jóval komolyabb, hatcellás akkumulátort vásárolni, amellyel ezt az értéket akár a kétszeresére is növelhetjük.

Összességében nagyon meg vagyunk elégedve az ASUS Eee PC 901-esével, mindent tud, amit manapság egy olcsó mini laptopnak tudnia kell, ráadásul a konkurenciához képest az ára is picivel kedvezőbb. Míg a 701-es ára jelenleg kb. 65 ezer forintba sülyedt, az új jövevényért durván 85–90 ezer forintot kell kifizetnünk; nem kérdéses, hogy melyik gépet érdemes választani annak, aki megfizethető, ám nagy tudású mini notebookot keres. 



A te zenéd, a te videóid,
a te életed!

Akárhogyan is játszod le, biztosan
van hozzá Sansa® lejátszó!

• Sansa Clip

Apró MP3 lejátszó. Óriási hangzást

• Sansa Fuze™

Hallgass, nézz és játssz egész álló nap!

A legjobb hordozható MP3 és médialejátszóért
vált a SANSA-ra!

SanDisk®

www.sandisk.com

Számlált képernyőképek. A zenelejátszás adatai 128 kbps mellett folyamatos MP3 lejátszáson alapulnak. Az elem élettartama és teljesítménye a használatától és a beállításaitól függ. Az elem nem cserélhető. A SanDisk név, a SanDisk logó és a Sansa név a SanDisk Corporation Egyesült Államokban és más országokban bejegyzett védjegyek. Az SD név, az SD logó, a microSD név és a microSD logó védjegyek. Az itt szereplő többi márkanev csak tájékoztató jellegűek, és az adott tulajdonosok védjegye lehet. © 2008 SanDisk Corporation. Minden jog fenntartva.

MEGÉRKEZETT AZ AMD HD 4800

Újra csúcson a vörös ördög!

//ZeroCool

NEM VÉLETLENÜL ÉREZTÜK AZT, hogy az ATI az elmúlt két évben látszólag nem adott bele mindent, sőt néha arra következtettünk, hogy gyengésképpen inkább néha visszafogott döntéseket hozott.

Ennek legfőbb oka az, hogy igen keményen próbáltak egy olyan új grafikuskártya-generációt megalkotni, amely valóban nagyot tud dobni kategóriájában és ár/teljesítmény viszonylatban egyaránt. Az AMD egészen pontosan június 25-én 12:00-kor jelentette be hivatalosan a legújabb HD 4800-as VGA-családot, és ezzel egy időben útnak is indította vadonatúj termékeit. Természetesen, amint lehetőségünk nyílt rá, mi is szerezünk néhány teszt példányt.

KIS LÉPÉS AZ EMBERNEK, NAGY LÉPÉS A JÁTÉKOSNAK

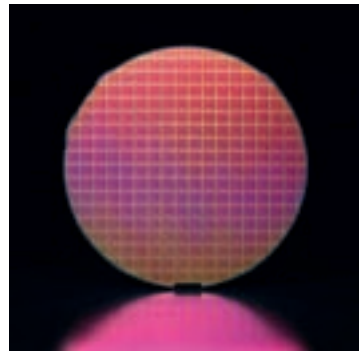
Mielőtt rátérnénk a részletekre, fontosnak tartunk néhány olyan információt elárulni, amelyek alapján megkavarják a piacot. Az AMD, feltehetően nem olyan nagyon hosszadalmas gondolkodás után úgy határozott, hogy nem a csúcskategóriás kártyákat helyezi előtérbe, mint eddig. Korábban ugye az volt a szokás, hogy kihozták elsőként a legnagyobbat, legjobbat, legdrágábbat és attól kezdve jöttek ki a megfizethető, majd a szó szerint tényleg csak irodai alkalmazásokra alkalmas termékek. A piac megváltozott, és azoknak a játékosoknak és felhasználóknak a rétege, akik hajlandók kiadni vaskos százezreket egy kártyáért, szó szerint minimálisra zsugorodott – ez a változás az elmúlt egy évben zajlott le. Manapság az igazi lehetőséget a középkategóriás kártyák jelentik, a legtöbben ezekben fektetnek be nyugodt szívvel. Hiszen lássuk be: hiába vettük a legjobb kártyát, rövidesen kijött több olyan alkalmazás is, amely még azon is be-berezzent. Erre kiváló példa a *Crysis*, amelynek ominózus legvégső jelenetére még mindig nem készült olyan egy-egy magos kártya, amely teljesen szagtagátmentesen tudná futtatni. Ezen eseményeknek köszönhetően tehát úgy határoztak, hogy a 200 és 300 dollár körüli szegmense koncentrálnak, és a lehető legnagyobb teljesítményt igyekeznek kihozni ezért az áráért. Később persze lesznek olyan kártyák

is, amelyeket kifejezetten a GeForce GTX 280 ellenfelének szánnak; a 4800-as család első két tagja nem ilyen (legalábbis egy-kártyás megoldással, CrossFire-ben a 4870 elméletileg gyorsabb is, mint a GTX 280, viszont erre a tesztre még kicsit várunk kell).

A KULISSZÁK MÖGÖTT

A legelső piacra került termék a HD 4850 nevet kapta, ami hasonlóan a 3850-hez a gyengébb megoldás. A másik (valamikor július folyamán kerül a boltok polcaira) a 4870, ami a 3870-nek egyenes ágú folytatása. Tény, hogy a 38xx-es sorozattól totálisan eltérnek az új kártyák gyártástechnológiailag, de ránézésre ezt nem tudjuk megmondani. A kisebb kártya ugyanúgy egy kártyahelyet foglal el, mint eddig, a nagyobb pedig kettőt, mint korábban. Mielőtt rátérnénk konkrétan arra, hogy ténylegesen milyen teljesítményre is képes a friss generáció, megpróbáljuk áttekinteni a dolog technikai oldalát. Mi is kíváncsiak voltunk, hogy mi az, amire az AMD azt mondja, erre az NVIDIA ma nem képes, illetve, hogy mi minden olyan újdonságot vonultatnak fel, amit a GeForce-ok nem tudnak.

Az első és talán egyik legfontosabb adat, hogy az AMD a világon elsőként elérte az 1 teraflopos számítási sebességet, ráadásul egyetlen GPU-n belül. (Egy érdekes adat: 1996-ban készült el a világ első, 1 teraflopos szuperszámítógépe, ami közel 10 ezer (!) Intel Pentium Pro processzort jelentett egybekötve, és 500 kW energiát emésztett fel.) Ez nem kevesebb, mint kétszerese annak, amit egykor a HD 3870 adott, és még így is jóval több, mint bármelyik GeForce, amely manapság létezik. A hatalmas számítási sebességet tovább segíti a stream processzorok drasztikus növelése. Az eddigieknél több mint a duplájára emelték, vagyis elérték a 800-as számot, ami hihetetlenül nagy szám; csak összehasonlításképpen: az új, GTX 280-as GeForce-ban mindössze 240 van! Szintén egyedülként a világon, a 4800-as generáció egyes tagjai már GDDR5-ös memóriát használnak. A 4850-es a már jól is-



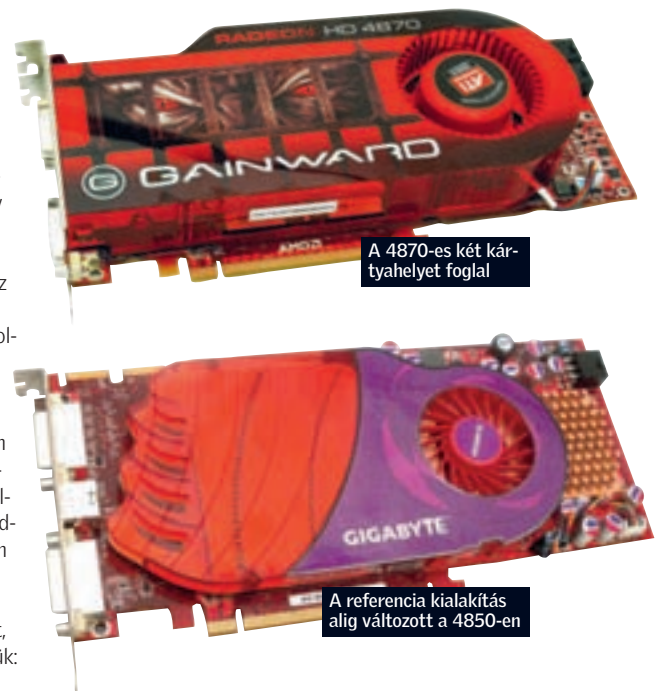
mert és megszokott GDDR3-at (2 Gbps-s sebességgel), ami valahol azt is jelenti, hogy a GDDR4 nem volt annyira meggyőző, vagy éppen túl drága, mert kevesen alkalmazzák.

Még egy picit a gyártástechnológiánál maradva, újfent találhatunk némi érdekességet. Az AMD második generációs 55 nm-es technológiájának köszönhetően eléggé hatékony megoldást tudtak előállítani. A lényeg igazából anynyi, hogy a mag mérete mindössze 260 nm² lett, szemben az új GTX 200-as GeForce széria képviselőivel, amelyek 576 mm²-esek lettek. Itt a méret igazából annyit számít, hogy az AMD elmondása szerint az NVIDIA nem lesz képes a GTX200-asból olyan megoldást szállítani, amely két GPU-s, mert egész egyszerűen nem tudják megoldani az áramfelvételt, vagy mondjuk a hűtést. Ezen a ponton egyébként megragadnánk az alkalmat, hogy megemlítsük:

már a 4850 is iszonyatosan melegszik, a szabvány hűtéssel még a kártya legvége is óvatosan lehet csak hozzáérni üzem közben.

FEJLETT ÉS PIACVEZETŐ TECHNIKAI MEGOLDÁSOK

Természetesen nemcsak a hardveres, hanem a szoftveres lehetőségekről is érdemes említést tenni az új család esetében. Kezdjük mindjárt azzal, ami eléggé megosztja a világot: az ATI elképzelése szerint a még mindig egyedülálló DirectX 10.1-támogatásban van a fejlődési irányvonal. Technológiai részletekbe nem mennék bele, de a lényeg, hogy a 10-es verzióhoz képest a 10.1-es olyan lehetőséget tartalmaz, amely felgyorsítja a renderelési eljárást, így nagyobb sebességet nyerhetünk ki az adott játékokból. Tény, hogy napjainkban enyhén szólva sem túl sok játék van, amely támogatná ezt a lehetőséget, de az AMD pont ezen fáradozik. Ennek köszönhetően úgy fest, hogy 2008 vége felé már megérkeznek az első jobb játékok DX10.1-támogatással, de az igazi roham 2009-re várható.



A 4870-es két kártyahelyet foglal

A referencia kialakítás alig változott a 4850-en

Kódnév	Tranzisztorok száma (millió db)	Gyártástechnológia (nm)	Stream processzor (db)	Magórajel (MHz)	Memória órajele (MHz)	Memória-vezérlő (bit)	Memória típusa	Memória-méret (MB)
AMD Radeon HD3870 X2	2×666	55	2×320	825	2×1800	2×256	GDDR3	2×512
AMD Radeon HD4850	956	55	800	625	1000	256	GDDR3	512
AMD Radeon HD4870	956	55	800	750	1800	256	GDDR5	512

NEM HITTÜK VOLNA, DE AZ ATI-BA TÉNYLEG VISSZATÉRT AZ IGAZI ERŐ!

Az AMD nem véletlenül hangoztatja még a kártya nevében is, hogy HD, hiszen igazi nyalánkságot kínál a tényleges High Definition kedvelőinek. A 4800-as széria elsőként és egyediként képes lejátszani a HD-videókat kép a képen, ezt persze hardveres rásegítéssel (UVD 2 – a képképtásban a stream processzorok is részt vesznek). Emellé még párosították a Dynamic Contrast és a DVD Upscaling eljárásokat, amelyek további képminőség-javulást eredményeznek. Bár a szoftveres DVD-lejátszó többsége még nem használja ki e lehetőségeket, a nagyobbak már frissítették szoftvereiket, és hamarosan ez várható mindenkitől. E mellé társíthatjuk az úgynevezett AVT-t, vagyis az Accelerated Video Transcodingot, amely, ahogy neve is mutatja, a videokódolásnál lesz nagy segítségünk. Ez is eléggé jól sikerült, hiszen míg mondjuk az Intel ma kapható leggyorsabb processzora (E8500) közel 10 óra alatt kódol le egy 1 órás, 1080p-s filmet, addig a 4800-as széria képviselői alig fél óra alatt. Ha már képminőségénél tartottunk, felhívni a figyelmet egy új, a változatosság kedvéért anti-aliasing, vagyis élsimító eljárásra. Az Edge Detect CFAA filterek nagy előnye, hogy megváltozott a mintavételi eljárás, és ennek köszönhetően sikerült csökkenteni az elmosódást. Bizonyára emlékszünk a kezdeti AA-módokra, ahol inkább csak mosottas, kicsit homályos képet kaptunk. Itt az elmosás után, a környező, még éles pontok is mintavételként szolgálnak, amivel tényleg látványos hatást ért el. Természetesen jelen van a korábban bemutatott Tessellation eljárás is, amelynek lényege, hogy alacsony poligonszámú objektumokból képes egy jóval részletesebbet előállítani (az egyes oldalakból sokkal kisebb egyenes oldalakat csinál, ezzel a „görbébb” érzetet kelti). A baj ezzel is

csak az, hogy egyelőre kevés szoftver támogatja – bízunk benne, hogy ez tényleg megváltozik a jövőben! A Malagán tartott prezentáción egyébként egy egészen új utat is bemutatott az AMD, amely szerint a GPU teljes egészében beszáll a számítási feladatokba is, nemcsak a képképzésbe. A Froblins nevezetű techdemóban nagyszámú lényecské jelennek meg HD-környezetben, és az ő mesterséges intelligenciájukat (AI) is a GPU számolta. Ezáltal a CPU-ra maradt feladatok csökkentek, így azokat jobban ki tudta szolgálni.

EGYMAGÁBAN IS FIGYELEMRE MÉLTÓ, CROSSFIRE-BEN PORIG ALÁZ!

Ha megtekintjük a grafikonokat, egészen jól kivethető, hogy a kártya, annak ellenére, hogy a középkategóriába szánták, kiválóan állta a sarat. Az összes tesztnél maximális részletességet állítottunk, illetve a mostanában egyre divatosabb HD Gaming kifejezésnek hódolva, a lehetőségekhez képest legalább 1920×1080-as felbontásban mérgettünk. Ezek alapján elmondhatjuk, hogy a 40 ezer forint körüli 4850, csak és kizárólag a Crysis-ban maradt le egy hajszálnyit a 60 ezer körüli 9800 GTX-szel szemben, a többi játékban elveri. Ez már önmagában is kifejezetten dicső teljesítmény, de az igazi meglepetés csak most jött: kicsivel az első kártya után beszereztük a második 4850-et, amit immár CrossFire-be kötve tudunk kipróbálni. Döbbenet volt látni, hogy két darab 4850-es kártya megeszi az NVIDIA új csúcsüdvöskéjét, a GTX 280-at! A két darab ATI-kártya olyan 80 ezer magasságában van bruttó, míg a GTX 280 inkább olyan 130 ezer fo-

rint körül. Gigantikus különbség, azt hiszem, ezt nem kell magyarázni senkinek.


VÁRJUK A FOLYTATÁST!

A teszt után szó szerint megdöbbenve álltunk a tesztlaborban. Nem feltétlenül a kártya gigantikus sebességétől voltunk elhalva, hiszen egymagos kártyából van gyorsabb is, mint a 4850. Ár-teljesítmény viszonylatban viszont ma (a lap leadásának pillanatában) nincs jobb a piacon! Ez minden bizonnyal így van, hiszen ha úgy vesszük, ezt az NVIDIA is „elismerte”. Alighogy megjelentek a 4800-as kártyák, a 9800 GTX világszerte több mint 30 százalékot esett! Ebből persze legrosszabbul azok jönnek ki, akik már vettek ilyen kártyát, mondjuk 80-90 ezer forint környékén, most meg valahol 50 ezer magasságában juthatunk majd hozzájuk. LAPZÁRTA után érkezett! Nos, vilámgyorsan sikerült letesztelni a 4870-et is (a kártya akkor jött, amikor a lap már a nyomdában volt, de megállítottuk a gyártást), és semmiképpen sem akartuk kihagy-

Nagyon szépen muzsikált a 4850 CrossFireben

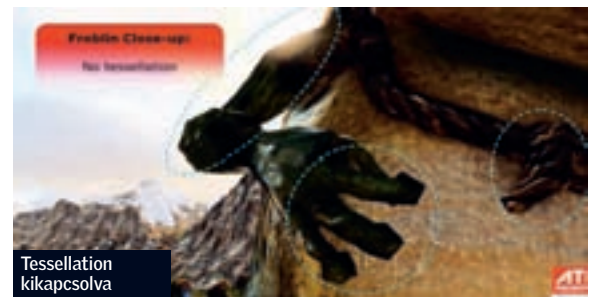
ni ebből a tesztből.

A lényeg, hogy a 4870 körülbelül annyival gyorsabb kisebb testvérénél, amennyivel drágább.

Ez annyit tesz, hogy úgy általában 10–12 ezer forinttal több, és 15–20 százalékkal gyorsabb is. Ami talán egy picit meglepő, hogy Crossfire-ben nem annyira sokkal gyorsabb, mint a 4850 CF-ben, de ettől még nagyon szép teljesítményre képes, és még két 4870 ára is alacsonyabb, mint egy GeForce GTX 280! Igazából itt az igazi nyomás az NVIDIA számára... 



Tessellation bekapcsolva



Tessellation kikapcsolva

	World in Conflict*	Crysis***	F.E.A.R.*	Devil May Cry 4**	Call Of Duty 4*	Unreal Tournament 3*	Fogyasztás
AMD Radeon HD4850 CF	39	22,76	146	139,67/99,15/161,66/111,93	100	87	315 watt
AMD Radeon HD4850	26	14,51	77	72,63/51,28/82,63/59,59	57	77	194 watt
AMD Radeon HD4870 CF	41	24,35	182	169,74/123,56/197,02/141,08	107	95	391 watt
AMD Radeon HD4870	33	16,5	105	91,32/65,05/105,14/73,49	71	81	232 watt
NVIDIA GeForce GTX 280	35	19,4	125	89,46/64,08/107,36/57,85	76	105	320 watt
NVIDIA GeForce 9800 GTX	18	10,4	68	43,84/31,76/51,27/31,35	49	70	212 watt

*1920×1200, maximális beállítások

**1920×1080, maximális beállítások, az AMD kártyák esetében 8-szoros élsimítás

***1920×1080, High beállítások, nincs élsimítás

A teszthez szükséges 22" HANNspree monitort, a Difo Magyarország biztosította számunkra.

NVIDIA GT 200

Tényleges újjászületés

EGY HÉTTEL A NAGY ATI-BEJELENTÉS ELŐTT, egészen pontosan június 16-án indította útjára az NVIDIA legújabb generációs kártyacsaládját.

Mikor is olvashattunk hasonló sorokat? Nos, elvileg nem olyan régen, de azért az igazsághoz hozzátartozik – ha valaki esetleg nem lenne ezzel tisztában –, hogy a 9800-as sorozat nem volt annyira gigantikus vérfriessítés a 8800-akhoz képest, mint szeretnénk volna. A GT 2xx-ek viszont annál inkább számítanak igazi gyöngyszemeknek, legalábbis technológiai szempontból mindenképpen. Alapjában véve mire számíthatunk? Az ígéreték szerint az új család megduplázza a 8800-ak adott kategóriába tartozó sebességét, jóval kiegyensúlyozottabb, a tényleges next-gen játékokra kihegyezett architektúra, shader és stream teljesítmények nagymértékű növekedése, és még néhány apróság. Ez volt a marketingrész, lássuk, hogy a gyakorlatban mi és hogyan is valósult meg.

AZ OROSZLÁN KETRECÉBEN

Kicsit boncolgatva a GT 200-at, pontosabban annak architektúráját, elsőként talán érdemes megemlíteni, hogy miképpen nőtt meg a számítási teljesítmény. Az előző előtti széria, vagyis a 8800-asok alapját adó G80 esetében 128 stream processzorról, 32 textúracímzőről és 64 szű-

rőről beszélhetünk. A friss GeForce-okban már majdnem a duplája, egészen pontosan 240 stream processzor van, ami ugyan szép előrelépés az NVIDIA-nak, de összevetve az ATI 800-as számával, igencsak csekélynek mondható. Felfoghatjuk ezt úgy is, hogy az NVIDIA „ügyetlen”, és nem volt képes elérni a 800-as szám közelébe sem, vagy azt is mondhatjuk, hogy ők 240-nel is hihetetlen nagy sebességet értek el. Teljesen nézőpont kérdése, és mindkét elgondolásban van igazság.

Emellett fontos változás, hogy a TPC-k (Texture Processing Cluster) vezérlése átalakult, mégpedig olyan módon, hogy a G80-as megoldáshoz képest jóval több szálát képes kezelni egyidejűleg az új GPU. Amíg az előbbi SM-enként (Streaming Multiprocesszor) 768, utóbbi már 1024 szálát képes vezérelni, ami azért jó, mert lényegesen kevesebb a futószalagban bekövetkező várakozás – ergo gyorsabb a feldolgozás.

Továbbra is azoknál a részeknél maradva, amelyeket szabad szemmel nyilván nem láthatunk, egy igencsak érdekes adathoz juthatunk a mag tekintetében. A GT 200 összességében nagyon fejlett technológiát mutat, egyetlen aprócska „hibától” (bár ez nézőpont kérdése) eltekintve, ami nem más, mint a mag mérete: napjaink legfejlettebb Intel csúcsprocesszora a Penryn/Wolfdale (Core 2 Duo E8000-esek) magjánál nem kevesebb, mint ötszörös a mérete, illetve az ATI legújabb csúcsprocesszoránál is jóval nagyobb. A probléma ezzel kapcsolatban akkor jelentkezhet, ha ebből a chipből esetleg kettőt akarnak rátenni egy kártyára. Elméletileg megoldható, de az biztos, hogy nagyon extra tápra és hűtési

technikára lesz szükség, hogy mindezt hűteni tudják.

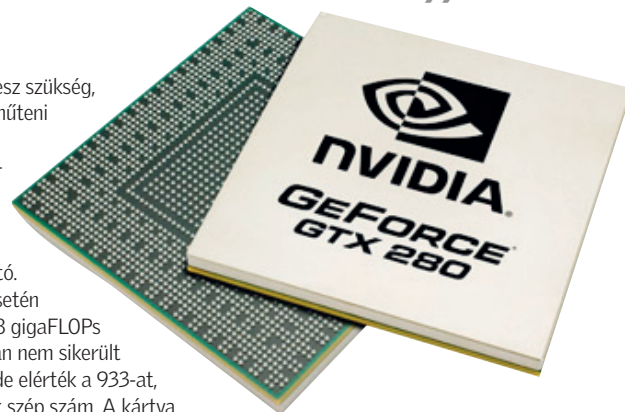
A kártya maximális elméleti sebessége is igencsak figyelemreméltó.

A G80-asok esetén ez az érték 518 gigaFLOPs volt, amit ugyan nem sikerült megdupláznai, de elérték a 933-at, ami ugyancsak szép szám. A kártya bejelentésének idején még nem tudhattuk, hogy ezt az ATI-nak sikerül majd túlszárnyalnia, most már köztudott. Jó ez nekünk, esetleg rossz? Majd a tesztnél a grafikonok megadják a megfelelő választ. Ha már a nagy számoknál tartunk, esetleg feltűnhet a *mellékelt táblázatból*, hogy a GT 200-ban nem kevesebb, mint 1,4 milliárd tranzisztor van. Bizony, jól látod, ez még a 8800 GTX-ben található 681 milliónál is jóval több, mint a duplája. Iszonyatos számok, nyilván ennek is köszönhető, hogy a kártya piszkosul tud melegedni. Ha magát a kártyát külsőleg vizsgáljuk, igazából nem sok extrát fedezhetünk fel rajta. Az első két modell a GTX 280, illetve a GTX 260. Előbbi a csúcsmo- dell, utóbbi pedig a valamivel gyengébb, és persze olcsóbb változat. A nagy kártya, ahogy az várható volt, hatalmas és nehéz, két kártyahelyet emészt fel, mint manapság minden „trónkövetelő-jelölt”. Ismerősek a csatlakozók mind videó, mind táp téren, tehát ebben sincs semmi újítás – egyelőre. Miért jó ez nekünk? Mert végre nem kell ismét lecserélni a fél gépet, ha ilyen kártyát akarunk betenni a gépünkbe – legalábbis abban az esetben, ha mondjuk, vettél 88xx-es, vagy 98xx-es kártyát korábban.

MÁR NEM CSAK JÁTÉKRA GYÜRUNK!

Érdekes, hogy valamilyen titokzatos oknál fogva mindkét nagy gyártó azonos

//ZeroCool



időben kezdi el tolni ezerral, hogy az ő kártyájuk bizony nem csak játékra jó már! Voltak korábban is bizonyos próbálkozások, de valószínűleg a szoftveres támogatás hiánya miatt nem annyira kerültek ezek a tulajdonságok előtérbe. Úgy fest, hogy a közeljövőben ez megváltozik. Az NVIDIA még 2007 elején prezentálta CUDA nevezetű fejlesztői platformját, amelynek segítségével a manapság a CPU-nál már adott esetben sokkal gyorsabb GPU-t be lehet vonni bizonyos, igencsak számítógépes eljárásokba. Ilyen például a videovágás vagy videótömörítés, amelyek egyre népszerűbb témák napjainkban valószínűleg annak köszönhetően, hogy a neten gombamód szaporodnak a jobbnál jobb videós szolgáltatások. (Apropó, ha már itt tartunk, irány a **tv.gamstar.hu**, ahol nagyon érdekes, nem kevés esetben mókás és hasznos videót találhattok rólunk/velünk/nélkülünk.) Azért nem szabad megfeledkezni a nemrégiben végbement fúzióról sem, amelynek keretében az NVIDIA teljes vállszélességgel kihasználja és támogatja az Ageia Physx platformot. Ez állítólag szintén nem csak játékokban lesz hasznos, főleg azért, mert alából támogatni fogják a driverek (lapleadásunkkor még csak béta-verziók voltak, amikor e sorokat olvasod, már biztosan megvannak a hivatalosan teljesek is).



Ne feledkezzünk meg a speciális tápellátásról sem

Kódnév	Tranzisztorok száma (millió db)	Gyártástechnológia (nm)	Stream processzor (db)	Magórajel (MHz)	Shaderórajel (MHz)	Memória órajele (MHz)	Memória-vezérlő (bit)	Memória típusa	Memóriaméret (MB)	
NVIDIA GeForce 9600 GT	G94	505	65	64	650	1625	1800	256	GDDR3	256/512
NVIDIA GeForce 9800 GTX	G92	734	65	128	675	1688	2200	256	GDDR3	512
NVIDIA GeForce 9800 GX2	G92	2×734	65	2×128	2×600	2×1500	2×2000	256	GDDR3	2×512
NVIDIA GeForce GTX 280	GT200	1,4 milliárd	65	240	600	1296	1100	512	GDDR3	1024

A PRESZTÍZS EZÚTTAL IS AZ NVIDIA KEZÉBEN MARAD, DE A SIKER NEM BIZTOS

Az energiatakarékosság és a fogyasztási értékek csökkentése is előtérbe került, amely esetben – lássuk be – az NVIDIA kissé lemaradt az ATI-hoz képest. A GT 200 4 különféle teljesítményi módot különböztet meg: 2D-s alkalmazások, 3D-s alkalmazások, Blu-ray mód és Hybrid Power. Az első módban nyilván a leggazdaságosabb, ebben az esetben a hivatalos információk szerint mindössze 25 wattot fogyaszt a GPU (nem, nem ennyi a teljes kártyának a nyugalmi állapotban mérhető fogyasztása), amelyet a „belső szervek” egyes részeinek lekapcsolásával ér el. Vicces

Core 2 Duo E8500 processzor, 2x1 gigabájt memória, Windows Vista SP1), gyorsan beletettük a kártyát, mert irtó kíváncsiak voltunk, mit is tud pontosan.

Az egyes játékokat próbáltuk a HD játékvilág szellemében minél nagyobb felbontásban és részletességben futtatni, ami legtöbb esetben maximális beállításokat és legalább 1920x1080-as felbontást jelentett (a legtöbb játék csak az 1920x1200 pixeles módot támogatta). A *Crysis* esetén csak kétszeres élsimítást engedélyeztünk, de ez, úgy gondolom, még bőven rendben van.



Bemutakozik a Gainward GTX 280

egyébként, hogy míg az ígéretek szerint Blu-ray-hez is elég a 35 watt, addig mondjuk *Crysis* közben simán felugrik a komplett kártya 230 watt körülre, ami eléggé csúnya szám. Ez a magas fogyasztási adat egyébként valahol a 65 nm-es gyártási technológiában keresendő. Egyes pletykák szerint – és természetesen miért ne lehetne így, hiszen ez a logikus lépés – már gőzerővel készül a GT 200 utódja, ami már 55 nm-es lesz.

TESZT KÖZBEN JÖN MEG AZ ÉTVÁGY

Miután összeraktuk kicsiny tesztgépünket (Gigabyte P35T-DQ6 alaplap, Intel

Az eredmények remekül példázták, hogy mennyire jót tett a platformnak a fejlesztés, hiszen ha összehasonlítjuk a GTX 280 eredményeit a 9800 GTX-szel, láthatjuk, hogy nem kevés helyen közel kétszeres teljesítményre is képes. A grafikonon látható egyébként, hogy néha a 9600 GT eléri a 9800 GTX sebességét, ami csak azért van, mert bizonyos esetekben a gyengébb kártya nem volt képes elindulni (vagy nem is támogatta) a jóval magasabb értékű élsimítást, ezért azt kikapcsoltuk. Vagyis ez csak elméletileg ugyanaz az érték, a 9800 GTX azon a bizonyos sebességen szebb képet ad! Az is kiválóan látható, hogy az egymagos GTX 280, a *Call*

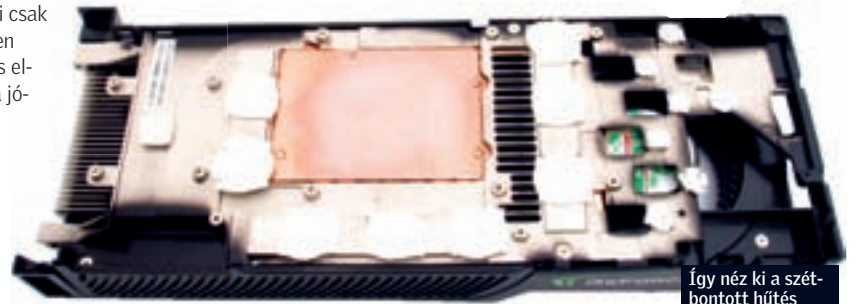


A csatlakozók szokványosak

of Duty kivételével (és ott is csak éppen nem) minden esetben elve-ri a 9800 GX2-t, amely ugyebár két teljes értékű maggal rendelkezik. A táblázat egyetlen kakukktojása nem más, mint az ATI egyik előző generációs gyöngyszeme, a HD3870 X2, amely, ahogy neve is mutatja, kétmagos megoldás. Meglepő kicsit, de voltak olyan esetek, amikor még a 9800 GTX-et is elverte, illetve a *Devil May Cry 4* esetén bizonyos jobb pillanataiban a GTX 280-at is, de ebből nem kell messzemenő következtetéseket levonni – az új GeForce piszok gyors kártya lett.

A LEGGYORSABB ÉS A LEGDRÁGABB

Amikor elkezdtem írni ezt a cikket, még nem volt a kezemben a legújabb ATI-kártya. Mivel a tesztek már lefuttattuk, meg voltunk győződve arról, hogy a leggyorsabb kártya a GTX 280. Ez a véleményünk azután sem változott, miután kipróbáltuk az új ATI-kat, hiszen a GTX 280 tényleg a leggyorsabb, egymagos VGA lett. Ezt a dicsőséget valóban magáénak tudhatja, tehát a presztízs az NVIDIA zsebében maradt. Kérdés, hogy



Így néz ki a szétbontott hűtés

2008-ban mostantól mi lesz a legfontosabb az átlagjátékos számára! Azért nem számolhatunk a hardcore partiarokkal, mert számuk sajnos tetemesen csökkent az utóbbi időben. Ha figyelembe vesz-
szük, hogy az új

GeForce 130–140 ezer forintba is kerülhet – ami egyébként teljesen megfelel az utóbbi évek csúcskártyáihoz párosított bevezető áraknak –, már nem tűnik annyira szerencsés választásnak. A probléma nem a GTX 280 hibáiban keresendő, hanem az új ATI-k kimagasló ár/teljesítmény viszonyában. Csak lapozz át a szintén e lapszámunkban található másik grafikuskártá-teszthez, amiből kiválóan kivehető, hogy pontosan miről is van szó. Kicsit tehát az az érzésünk, hogy az NVIDIA most nem annyira akart foglalkozni a tömegtermeléssel, pontosabban a tényleges – hétköznapi és átlagos – játékosokkal, akik egyszerűen nem képesek vagy csak egész egyszerűen nem is akarják megfizetni a csúcsteljesítményt. Arról pedig ne is beszéljünk, hogy két 4850-es ATI egybekötve még mindig jóval olcsóbb, mint a GTX 280, és a sebességük meg... szóval inkább nézd meg a másik tesztet is.

Amennyiben egymagos kártyát keresel, és szereted a nagy számokat, illetve a teljesítmény mániákusa vagy, jó választásnak bizonyul számodra az új GeForce...

	World in Conflict*	Crysis***	F.E.A.R.*	Devil May Cry 4**	Call Of Duty 4*	Unreal Tournament 3*	Fogyasztás
NVIDIA GeForce GTX 280	35	19,4	125	89,46/64,08/107,36/57,85	76	105	320 watt
NVIDIA GeForce 9800 GX2	24	12,9	122	95,60/70,98/104,49/68,31	80	84	293 watt
NVIDIA GeForce 9800 GTX	18	10,4	68	43,84/31,76/51,27/31,35	49	70	212 watt
AMD Radeon HD3870 X2	29	10	103	95,81/68,37/112,19/78,04	65	68	292 watt
AMD Radeon HD4850	23	8,81 (14,51 noAA)	77	71,76/50,13/85,72/57,97	50	76	194 watt

*1920x1200, maximális beállítások

**1920x1080, maximális beállítások, az AMD kártyák esetében 8-szoros élsimítás

***1920x1080, High beállítások, 2xélsimítás

A teszthez szükséges 22" HANNspree monitort, a Difo Magyarország biztosította számunkra.



22 HÜVELYKES MONITOROK JÁTÉKRA

Nyolc TFT LCD-t választottunk ki, amelyekre megpróbáljuk ráerőszakolni a játékos jelzõt

//Matteo

H A NAGYON LE AKARJUK EGY- szerüsíteni a dolgot, akkor az elmúlt évek képernyőváltási forradalmának két főbb állomása volt. Az első, akár mérőföldkőnek is nevezhető változás a katódcsöves megjelenítők cseréje folyadékkristályos panelekre, míg a következő jelentősebb lépés a szélesvásznú modellek piacra lépése. Nyilván több fontos momentumot is meg lehetne említeni, ám ahogy jelenleg a piac áll, gyarapodik, változik, úgy tűnik, a 16:10-es képarány lassan, de biztosan átveszi az uralmat a 4:3-as osztástól. Egyre olcsóbbak a TFT LCD-k, legyen szó bármekkora méretről is. Épp ezért úgy döntöttünk, hogy nem ártana körülnéznünk a 22 hüvelykes monitorok piacán, azon belül is olyan modelleket kiválasztani, amelyek bátran ajánlhatók véres akciójátékok, hosszú napokig tartó stratégiák végigjátszásához. Azonban még mielőtt belevetnénk magunkat az egyes termékekkel való megismerkedésbe, nem árt tisztázni, mik azok az ismertetőjegyek, amelyek ezt a kategóriát jellemzik. A képarány ugyebár 16:10, mely számpár ekkora

képtárló mellett szinte kivétel nélkül 1680x1050 képpont nagyságú felbontást jelent. A felhasznált panelek típusa – TN+film, S-IPS, S-PVA stb. – igen változó. Mindenesetre az biztos, hogy a többség a legolcsóbb TN-panel mellett döntött. Ár tekintetében tehát mindenképpen jól járunk mi, felhasználók, ám ha már a képminőségről van szó, páran inkább magasabb összegért sikítanak. E körképünkbe is befért egy kakukktojás, amely nemcsak árával fog kitűnni. De többet nem árulunk el, inkább jöjjenek a kiválasztott példányok, amelyekkel mi is szívesen játszánánk!

RITKA, MINT A FEHÉR HOLLÓ

Első áldozatunk a Belinea o.Display monitorcsalád kettes számú tagja, amely az egyedi dizájnnal felruházott képernyők közül a legegyszerűbb, és vélhetően a legkevesebb szolgáltatással felvértezett darab. A csillogó fehér borítást természetesen ennél a típusnál is megkapjuk, így akár Mac gépekhez is kiválóan társítható az o.Display 2. Bosszankodásra egyedül a képernyő alacsony fokú állíthatósága adhat okot, azaz nem árt

olyan ülőpozíciót találni, amelyhez nem szükséges a monitort dönteni, emelni. Maga a képminőség abszolút átlagosnak mondható ebben a kategóriában, mondhatni, a TN-panel áldozatait vagyunk, ám legalább esélyünk van kiélni a manapság oly divatos dinamikus kontrasztállítás lehetőségét, ami némi képp javítja az e panelekre jellemző színbeli gyengeségeket. A számítógéppel való kapcsolatot analóg vagy digitális kimeneten keresztül ki-telezhetjük, e művelethez kábeleket is mellékelnek a monitor mellé. Ez a tény, illetve

az igen olcsó ár még azt is feledtetni tudja velünk, hogy az o.Display 2-n nincs HDMI-bemenet.

JÁTÉKOSOKRA TERVEZVE

Nem titok, a BenQ X monitorok kifejezetten játékosoknak készültek, azaz minden



Belinea o.Display 2

ÁR TEKINTETÉBEN TEHÁT MINDENKÉPP JÓL JÁRUNK MI, FELHASZNÁLÓK, ÁM HA MÁR A KÉPMINŐSÉGRŐL VAN SZÓ, PÁRAN INKÁBB MAGASABB ÖSSZEGÉRT SIKÍTANÁNAK



BenQ X2200W

olyan technológiával megpróbálták felvértetni őket, amelyek segíthetik a minél részletgazdagabb játékelményt. Egyrészt a vezérlőelektronika feszültségének átmeneti megemelésével a válaszidő valamelyest csökkenthető, másrészt a mozgó képsorok közé egy-egy fekete képkockát iktat a monitor, s e révén elméletileg élesebb, illetve utánhúzásmentesebb ábrázolást kaphatunk. Továbbá előre beállított képi profilokat is tartalmaz a monitor, előbbieik közül számunkra leginkább az a két mód az érdekes, amely szimulátorokhoz, valamint akciójátékokhoz lövi be az X2200W képességeit. Ennyi jól hangzó technológia után már csak az a kérdés, miként üzemelhetjük be a képernyőt. Nos, három lehetőségünk is van kapásból, a VGA- és a DVI-bemenetek mellett ugyanis megjelent a HDMI-kapu is. Öröm az örömben, hogy az utóbbi kettőhöz nem jár kábel, azaz ezek beszerzése valamicskét tovább növeli a nyolcvanezres árat.



Dell SP2208WFP

AZ ELŐDÖK NYOMÁBAN

A Dell SP2208WFP cikkünk igazi fekete lova, hiszen bár jó ideje bejelentették, a hazai üzletek kínálati listáin, polcain nemigen lehet vele találkozni. Sebaj, mi azért bevizsgáltuk eme gyöngyszemet, hátha valaki épp egy kis Dell minőségre vágya otthonában. Egyébként jelen esetben picit csalóka lehet a gyártó monitorairól kialakított kép, hiszen az SP2208WFP láthatóan nem azt a vonalat követi, amelyet a hazánkban is oly sikeresnek nevezhető előző generációs 20 és 22 hüvelykes monitorok alakítottak ki. A forma jócskán leegyszerűsödött az elődökhöz képest, mármár irodainak nevezhető, sőt ha a panel típusára tekintünk, akkor bizony konstatálhatjuk az S-PVA szintről való visszalépést. A TN+film alkalmazása nyilvánvalóan az ár csökkentése érdekében történt. Vélhetően sok egyéb márká LCD-monitorjaiban megtalálhatjuk ezt a felhasznált paneltípust. A szokásos Dell kiegészítők azonban szerencsére nem maradtak el, sőt kibővültek a multimédiás felhasználás elősegítése érdekében. A négy USB-kaput kínáló hub mellett webkamerát és mikrofont is szereltek a készülékhez, így legalább internetes csetelés vagy VOIP-hívás esetén ezeknek az eszközöknek a külön beszerzésére nem kell pénzt és időt áldoznunk. Az átszámítva nyolcvanezer forint körül árba a VGA, DVI és HDMI bemenethármas is belefért, a trió harmadik tagjához azonban szükség lesz külön kábelre.

VÉRPROFI KÉPERNYŐ SZINTE MINDENRE

Meg is érkeztünk a cikk kakukktójásához, amely több szempontból is kiemelkedik a mezőnyből. Ha Eizo, akkor szinte borítékolható a rettentően magas ár, illetve az is, hogy e mögött bizony professzionális, mondhatni, „a piacot leigázó” megoldások bújnak meg. A gyártó tehát sosem arról volt híres, hogy akármit is beáldozna egy esetleges ész nélküli árverseny, piaci részesedés gyarapítása érdekében, sokkal inkább szeretnek elégedélni a prémium kategória legfelső szejletében, ahonnan csak az arra érdemesek vásárolhatnak. Az S2231W



Eizo S2231W

a gyártó felfogása miatt tehát nem tekinthető kifejezetten játékos monitornak, lényegében ez a piac csak egy a sok közül, ahol vitézkedhet ez a típus. Akár meg is nyerheti a specifikációs csatát, hiszen egyedülként a mezőnyből S-PVA panelre épül, amely igen ritka a 22 hüvelykes piacon. A szakik persze azt mondják, hogy játékra, gyors képváltásokra pont alkalmatlan ez a kijelzőfajta, ám ha valaki a 8 ms-nál még zavaró utánhúzást lát, inkább maradjon meg a katódsugárcsőes fronton. A kép-



Fujitsu Siemens Scaleoview H22-1W

minőség terén mondhatni, köröket ver a TN+filmek kijelzőkre, egyrészt a jobb betekintési szögek miatt, másrészt a szélesebb színtartomány lefedése révén. Sorolhatnánk még tovább az előnyöket, ám inkább élő megtekintésre buzdítanánk olvasóinkat, úgysis az számít, amit látunk és elhiszünk. A vásárláskor egyébként ne csak pénztárcánkat tömjük meg, hanem picit kondizzunk is, az S2231W ugyanis meglehetősen nehéz – 13 kg – a konkurens társakhoz képest.

MULTIMÉDIÁS MINDENES

Két multiplayeres csata szünetében is kiválóan helytáll a Fujitsu Siemenstől vászolt alanyunk, amely a ScaleoView családból a H széria legutóbbi darabja. A gyártó e monitorját játékon kívül munkára és egyéb szórakozásra is ajánlja, mi ez utóbbival foglalkozunk részletesebben. Egyéb szórakozáson elsősorban az otthoni PC-s házimoziást értjük, melyhez a Fujitsu, mondhatni kellőképpen megteremtette a feltételeket. A számítógéphez szükséges analóg és digitális kimenetek mellett az elsősorban szórakoztatóelektronikai

eszközökhöz használatos kompozit és S-Video csatlakozások is megtalálhatók a panel hátlapján. Továbbá a leendő felhasználó élhet a két USB-port alkalmazásával, illetve akár fehallgatóját is közvetlenül rácsatlakoztathatja a H22-1W-re. A képernyő állítási lehetősége sajnos igen szegényes, egyedül a döntési módot hagyták meg a tervezők. Gondoltak viszont az éjjel elemükben lévő felhasználókra, és egy kis lámpácskát integráltak a képernyő alá, ennek fénye pont az ovál alakú talp közepét világítja meg. Így nem zavar senkit, cserébe nem csak a monitor fényében dolgozhatunk, játszhatunk.

ZONGORALAKK HANNSG MÓDRA

A márka hazai bemutatkozásakor sokan kételkedtek az ismeretlen nevű gyártó termékeiben, ám azóta számos teszt bebizonyította, hogy igenis számolni kell a gyártóval, ha valaki jó minőségű, ám mégis olcsó monitorra vágya. Ez a szemlélet jellemzi a HannsVerona típusú monitor is, amely árban leginkább a Belina kijelzőjével versenyez. Annak azonban tökéletes ellentéte, már ami a külsőt illeti. A főhéher szint a zongoralakk-fekete váltja, mely igen elegáns hatást kölcsönöz a borításnak, ám legalább ennyire gyűjti az ujjlenyomatokat is. A TN-panelekből a gyorsabbik, 2 ms-os változatot kapta. A gyártó érdekesen választotta meg a használható bemenetek típusát, ugyanis hiányzik az alapfelszereltségbe tartozó DVI-bemenet. Az analóg és a HDMI a helyén van természetesen, ám ha mindefféleképpen videokártyánk DVI-kimenetét szeretnénk használni, akkor szükség lesz a megfelelő öszvér kábel-

re is. Ugyanez vonatkozik a teljes HDMI-s használatra is, azaz a HannsVerona nincs túl jól ellátva madzagok tekintetében. Ezt a pár nyűgöt könnyedén felejteti az ár, amely átszámítva a legolcsóbb lett tesztünk alanyait figyelembe véve.

FUNTASZTIKUS SZÉLESVÁSNÚ

Az LG monitorára ránézve nem feltétlenül a mókázás és az önfeledt szórakozás jutna először eszünkbe. Az FSC monitora mellett nekünk ez a másik leginkább tetsző LCD, kecses íveivel, remekül összepasszolój színeivel a legtöbb nappali, dolgozószoba ékkövévé léphet elő. Sajnos maga a panel igen szűk határok között állítható, ám ezt már megszokhattuk ebben az árkategóriában. Kapunk viszont olyan okos és egyben vicces szolgáltatásokat, amelyeket eddig igen nehezen lehetett használni külön, ezekre a feladatokra írt szoftverek nélkül. Ekkora képátlónál például már igenis szükség lehet a zoomolásra, amelyet most egy gombnyomásra elvégezhetünk. A képmánipulálók kedvence lesz az ún. Photo Effect megoldás, amely révén pillanatok alatt

megtekinthetjük az éppen kivetített kép fekete-fehér vagy szépia színváltozatát. A játékosoknak egyszerű, de nagyszerű funkciót kínál az LG, amellyel lényegében a 4:3-as képarányú játékok és a szélesvásznú képernyő kapcsolatát könnyítik meg, azaz minden úgy fog látszani, ahogy azt anno a játék programozói megálmodták. Apró, de nem elhanyagolható dolog, hogy a monitor bekapcsolása mellé akármilyen hang is társítható.

VÖRÖS ÉS FEKETE

A Samsung az új T-sorozatával két legyet üt egy csapásra. A stílusos külső mellé alaposan megtervezett belső társul – ez jelen esetben nem valami forradalmi technológiai áttörést jelent a megjelenítésben, hanem sokkal inkább nagy lépést az energiafelhasználás területén. A gyártó ráadásul nemcsak az üzem közbeni fogyasztás csökkentésére gondolt, hanem a készenléti wattok megfékezését is kitzítte céljai közé. Úgy tűnik, sikerült nekik, a megtakarítás akár 30 W-nyi is lehet egy átlagos 22 hüvelykes monitorhoz képest. Egy többmagos processzorral és videokártyával felszerelt rendszer mellett mondjuk ez pont nem jelent sokat, ám ha valaki szereti követni a PC-s gyártók környezet-tudatosságát, annak egy újabb termék jöhet kapóra. Többi paraméterében semmi kiemelkedőt nem tapasztalhatunk, mondhatni, beleszürkül a mezőnybe. A picit magasabb árba sajnos nem fért

bele a HDMI-bemenet, viszont a VGA- és DVI-kábel dicséretes módon belekerült a dobozba.

MELYIKET VÁLASSZUK?

Nos, ezt igen nehéz megmondani. Mind szolgáltatáskínálatban, mind pedig árban igen széles a sáv, amelybe a kiválasztott termékek beletartoznak. Ár alapján egyértelműen a Belineát és a HannsSpree-t ajánljuk, illetve ide fér még be az LG monitora is. Ha valaki azonban a non plus ultra érzésre vágyik, akkor egyértelmű, hogy melyik kijelzöt kell választania. Ez pedig nem más, mint az Eizo S2231W. Szinte minden téren a tökéletességet nyújtja, így aki hajlandó jócskán százezer forint fölé menni, az ne is habozzon tovább. A többség persze csak sóhajt egy nagyot, és alából kijeti az árbajnokunkat, viszont valamivel többre vágnak, mint a legolcsóbb darabok. Véleményünk szerint számukra kitűnő választás lehet a BenQ játékos monitora vagy a Fujitsu Siemens multimédiás típusa. Aki viszont nem bízna az előbbi két márkában, valamint szeretne áramot spórolni, válassza a Samsungot, ám erről a típusról ugyebár lemaradt



HannsSpree
HANNSVERONA

a HDMI-bemenet. A Dell ügyében mindaddig nehéz a helyzet, amíg nem nagyon lehet kapni itthon, ám amint megjelenik, érdemes élőben vetni rá pár pillantást. Egy szó mint száz, mindenki a maga igényei szerint válasszon. A képarány és a felbontás adott, a felsorolt érveket és ellenérveket pedig mindenki másképp emésztje meg. Nekünk egyik sem fekdte meg a gyomrunkat. [GS](#)



Samsung
Syncmaster T220



LG W2252TQ

Típus	O.DISPLAY 2	X2200W	SP2208WFP	S2231W	SCALEOVIEW H22-1W	HANNSVERONA	W2252TQ	SYNCMAS- T220
Gyártó	Belinea	BenQ	Dell	Eizo	Fujitsu Siemens	HannsSpree	LG	Samsung
Képtípus	22	22	22	22	22	22	22	22
Felbontás	1680×1050	1680×1050	1680×1050	1680×1050	1680×1050	1680×1050	1680×1050	1680×1050
Panel típusa	TN+FILM	TN+FILM	TN+FILM	S-PVA	TN+FILM	TN+FILM	TN+FILM	TN+FILM
Fényerő (cd/m ²)	300	300	300	250	300	300	300	300
Kontrasztarány	2000:1	1000:1	2000:1	1500:1	2500:1	1000:1	10000:1*	1000:1
Válaszidő (ms)	5	2	2	8	5	2	2	2
Csatlakozók	VGA, DVI	VGA, DVI, HDMI	VGA, DVI, HDMI	VGA, DVI	VGA, DVI, HDMI, VIDEO, S-VIDEO	VGA, HDMI	VGA, DVI	VGA, DVI
Extrák	-	-	USB-hub, webkamera	2 USB port	USB-portok, Displayview megvilágítás	-	-	-
Forgalmazó	Bestbyte	Bestbyte	HRP Hungary Kft.	Avnet	Fujitsu-Siemens Magyarország	RRC Hungary Kft.	Expert Computer Kft.	Expert Computer Kft.
Ár	50 000 Ft	84 000 Ft	81 000 Ft	155 000 Ft	79 200 Ft	48 000 Ft	77 000 Ft	85 000 Ft

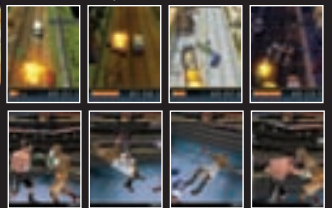
*Dinamikus érték

LETÖLTHETŐ MOBIL JÁTÉKOK
ÜZENETED A **1796** -os
SMS SZÁMRA KÜLD D EL!

2 játék 1 árért



Dupla akció szimpla áron az EA-tól
Dupla adag küzdelem a Burnout és a Fight Night Round 3 közös játéksomagjában – akció az úton és a ringben. A Burnout agresszív vezetési stílusa mindenhol felfordulást okoz, a Fight Night R3 pedig az eddigi legintenzívebb élményt nyújtó mobil boksztjáték, amelyben minden idők legnépszerűbb bokszolói szerepelnek.

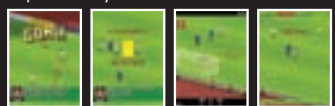


© 2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA logo, EA SPORTS and the EA SPORTS logo and the Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

letöltési kód: **GSJ 11873**

UEFA EURO 2008™

Győzd le a versenyrudukat és használd ki a második alkalmat, hogy visszanyerd hazád dicsőségét az Európa Bajnokságon! A meccsek közben egyre erősödik a nyomás a csapatodon. Képes vagy eljutni a döntőig és győzni? A csapat sorsa a pályán dől el, ahol a stratégiád a siker kulcsa. Az új 'SkillSense' irányítással valóban a kezvedbe veheted a csapatod irányítását!

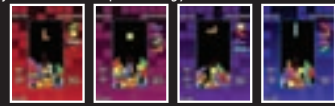


letöltési kód:
GSJ 11868

EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. The UEFA word, the UEFA EURO 2008 (tm) Official Logo, the Official Mascots and the UEFA European Football Championship(tm) Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Tetris®

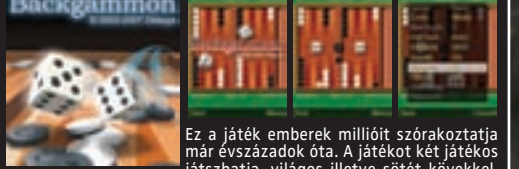
A Tetris népszerű mobilis játék. Fogtuk a 60 millió játékos által és imádtott játékot, és pár funkció hozzáadásával tökéletes mobilis cuccot készítettünk belőle. A három új variáns elvárásolja az alkalmi játékosokat és a profikat egyaránt.



letöltési kód: **GSJ 11904**

Tetris® © & 1985-2008 Tetris Holding LLC. Licensed to The Tetris Company. Game Design by Alexey Pajitnov. Logo Design by Roger Dean. All Rights Reserved. Sublicensed to Electronic Arts Inc. Game Technology © 2008 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.

Backgammon



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

letöltési kód: **GSJ 11566**

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

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

© 2007 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

© 2007 Electronic Arts Inc. Need for Speed is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE



Kapcsolódj be a II. vh harcaival A Medal of Honor Airborne™ játékot akár mobilon is játszhatod! Boyd Travers, a fenyves jövő előtt álló katonája szerepében csatlakozhatsz a 82. deszantalakulathoz. Olyan híres csapatban harcolhatsz, mint például a normandiai part-raszállás és az ardenneki áttörés. Harcolj akár városi környezetben, akár nyílt terepen, használd ki a fedezékeket, hogy túlélhesd az ellenséges fegyverek tüzeit. Fegyvertáraddban megtalálod min-dent, ami biztosíthatja küldetésed sikerét. Törj be Németország szívébe és vívd ki a győzelmet!

letöltési kód: **GSJ 11875**

**NEED FOR SPEED
PRO STREET**



Az úttörő sorozat kirobban földalatti státuszából, és legálissá válik! Acélozd meg magad, hogy állni tudd az utcai verseny nyomását! Építsd meg minden versenygépek csúcstát, tedd próbára magad és hírneved a világ legjobb utcai bajnokai ellen! Immár nem elég, ha a szomszédság királya vagy – itt az ideje, hogy urald a nemzetközi szint is, nem hagyva más látnivalót ellenfeleidnek, mint égett keréknyomokat és kipufogófüstöt. Need For Speed Pro Street – a száguldás és a dűbörgő adrenalin utközpontja!

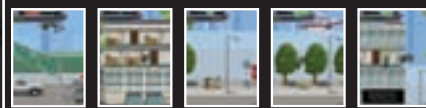
letöltési kód: **GSJ 11876**



A kritikailag elismert Command & Conquer™ széria visszatér a Command & Conquer 3 Tiberium Wars™ mobil játékkal! Felejthetetlen küzdelmek várnak rád! Csatlakozz a GDI-hoz és foglald vissza a Kane és gonosz NOD testvérisége által elfoglalt területeket! Ugorj neki az adrenalin futtató egyszemélyes hadjáratnak, hogy megakadályozd egy halálos fegyver bevetését, vagy tedd próbára stratégiái képességeid az akcióközpontú Skirmish módban! Véd meg bázisodat bármilyen áron! Isten hozta mobilon, parancsnok!

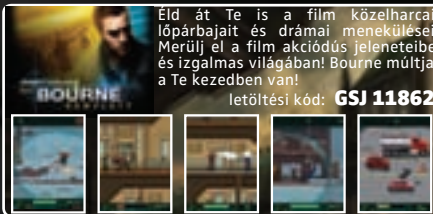
letöltési kód: **GSJ 11847**

HANCOCK
THE MOBILE GAME



Vannak szuperhősök, és ott van még Hancock! A Will Smith főszereplésével készült mozifilm inspirálta játékban tartsd Hancockot úgy a levegőben, hogy elkerülje az épületeket, a fákat és a repülőket, és segíts neki a veszélyben levő emberek megmentésében!

letöltési kód: **GSJ 20004**



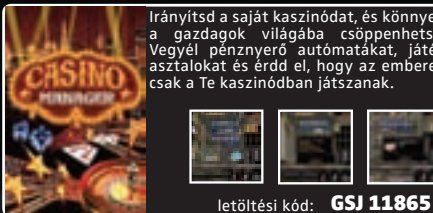
Éld át Te is a film közelharcait, lőpárbajait és drámai meneküléseit! Merülj el a film akciódús jeleneteiben és izgalmas világában! Bourne múltja a Te kezvedben van!

letöltési kód: **GSJ 11862**



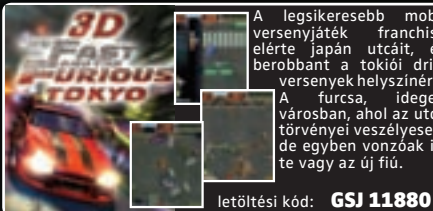
Éld át újra kedvenc TV-sorozatod akciódús első epizódját! Michael Scofield szerepében terveld ki bátyád szökését a Fox River börtönből!

letöltési kód: **GSJ 11863**



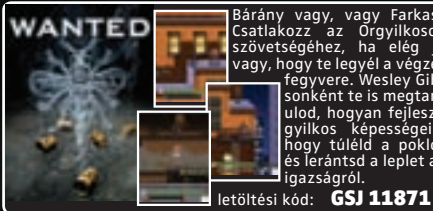
Irányítsd a saját kaszinódat, és könnyen a gazdagok világába csöppenhatsz! Vegyél pénznyerő autómatakat, játék asztalokat és érd el, hogy az emberek csak a Te kaszinódban játszanak.

letöltési kód: **GSJ 11865**



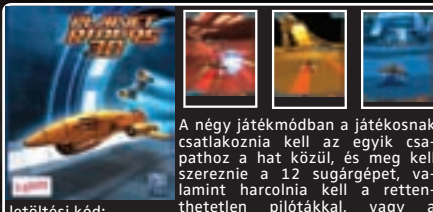
A legsikeresebb mobil versenyjáték franchise elérte japán utcáit, és berobbant a tokiói drift versenyek helyszínére. A furcsa, idegen városban, ahol az utca törvényei veszélyesebbek, de egyben vonzóak is, te vagy az új fiú.

letöltési kód: **GSJ 11880**



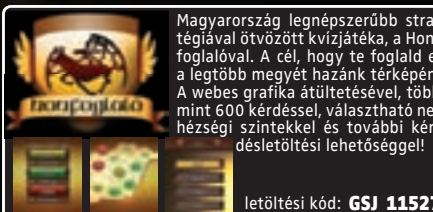
Bárány vagy, vagy Farkas? Csatlakozz az Orgyilkosok szövetségéhez, ha elég jó vagy, hogy te legyél a végzet fegyvere. Wesley Gibsonként te is megtanulod, hogyan fejleszd gyilkos képességeid, hogy túlélj a poklot és lerántsd a leplet az igazságról.

letöltési kód: **GSJ 11871**



A négy játékmódban a játékosnak csatlakoznia kell az egyik csapathoz a hat közül, és meg kell szereznie a 12 sugárgépet, valamint harcolnia kell a rettenetesen gyors pilótákkal, vagy a barátjával Bluetoothon keresztül.

letöltési kód:
GSJ 11884



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

letöltési kód: **GSJ 11527**

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Láng

EGÉR **ZYKON Z1**



ÁRA nincs adat
WEB www.zykon.com

Egy itthon kevésbé ismert gyártó gamer-eknek szánt lézeres egere a Z1-es. 400 és 2000 dpi között szabályozható érzékenységi szenzor, hét programozható gomb és 1 ms-os válaszidő hivatott elbűvölni minket. Jobbkezes kialakítású és természetesen USB-n keresztül csatlakozó, vezetékes rágcsálóról van szó. Elérhető szuperrözsaszín „for ladies” változatban is.

TUNER **ITEMS ITV540**



ÁRA 11 000 Ft
WEB www.itemstech.com.tw

ExpressCard-helyre illeszthető, hibrid tévétunerrel van szó. Ebből rögtön következik, hogy analóg és digitális tévéadások vételére képes, emellett FM-rádióról is képes felvenni. A dobozban egy antenna, apró távirányító 28 gombbal, MVI- és FM-kábelek, valamint a működéshez szükséges szoftvereket tartalmazó lemez található. Létezik USB-s változata is ITV721 néven.

TÁPEGYSÉG **OCZ STEALTHX-STREAM 500W**



ÁRA 13 000 Ft
WEB www.ocztechnology.com

A kiváló FSP „bele” dolgozik ebben a tápegységben, teljesítménye pedig a legelborultabb CF/SLI konfigurát leszámitva mindenható elég egy mai PC-ben. Két darab 12 V-os ága egyenként 18 A-ig terhelhető, a 24 és 4 tűs alaplapon túl négy darab hagyományos periféria-, két darab SATA- és két PCIe-csatlakozója van. 12 cm-es, igen csendes ventilátor szellőzteti át a szénfekete dobozát.

TOP TIPP

HDD **SAMSUNG SPINPOINT FI 750GB**



ÁRA 21 000 Ft
WEB www.samsung.com

Ez a cég első merőleges adatrögzítést használó merevlemeze: a tányérokra nem egymás mellett „fektetve”, hanem „állítva” tárolják a biteket, így több jel fér el. Az F1 szériának egy tányérfára akár 334 GB. Ez nagy előny, mert ha kevesebb tányérból kijön a kívánt méret, akkor gyengébb motor alkalmazása is elég. Ez igen jó ergonómiai tulajdonságokat ad az egyébként 160 GB-tól 1 TB-ig skálázódó termékvonalnak: nagyon halkak, és talán egy HDD-hűtő ventilátort is megspórolunk. Sebességben sem kell szégyenkeznie: valós körülmények között 35–85 MB/s-szel képes másolni, a fájlok méretétől függően – ebben nyilván a 32 MB cache is szerepet játszik – és az olvasási sebessége is stabilan 100 MB/s felett lehet.

WEBKAMERA **PHILIPS SPC520NC**



ÁRA 7000 Ft
WEB www.philips.com

Bármilyen monitorra (CRT, TFT, netán TV) rögzíthető kamera, amely 640x480-as képből másodpercenként 30-at képes gépünkbe továbbítani. Az USB-re csatlakozó kábel végén található eszközben beépített mikrofon is van, továbbá 360 fokban körbeforgatható – ennyi pénzért persze kézzel. Az optika viszont népszenkedő arcunkat a hozzá adott szoftver segítségével követni.

VEZETÉK NÉLKÜLI ADAPTER **BELKIN F5D7050**



ÁRA 4000 Ft
WEB www.belkin.com

Ez a hálózati adapter egy USB-csatlakozásból varázsol 802.11g, azaz maximálisan 54 Mbit/s drót nélküli kapcsolatot. Így mondjuk jó öreg PC-nk is kapcsolódhat vezeték nélkül. F5D8053 típusjellel elérhető a cég n szabványt támogató modellje is, ami jóval nagyobb sávszélességet és áthidalható távolságot jelent – igaz, közel 2,5x annyi pénzért, de ez már akár az elterjedt 100 Mbit/s LAN-nál is gyorsabb lehet.

FÜLHALLGATÓ **SENNHEISER HD 205**



ÁRA 15 000 Ft
WEB www.sennheiser.com

A neves német gyártó elsősorban DJ-knek ajánlja e termékét (például elforgatható a fül köré illeszkedő rész), de persze mindenki nyugodt szívvel használhatja. Az említett okból kiváló szigetelése van a külső zajok ellen. 14 és 20 000 Hz között adja vissza a hangokat. 3,5 és 6,3 mm-es aranyozott jackcsatlakozó jár hozzá, amelyet 3 méter kábel köt össze a fekete-ezüst fülessel.

VGA-KÁRTYÁK **VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT ALATT**



- 1. Sapphire HD4850 512 MB**
TIPP kb. 40–43 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com
- 2. MSI NX8800GTS 512MB**
kb. 50–55 000 Ft
WEB www.msi.com.tw
- 3. ASUS EAH3850 256MB**
kb. 26–28 000 Ft
WEB www.asus.com
- 4. Gigabyte GV-NX96T512HP**
TIPP kb. 30–32 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw
- 5. Asus Radeon HD3870 512MB**
kb. 33–36 000 Ft
WEB www.asus.com

VGA-KÁRTYÁK **VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT FÖLÖTT**



- 1. BFG GTX280 OC 1024MB**
kb. 125–135 000 Ft
WEB www.bfgtech.com
- 2. Leadtek PX9800 GX2 1GB**
TIPP kb. 105–115 000 Ft
WEB www.leadtek.com
- 3. Sapphire HD3870 X2 1GB**
kb. 77–80 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com
- 4. BFG 9800 GTX 512MB**
kb. 68–71 000 Ft
WEB www.bfgtech.com
- 5. Sapphire Radeon HD4870 512MB**
kb. 55–57 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com

MONITOR **TFT-MONITOROK 17"–22"**



- 1. ASUS PG221 (22" ws)**
Kb. 103–110 000 Ft
WEB www.asus.com
- 2. LG L1919S (19" ws)**
kb. 44–45 000 Ft
WEB www.lg.hu
- 3. Samsung 226BW (22" ws)**
TIPP kb. 64–68 000 Ft
WEB www.samsung.com
- 4. Belinea 1975 S1 19"**
kb. 55–58 000 Ft
WEB www.belinea.com
- 5. Viewsonic VG730m 17"**
TIPP kb. 47–50 000 Ft
WEB www.viewsonic.com

NETBOOK **MSI PR210X**



ÁRA 160–165 000 Ft
WEB www.msi.com.tw

Az MSI jó árú szubnoteszéről van szó – AMD-alapú az egész. Processzora egy Turion 64 X2 mobil változata, TL57 kódjelű, 1,9 GHz-es órajelen jár. Chipkészlete egy RS690T, déli hídnak az SB600-ast kapta. Egy Radeon Xpress 1270-es grafikus chip fért még bele, amely a 2 GB rendszermemóriából foglal el helyet magának. Kijelzője 12,1" WS, 1280x800-as felbontásra képes. A súlya 1800g, billentyűzete magyar kiosztású. Háttértárként egy 160 GB-os 5400-as fordulatszámú HDD és egy DVD-író szerepel. Ki/bemenetek tekintetében VGA monitorkimenet, 802.11g Wi-Fi, 3 USB, ExpressCard bővítőhely, webkamera és analóg audiocsatlakozások, valamint 56k modem, HDMI-kimenet, Bluetooth és 4 az egyben kártyaolvasó a felhozatal. Az ár operációs rendszer nélkül és két év garanciával értendő.



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	Athlon 64 X2 AM2 4200+	11 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	MSI K9A Platinum	27 000 Ft
Memória	Corsair ValueSelect 2 GB, 667 MHz	8000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire HD3650 512 MB	14 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung Spinpoint T166 500 GB	12 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7173S LabelFlash	7000 Ft
Ház	Sharkoon Rebel9 Economy	10 000 Ft
Táp	FSP Bluestorm 350 W	10 000 Ft
ÖSSZESEN		99 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Asus Radeon HD3870 512 MB	+ 19 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Athlon 64 X2 AM2 5600+	+ 10 000 Ft

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játsszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény ★★★★★



GAMER

170 000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E4700 2.6 GHz	25 000 Ft
Processzorhűtő	Artic Cooling Freezer 7 Pro	4000 Ft
Alaplap	ASUS Commando	32 000 Ft
Memória	Corsair TwinX 800MHz DHXQL42GB	13 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire HD4850 512 MB	45 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung Spinpoint T166 500 GB	16 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7173S LabelFlash	7000 Ft
Ház	Cooler Master CM 690	16 000 Ft
Táp	FSP Bluestorm II 400 W	12 000 Ft
ÖSSZESEN		170 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	BFG GeForce 8800 GTS 512 MB	+17 000 Ft
Gyorsabb processzorral	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

Processzor	Core 2 Quad Q9300 2.5 GHz	49 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper 212	8000 Ft
Alaplap	ASUS Commando	31 000 Ft
Memória	OCZ Platinum 800 Dual 2 GB	15 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire HD3870 X2 1 GB	76 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung Spinpoint T166 500 GB	16 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7173S LabelFlash	7000 Ft
Ház	Thermaltake Soprano	18 000 Ft
Táp	Corsair VX450 450 W	16 000 Ft
ÖSSZESEN		220 000 Ft
TV-tuner	Pinnacle PCTV Card Hybrid Pro	+ 16 000 Ft
Különálló hangkártya	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		49 000 Ft
Core 2 Quad Q6600 / 2400MHz		37 000 Ft
Core 2 Duo E8400 / 3000MHz		35 000 Ft
Core 2 Duo E8200 / 2660MHz		32 000 Ft
Core 2 Duo E6750 / 2660MHz		32 000 Ft
Core 2 Duo E4500 / 2200MHz		23 000 Ft
Pentium E2180 / 2000MHz		14 000 Ft
Pentium E2160 / 1800MHz		13 000 Ft
Celeron E1200 / 1600MHz		8000 Ft

AMD		
AMD Socket AM2		
Phenom X4 AM2 9600 2.3 GHz		36 000 Ft
Phenom X4 AM2 9500 2.2 GHz		35 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6400+ 3.2 GHz		30 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ 3.0 GHz		23 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5600+ 2.8 GHz		21 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5200+ 2.6 GHz		15 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4600+ 2.4 GHz		11 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2 GHz		11 000 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		
XFX nForce 790i SLI		66 000 Ft
ASUS P5W DH Deluxe		34 000 Ft
ASUS Commando		31 000 Ft
MSI P35 Platinum		26 000 Ft
Gigabyte P35-DS3		19 000 Ft

AMD		
AMD Socket AM2		
Gigabyte MA790FX-DQ6		35 000 Ft
ASUS M2N32-SLI Deluxe WE		32 000 Ft
MSI K9A Platinum		27 000 Ft
GIGABYTE GA-MA770-DS3		15 000 Ft
ASUS M2N4-SLI		16 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT Palit 9600 GSO Sonic

AVAGY MONDHATNÓK 8800 GS - ugyanis a VGA-piacon auralakodó káoszt előidéző (fokozandó?), az NVIDIA-nál ugyanazt a kártyát most átnevezve eladják nekünk megint. Na de félre a negatív felütéssel! Ez a kártya igencsak megéri a pénzt az érdekes eredettől függetlenül! Megnyitva a dobozt, a lemezeken túl egy rakás kábelt találunk. Tápcsatlakozóból hattűs PCIe, DVI-VGA és DVI-HDMI átalakító, S-Video kábel. Maga a kártya zöld, a két bővíthetőhelyet elfoglaló hűtés narancssárga színben pompázik. Kapott a fémről a 768 MB memória és a feszültségszabályzó áramkör is; az órajelek a „sonicság” miatt a referenciától kicsit eltérnek pozitív irányba. 550 helyett

600 MHz-es mag (shaderek 1500 MHz-en, 96 db stream processzor), valamint 192 bit széles buszon kapcsolódó, 768 MB-nyi 1900 MHz-es GDDR3-as memória található rajta. Valamivel többet fogyaszt, mint egy 9600 GT, teljesítményben pedig kb. ugyanott van. Ha hozzávesszük, hogy olcsóbb vagy közel azonos árú, mint a 9600 GT, akkor világos, hogy igen jó ár/érték arányú kártyáról van szó. Noha már érezhető visszaesést jelenthet, mégis érdemes megfontolni a felezett memóriájú vagy referenciávaltozatot is, és mondjuk azt felpiszkálni. www.mercurycomputer.hu



GameStar

ÁRA 27 000 Ft
Ismét egy „olcsón” kategóriás versenyző valamivel 30 E alatt.

80

LESZ-E VALAHA A PC JÁTÉKKONZOL?

Mióta a konzoljátékok eladása átlépte a 12:1 arányt a PC-s piaccal szemben, muszáj volt fejést ugranunk a dologba

//Helikopter



RÉGÓTA MEGFIGYELHETŐ AZ a tendencia, hogy egyre jobban hanyatlanak a PC-s játékeladások.

Ez nem titok, lerágott csont már évek óta. Noha a PC eddig időről időre mindig előnyt szerzett a konzolokkal szemben – ami teljesen logikus a moduláris hardver felépítéséből adódóan –, az utóbbi években ez az előny gyakorlatilag szertefoszlott és a jövőben még kevésbé lesz jelen.

GTA 4 – HALO 3 – MGS 4 = ÖSSZ PC-ELADÁS +15%

Az átlagos felhasználók sokkal emberbarátibbnak és kézenfekvőbbnek találják, hogy ne évente cseréljenek alkatrészeket az amúgy is szinte csak netezésre és WoW-ozásra alkalmas PC-kben (erős túlzás persze), hanem 5 évente fektessenek jóval kevesebbet generációváltásonként a következő konzoljukba. Ez, plusz az, hogy a jelenlegi konzolok lelke rendre jóval erősebb, mint az adott régebbi időszakhoz tartozó PC-khez viszonyított teljesítménye, automatikusan magával rántotta az egész játékpiacon eladási ollót oly módon, hogy egy ideje a három legnagyobb konzolos megjelenés egy évben több eladást produkál, mint az összes PC-n eladott játék abban az évben. (Ezt a mondatot olvasd újra, majd megint újra, majd még egyszer...) Ez viszont már 2003 óta nem túlzás. Sajnos szeretett PC-platformunk egyre kevésbé éri meg a fejlesztőknél. Ennek az oka nem csak az, hogy picit nehezebb illegális példányokhoz jutni konzolokon a játékokból, mint PC-n, hanem az is, hogy nagyon kevés exkluzív cím jelenik meg PC-re, ami pedig igen, az többnyire nem foglalkoztatja a konzolos közönséget. Márpedig ha valami biztos volt mindig a platformokkal kapcsolatban a történelem során, az az, hogy a játékok adják el.

VILÁG VS. MAGYARORSZÁG

Külföldön egy átlagos játékosnak mindhárom konzolja megvan, plusz egy viszonylag erős PC-je is akad, ami így teljesen lefedi azt a spektrumot, amit a játékok valaha is nyúj-

tani kívánnának bármelyik felhasználónak. Csak itthon akkora probléma – amit ráadásul a magyar mentalitás valahogy kicsit fel is fúj –, ha valaki rengeteget költ a PC-jére, majd azt látja, hogy egész szépek a boxos játékok is és tele vannak finomságos egyedi megjelenésekkel. Hiszem, hogy itthon is úgy kellene működni a dolognak, hogy a PC mellett legalább egy jelenlegi generációs konzolra is támaszkodjunk – ennek hatására időben játszhat a játékos az új megjelenésekkel, nem kell várnia a PC-portra, ami nagyon sokszor minimális pluszt sem tartalmaz, vagy ultragyenge minőségű (*Resident Evil 4*, *Halo portok...*).

Az, hogy időről időre néhány kiadó úgy dönt: sok hónapos késéssel kihoz egy-egy konzolcímet PC-re is, amit már talán maguk is rég elfelejtettek, mert hónapokra van csak a következő rész megjelenése..., nem jelenti azt, hogy azért teszik, hogy jól érezze magát a PC-s tábor. Minden játék adott fejlesztői környezetben készül, ami legtöbbször C++ fordítós PC-ken zajlik. Innen a mára már uniformizálódott engine-struktúrák és a jól

dokumentált, Xboxnál főleg PC-közel (DirectX) kódunka lehetővé teszi, hogy 3-4 programozó pár hónapos munkája eredményeként az adott, csak konzolra megjelent játék motorját át-kegesszék PC-kompatibilisre, majd kitegyék a polcokra minimális átpofozás után. Kizárólag a pénz vezérli a kiadót, nem szabad ábrándozni olyasmiről, ami nem létezik, nincs itt semmiféle PC-s tábor iránti szimpátia. Ha pedig ne adj' isten mégis jobban néz ki, több pluszt tartalmaz és majdnem időben is megjelenik a PC-s port valamiből, vegyük példának a *Devil May Cry 4*-et, akkor mi történik? Ugyanúgy rémes eladásokat generál a játék PC-n, mert:

1. Már végigjátszotta mindenki a konzolján, mert a megjelenéskor megvették.
2. Illegális úton „kipróbálta” a PC-s tábor, ami után nagyon kevés százalékuk battyog el a boltba megvenni.

PC-PERSPEKTÍVA

Jelenleg szeretett PC-nken két típusú játék lehet sikeres. A WoW-féle nagyon multi beleőrülős, állandóan gép előtt görnyedős MMORPG-k és a *Sims*,





Spore-féle gügyögtetős-dugós félek. A Civilization-sorozat épp most esik ki a pikszisből, majd, lévén a Revolution konzolokon (is) megjelenik. Mondhatnám még az FPS-eket is, de az a helyzet, hogy a PC-s tábor állandó egér+billentyűzet szeretete ellenére az átlagos játékost baromira nem érdekli, hogy kontrollerral kell irányítania a célkeresztet, vagy sem. Jót szeretnének játszani, nem hardkór gémernek látszani. Tehát az FPS-ek az évi 1 nagy PC-s cím megjelenésén kívül szintén a konzolok irányába dőlnek. A Call of Duty 4 az egyetlen olyan játék, amely tavalyi mivolta ellenére idén is benne van a Top10 eladási listákban még itt-ott, ami óriási szó. Ne gondoljátok, hogy a PC-s vásárlók tartják életben. Sajnos szembesülnünk kell lassan a tényre, hogy másodhegedűs a platform, amin játszani szeretünk, és nem tudunk egy olyan érvet sem felhozni szinte, ami ne lenne túl „kocka” ahhoz, hogy az átlagos, fizetőképes játékost megcélzott kiadók figyeljenek rá. Sohasem volt nagyobb biznissz még a játékipar. És egészen addig a pillanatig az is marad, amíg a GTA 4 a megjelenés hetében átlépi a kétmillió eladott példányszámot

– ami hatalmas szám egy PC-s címnek (lévén a Crysis-nek legalább 4 hónap kellett ehhez, és még így is kozmetikázottak az adatok, szerintem...) –, főleg úgy, hogy egy játék végső eladási adatainak az 55%-át az első két hétben elért teljesítménye adja ki. Annak viszont örülünk, hogy a kiadóknak még mindig megéri idővel PC-re is becepegtetni az exkluzív konzoljátékokat, ahol nagyon gyér, de még így is profitot hozó eladásokkal operálnak. Megoldás nincs, a Games for Windows és a Vista már a megszületésekor elbukott abba az irányba nyitva, hogy megpróbálják konzolosítani kicsit a felületet és a PC-n megjelenő játékok elérhetőségét-futtatását. Sajnos még mindig sok a hardverkülönbség, a védelmek bekavarása, az inkompatibilitás, az egyszerű fagyás, vagy csupán nem kielégítő framerate a specifikációknak megfelelő futtató gép ellenére. Ugyanez a probléma nincs meg konzolon, tényleg csak annyi a dolog, hogy berakod és már megy is. Majdnem pont úgy, mint a bárátnőkkel. **GS**



ÉVENTE A HÁROM LEGNAGYOBB KONZOLOS MEGJELENÉS TÖBB PÉLDÁNYBAN FOGY, MINT AZ EGÉSZ ÉV PC-TERMÉSE

A MATEK MÁR NEM PC-PÁRTI?

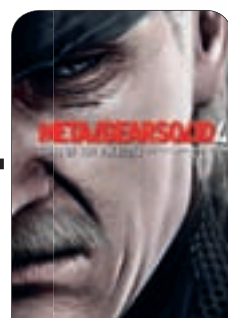
Az 1 milliárd dollár értékű PC-piac konzolos megjelenésre bontva



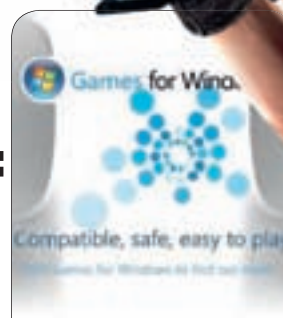
+



+



=



HOGY LEHET HÁT, HOGY HÁROM JÁTÉK lenyom egy egész platformot minden adott évben? Legyen az bármelyik három konzolra való exkluzív megjelenés, a csak PC-n megjelenő játékoknak esélye sincs ellenük, ha csak nem Sims, vagy előfizetéses kardos-hentes-búzaszemes MMO-ról van szó. Márpedig a legutóbbi nagy PC-megjelenés (Crysis) gyengécske eladásai alapján van mitől tartanunk, ha nem csak portokat szeretnének szeretett PC-nken látni a jövőben.



ÉS WHEN IT'S DONE

WHEN IT'S DONE

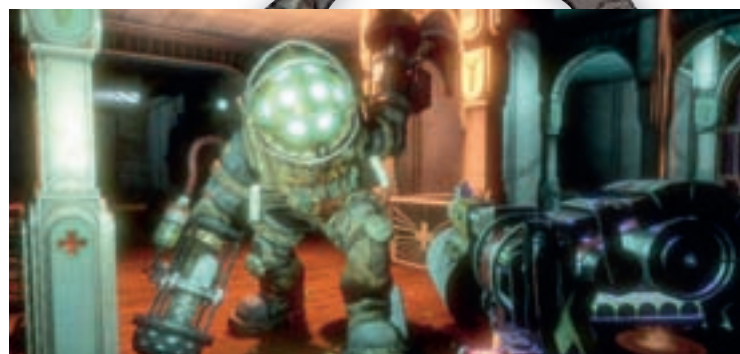
Megéri-e csúsztatni a játékok megjelenési dátumát?

//Mayer

MÁR MEGSZOKHATTUK, hogy az előre bejelentett megjelenési időpontok nem vehetők készpénznek. Rengeteg esetben kell újabb heteket, netalántán hónapokat várni az érdeklődésünket bizsergető játékokra, és persze vannak olyan extrém esetek is, amikor már-már az euró bevezetésével vetekszik egy-egy produktum érkezése. A kiadók rengeteg indokkal tudják alátámasztani a késések jogosságát, mi, kedves játékosok pedig csak úgy isszuk szavaikat, hisz jobbat nem is tehetünk, legalábbis nem láttam még tüntetést a *Duke Nukem Forever* előrehozott kiadásáért.

HOL VOLTÁL, BIOSHOCK?

A *BioShock* esetében például az utóbbi évek egyik legnagyobbjátéka lépett színre, azonban akár csak rengeteg társát, ezt sem kerülte el a „késés” szelleme. Chris Kline, a Rapture-i kalandok kódjai mögött álló vezető programozó meglehetősen merész kijelentést tett a fejlesztésről: „A *BioShock*-nak buknia kellett volna!” – természetesen a néhány hónap alatt eladott több millió példány éppen cáfolja mindezt. Chris azonban alátámasztotta állítását: elmesélte, hogy az egész fejlesztés tulajdonképpen kényszerből indult. A kiadónak ugyanis szüksége volt egy AAA kategóriás pénzkaszáló játékra, és mivel jobb ötletük nem volt, elővették az egyik régi nagy sikerű művüket, a *System Shock*



Sokan úgy gondolják, hogy folyton tolni a megjelenési dátumot rossz dolog, de szerintem jó játékot csak így lehet készíteni. Chris Kline

2-t, és megkezdtek a munkálatokat. A *System Shock 2* az ő szemükben majdnem tökéletes játék volt, és csak a cselekmény elbeszélésének a módján, no és a mesterseges intelligencián kellett volna változtatniuk, hogy tovább javuljon a játékmenet. Mindez 2002 tájékán történt. Azonban hamar elcsendesült a fejlesztés, és két év kellett ahhoz, hogy ismét ránézzenek a szerencsétlen *System Shock 2* klónra. Ekkor éledt fel igazán a projekt, habár sokan még továbbra is úgy gondolták, hogy csak egy újabb *Shock* készül a kezükben.

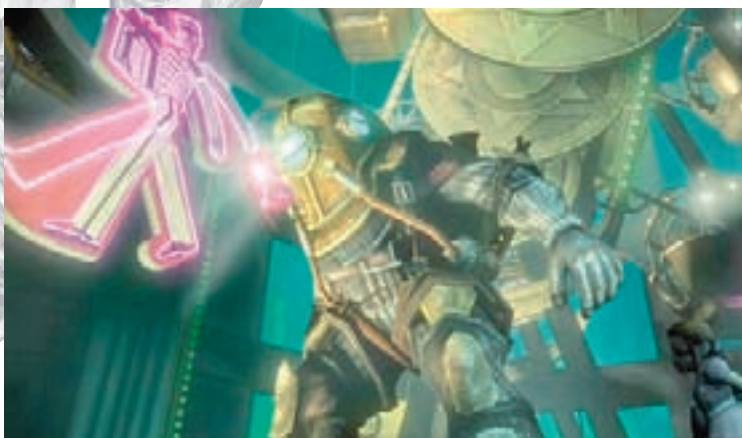
AMIT MI NEM LÁTUNK

A 2006-os E3-ra aztán sikerült összerakni egy rövidke prezentációt, amely ugyan megfogta a szakmabeliek tekintetét, azonban túl nagy érdeklődés mégsem alakult ki a játék körül. Chris elmondta, hogy elképesztően nehéz volt felkészülni a rendezvényre, hisz a legtöbb koncepció ütötte egymást, és még nem volt igazán sinen a fejlesztés, mindenki a maga útját járta. A legendás Little Sister-gyűjtögetők még eleinte rovarféle lényekként, üveggel felszerelt békaként és tolokocsis kutyaként indultak, az E3 előtt nem sokkal vált biztossá, hogy mit is visznek majd a rendezvényre. A döntés persze jól sikerült, el sem tudom képzelni, mennyire abszurd volna, amint Big Daddy egy kutya tolokocsiját gurigálja.

Mivel elmaradt az igazi nagy felhajtás, és a 2K-nak mégiscsak egy AAA-s játékot kellett letennie az asztalra, Chrisék úgy döntöttek, hogy inkább shooterként kezdik el reklámozni a *BioShock*-ot, mint víz alatti városos mágikus-erős túlélő horrort. Persze ezt az állítást be is kellett bizonyítani, így ismét több változtatást kellett végrehajtani a játékmenet koncepcióján, az pedig tovább csúsztatva a fejlesztést.

TÜRELEM DNF-ET TEREM

A háttérben tehát rengeteg olyan dolog zajlik, amely messze elkerüli tekintetünket, és elképzelhető, hogy éppen egy csúcshangulattal megfűszerezett demóval örvendeztetnek meg minket egy E3-on vagy GC-n, de engedni a gamerek étvágyának és minél hamarabb kidobni a játékot, rossz döntés is lehet. Az Epic idején verte a mellkasát az Unreal Tournament 2003 megjelenésével, azonban néhány visszajelzés és vélemény után inkább visszavonultak a műhelybe tovább ügyködni a játékon, majd néhány dátum után átálltak a ma már elterjedt „ven ic dán”-ra. A késés ugyan extra költségekkel terheli a kiadókat és a fejlesztőket, azonban a gyémántot is csiszolni kell, és ha a játék ötletéből nem hoznak ki mindent, akkor csak egy csiszolatlan alkotással lesz dolgunk. Megéri tehát várni. **GS**



RESZKESS, PORNÓ!

Óh, szörnyűség: hamarosan bezárhatnak a kiskorú hentai-művek gyártósorai //Mayer



TUDJUK NAGYON JÓL, hogy a japánok furcsa dolgokra képesek. Elnézve egy *Katamarí Damacyt* (legjobbabb! – mazur) könnyen el tudjuk képzelni, amint a fejlesztők füvet szívva éppen egy ragacsos labdát görgetnek az irodában, miközben idióta kacagás mellett felskiccelik a következő projekt alapjait. A manga és anime hazájából sorra érkeznek olyan furcsaságok, amelyek arrafelé természetesnek számítanak, számunkra azonban inkább hajmeresztőnek tűnnek. Nehéz dolog elfogadtatni a világgal, hogy az anime és a manga nem feltétlenül gyerekeknek szóló rajzfilm vagy mese – vagy éppen játék. Ezek a különleges alkotások sokkal inkább hasonlítanak Hollywoodra, hiszen megtalálhatók közöttük a valóban gyerekek számára készült aranyos kis történetek (Hamtaro), az érettebbeket megcélzó vígjátékok (Great Teacher Onizuka) és a komoly, elgondolkodtató, történetorientált krimik (Death Note). Azonban – akárcsak az élő szereplős mozgóképek területén – a felkelő nap országának animációs filmjei közt is megtalálható a pornográf téma.

...ANNAK TÉRKÉPE HENTAI

Most lehetne vitatkozni, hogy mennyire is elfogadható az, ha valaki egy kézzel rajzolt figura erotikus kalandjainak megtekintését preferálja, de nyugtassuk magunkat azzal, hogy vannak ennél sokkal meredekebb dolgok is a világon. A pornó olyan jelenség, amely betonbiztos szereplő az interneten, tekintve a műfaj népes „rajongótáborát”. Annyi „előnye” az átlagos pornóvideóval szemben talán van a hentainak, hogy a legmerészebb álmok is valóra válhatnak bennük. Legyen szó úrlényekről, orkokról vagy robotokról, a hentai nem ismer határt. Gyakran a szereplő hölgyemények messze nem érik el a felnőttkort. A pornófilmeknél törvény szabályozza, hogy a színészek kizárólag 18 éven felüliek lehetnek. Ugyan melyik megrajzolt ifjú hölgy panaszkodna emiatt, illetve kit is büntetnének meg, ha ténylegesen nem szerepel 18 éven aluli a



Ha anyád benyitna: Windows+D gomb!



De aranyos kis bu...cimacik

LEGYEN SZÓ AKÁR ÚRLÉNYEKRŐL, ORKORÓL VAGY ROBOTOKRÓL, A HENTAI NEM ISMER HATÁRT

filmben? Törvények által ugyanis mindez nincs szabályozva, hisz ha nincs kit igazoltatni, akkor nincs, aki kiskorú lenne.

ÉSZBE KAPTAK

Szerencsére nem kell arra várni, hogy a világ valamely Jack Thompsonja felvegye a harcot a fiatalok szereplőket alkalmazó erotikus rajzfilmek és játékok készítői ellen, hiszen maguk a japánok kezdtek el tiltakozni! Nemcsak az ilyen jellegű filmeket, de az ezekhez hasonló játékokat is szeretnék megtisztítani a „flatchest” lányoktól (lapos mellkasúak, a kiskorú csinos lányok egyik közkedvelt beceneve). Japánban nagy népszerűségnek örvendnek a különböző randisimulációs játékok, amelyekben saját cselekedeteink által kell elnyernünk álmaink nagy szemű hölgyének a kegyét. Általában a siker nem egy kapu előtti puszinál áll meg, az extrémebb játékok még a lepedő alatti események irányítását is a kezünkbe adják. Az ilyen lehetőségek miatt sokkal interaktívabban tudnak a „játékosok” érintkezni a szereplőkkel, hisz nemcsak nézik a történetet, hanem maguk is irányítják azt. A japánok felismerték ennek a veszélyes következményeit,

így talán azt mondhatjuk, épp jókor eszméltek fel, hisz arrafelé amúgy is magas a kiskorúak ellen elkövetett bűntények száma.

AGYÓ HENTAI?

A fiatalok rajzfilmfigurák kitiltását szorgalmazó petíció jelenleg is fogadja a japánok aláírásait, és ha sikerül megfelelő mennyiségű elégedetlen vélemény-

nek összegyűlnie, a felkelő nap országának kormánya hamarosan törvényben is megtilthatja a jelenséget. Persze sokan hivatkoznak arra, hogy ezek a játékok és filmek kizárólag felnőttek számára készülnek, azonban tudjuk nagyon jól, hogy ami digitális formában egyszer napvilágot lát, azt a Kertész Magdi unokája is pillanatokon belül letorrentezi a netről. Aki valamilyen oknál fogva eddig is nagy rajongója volt a középiskolás miniszoknya bugyivillanó képességének, az jobb lesz, ha most bespájzol magának mindent, ami a témával kapcsolatos, hisz hamarosan sayonarát inthetünk a kiskorú hentai termékeknek. **GS**



Hentai Hero, a Rock Band új kiegészítője

EGÉSZSÉGES GAMING

Játékok, amelyek jók a testnek és a léleknek //Mayer



Ír táncképző program résztvevői



Akkor most én vagyok a Cooking Mama?

SOKAN AZÉRT NÉZNEK CSÚNYÁN a játékokra, mert a napi bulvár állítása szerint agresszívvá tesznek. Vannak, akik WoW-felhasználókat elnézve a szociális igények teljes kipusztulását látják a játékokban, és olyanok is, akik azért aggódnak, mert egy kanapén ülve hagyjuk sorvadni izmainkat, miközben egyedül az ujjaink mozognak valamicskét. Ez utóbbit sajnos el kell ismerni, hisz rengeteg az olyan játék, amely nem igényel túl sok mozgást, így testünk valóban csak alig-alig erőlteti meg magát egy-egy hosszabb menet közben. Azonban aggodalomra semmi ok, hisz már most rengeteg olyan játék van odakinn, amely éppen erre igyekszik rácsafolni, ráadásul egyes programok már magában az orvostudományban is kezdenek gyökeret verni.

FEL A KANAPÉRÓL!

A zenei ritmusjátékok egyik legsikeresebb és legidősebb résztvevője a *Dance Dance Revolution*. A kanapéről felállva, gombok nyomogatása helyett itt egy szőnyeget kell püfölünk, mely külső szemnek olyan, mintha egy Cindy Crawford-videóra gerjednénk a tévé előtt. A játék kezdő szintjén még csak el-eldőcög az ember, igazi megerőltető gyakorlatról szó sincs, csak lépegetsz egy helyben, mint valami Romero zombi, azonban feljebb véve a nehézséget, már egy Michael Flatley-imitátor benyomását keltjük. Komolyan, elképesztő, mit művelnek azok az emberek, akik ezt professzionális szinten űzik. A lábuk mint ha külön életet élve járná a nyilakkal színesített padlót. Nőnek itt bizony a láb-izmok, emellett a koncentrációs és koordinációs képességeinkre is rendkívül jó hatást fejt ki a *DDR*. Néhány hét aktív gyakorlás után javul a lábunk és az agyunk közti kommunikáció, azon-

ban senki ne lepődjön meg, ha álmában is emelkedő nyilakat lát mindenhol egy-egy intenzív tánci után.

HADONÁSZNI JÓ

A japán Nintendo által sikerre vitt Wii konzol ugyebár egyértelműen a mozgásérzékelős irányítóeszközöiről híres, sőt egyesek szerint nem is a játékok adják el a gépet, hanem maguk a perifériák. Az olyan játékoknak köszönhetően, mint a *Wii Sports*, rengetegen kezdték el érezni, hogy bizony van izom a karjukban és a vállukban. Elég elvinni a kis fehér dobozt egy Wii-szűzektől hemzsegő buliba, előkapni a *Tennis*t vagy a *Box-ot*, másnap mindenki mosolyogva közli veled, hogy bizony iszonyatosan fáj mindene, de így is játszani akar még. Az élmény mellé párosul tehát az is, hogy olyan izmaink is kapnak edzést, amelyeket csak nagyon ritkán használunk ki. Ezért is kezdik egyre több helyen alkalmazni a kis fehér konzolt. Világ körüli

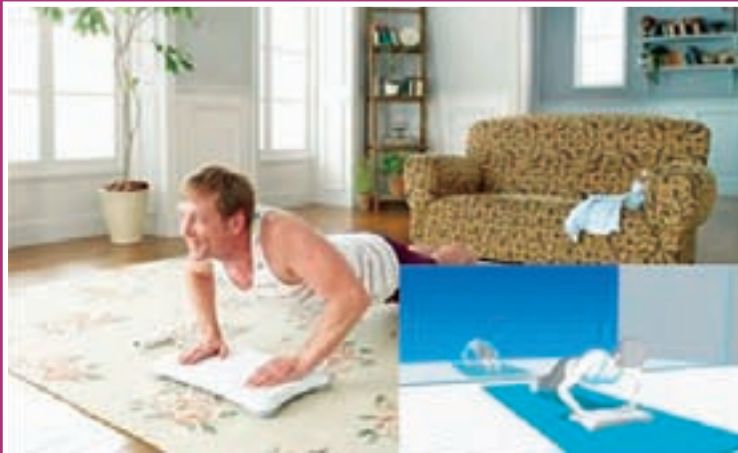
KIFEJEZETTEN RÉMEK „BEMELEGÍTŐ” ESZKÖZÖK A JÁTÉKOK OPERÁCIÓK ELŐTT



Lelkes gyógyulás



Marble Mania, sebészeknek ideális bemelegítés



útra induló hajók utasai is kikapcsolódhatnak már a Nintendo agyszüleményével, de öregothonokban is rengetegen állnak a tévékészülék elé egy kis *Bowlingra* vagy *Golfra*. Emellett egyre több helyen kezdik orvosi célokra is használni a Wiit. Rehabilitációs programok számára ideális a kis játékszer, hisz nem csak páratlan élményt nyújt, de még az izmainkra is pozitív hatást fejt ki. A betegek legalább egy kis időre elfeledhetik helyzetüket és szórakozhatnak egy kicsit a kórházak ódon falai között.

ÉGESD A ZSÍRT!

Miyamotoéknek azonban nem volt elég, hogy a karunk életképtelenné válik néhány óra tenisz után, így pár hónapja masszív támadást intéztek az egész testünk ellen a *WiiFit* programmal. A játékot a *DDR*-hez hasonlóan a lábunkkal működtetjük, azonban amíg ott taposni kellett, itt leginkább az egyensúlyérzékünkre helyeződik a hangsúly. A játékhoz érkező *Balanceboard* ugyanis azt figyeli, hogy merre is van a súlypontunk és mennyire állunk egyenesen, vagy merre is dőlünk éppen. Az egész egy kis DVD-re felírt fitneszközpont, hisz nemcsak gyakorlatokat tartalmaz számunkra, de profilt kreálva edzéstervet is összeállíthatunk magunknak, és statisztikákat nézhetünk a napi eredményeinkről. Nem titkolt célja a játéknak tehát a fogyás és az egészséges életmód. Három különböző gyakorlattípus segít minket ezek el-

érésében: az egyensúlygyakorlatok még csak arra lettek kihegyezve, hogy megfelelő helyzetben álljunk, és gyorsan tudjuk a súlypontunkat mozgatni. Az izomerősítő gyakorlatok már izaszatöbbek. Fekvőtámaszok, felülések és egyéb komolyabb feladatok várnak itt minket, amelyek végrehajtása közben figyeli a kis *Balanceboard*, hogy megfelelően mozgunk-e. Harmadikként pedig különböző jóga gyakorlatokat is elvégezhetünk. Több fitneszedzőt is odaállítottak a *Wii* elé, hisz mégiscsak őket akarná helyettesíteni a játék. A vélemények többnyire pozitívan sikeredtek. Ugyan az izmokra koncentrált játékoknál nem garantált, hogy a delikvens pontosan végzi el a feladatot és a megfelelő izomzatot stimulálja, illetve a jóga gyakorlatok sem kezdőknek vannak kitalálva, azonban összességében korrekt kis pakkot állított össze a Nintendo. A futógyakorlatok, ahol csak a *Wiimote* van a zsebünkben, miközben egy helyben futunk, kifejezetten tetszett az edzőknek.

JÁTÉKOS ORVOSOK

Ha már az egészség tudósai is jókedvűen ajánlják eme tevékenységeket, akkor lássuk azt is, hogy számunkra milyen pozitív hatásokat rejtenek magukban a játékok. Egy amerikai egészségügyi központban készített felmérés szerint kifejezetten remek „bemelegítő” eszközök a játékok operációk előtt. Bizonyos sebészeti eljárások során nem szükséges a páciensen széles nyílást vágni ahhoz, hogy a belső

szerveket operálhassák, elég egy 2-3 cm-es bevágás, ilyenkor a sebészek egy kis kamera segítségével egy monitoron látják felnagyítva a beteg elvégzett procedurát. Szinte majdnem olyan, mintha egy konzol előtt ülne, csak ugyebár itt komolyabb a tét. A felmérés szerint azonban, ha a sebészek olyan játékokkal edzenek az operációra, mint a precíz mozdulatokat igénylő *Marble Mania*, sokkal pontosabban hajtják végre a feladatokat a műtőben, mint kevésbé játékos társaik. A *Wii* elé ültetett sebészek 48%-kal pontosabb eredményt értek el a tréning operáción. Márpedig az ilyen gyakorlásokra szükség van, és ha egy kórháznak mindössze 250 dollárjába kerül, akkor komolyan érdemes elgondolkodni a játék beszerzésén.

LÉGY TE IS ORVOS!

Azok az orvosok, akik haza szeretnék vinni a munkájukat, egyben szeretnének egy kicsit kikapcsolódni is, bátran leülhetnek a *Trauma Center* sorozat bármelyik tagja elé. Ezzel a játékkal akár mi, átlagfel-

használók is sebészek érezhetjük magunkat egy kicsit, hisz itt a *DS* stylusával vagy a *Wii* kontrollerevel menthetjük meg a páciensek életét. A program szintén precíz mozdulatokat, gyors reakciókat és pontos gondolkodást igényel – az egész remekül szimulálja a műtők hangulatát. Ugyan a realitástól kicsit messze áll, hiszen csak egy játékról beszélünk, de az alapok azért a helyén vannak, és egytonnányi olyan szót is megtanulhatunk, amelyek egy *Dr. House* epizód során jól jöhetnek.

CSAK EGÉSZSÉGESEN

Aki tehát aggódna, hogy belefásul a *BioShock*-ba vagy a *Gears of War*-ba, az bátran próbáljon ki néhányat az „egészsége-sebb” játékok közül. Ha esetleg unalmas volna egy edzőteremben emelgetni a súlyt, futni egy szalagon vagy csak szimplán lusták vagyunk kimozdulni a lakás melegéből, akkor hívjuk át a haverokat, és pattanjunk fel a táncszőnyegre, vagy kapjunk fel két virtuális bokszesztyűt. Az élmény és egészség párosul, de azért csak üljünk távol a képernyőtől. **CS**

JÁTÉKOS EGÉSZSÉGÜGY HAZÁNKBAN

Nintendo Wii a Pető Intézet betegeinek

NEM CSAK KÜLFÖLDÖN próbálkoznak játékos módon oldani a hangulatot a kórházak betegei számára. A magyar Pető Intézetben a páciensek rehabilitációs programjának a része a Nintendón végzett tenisz-, boks- és bowlinggyakorlatok. Az eredmények rendkívül biztatók, hisz több résztvevő is lelkesebben végzi a feladatokat, mint korábban, melynek köszönhetően gyorsabban haladnak a felépülés felé.

MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

Tudom, a nyár nem épp a víz nélküli szórakozások idősza, ilyenkor strandra, tópartra, vízpartra vagy ásványvízpartra kell menni... Vagy esetleg be kell ülni egy jól hűtött moziba, ahol egy vicces panda kung fuzik, netán meg kell nézni valamilyen jó DVD-t az otthon hűvösében, illetve meghallgatni egy jó CD-t. Mi most egészen pontosan tizenhárom alternatívát ajánlunk. Helyesebben csak tizenkettőt – a tizenharmadikat kerüljétek el! Jó szórakozást!

Gyu

(film)

TOP TIPP

Wanted //Bad Sector

ANGELINA JOLIE TIPIKUSAN az a színésznő, akire tökéletesen illenek az imádni valóan szexi, ugyanakkor egyszerre különleges és agresszív femme fatale szerepek. Ebbe a figurába kicsit be is skatulyázták (különösen a Tomb Raiderek után), ezért tartottam tőle, hogy a nem túl intelligensnek tűnő *Wanted* trailer után maga a film is bukás lesz. Szerencsére kellemes meglepetésként ért, hogy a film igen jó lett! A sztori ugyan más filmekből kölcsönöz bizonyos elemeket, mégis, a stílusok vegyítése ezúttal egyáltalán nem zavaró, és

a kiváló alakításoknak, valamint jó rendezésnek, illetve a remek akciójeleneteknek köszönhetően a *Wanted* egyedi színfoltot képvisel a hasonlószerű filmek között. A film elején egy kicsit a *Harcosok Klubjához* hasonlít. Egy igazi lúzer fiatalember, Wesley Gibson (James McAvoy) egyhangú és frusztráló életébe nyerhetünk bepillantást. Hősünk egy irodában dolgozik, monoton és frusztráló munkájánál pedig csak szadista, kövér főnök-nője szekálása rosszabb. Szép szóke (de rendkívül hisztis) barátja mecsalja a legjobb barátjával, és ha ez nem lenne elég, Wesleynek még rohamai is vannak.

Ezen a ponton találkozunk egy Fox nevű gyönyörű szupergyilkossal (Angelina Jolie), aki megmenti egy merénylettől, és egy Fraternity nevű különös gyilkos szervezetbe hívja, ahol hozzá hasonló képességű gyilkosok vannak. Wesley eleinte vonakodik, aztán mégis belép a Fraternitybe, miután kiderül, hogy apja is itt tevékenykedett, és ő is örökölte apja képességeit. A sztorit egy ismert képregény ihlette; meglepően összetett és érdekes. Egy kicsit talán úgy lehetne jellemezni, mint ha vegyítenék a már említett *Harcosok Klubja*, a *Mátrix* és az *Assassin's Creed* modern részeit.

A színészek profi munkát végeztek, de külön érdemes kiemelni a főszereplő James McAvoy alakítását, aki meglepően hiteles és jó az eleinte nyafogó yuppie-ből szupergyilkossá váló karakter szerepében. A *Wanted* összességében egyszerre egyedi és mégis látványos, érdekes, jó akciófilm.



GameStar



Angelina Jolie bizony nagyon „wanted”!



A távolság íze (film)

Blueberry Nights //Bad Sector

A TÁVOLSÁG ÍZE TIPIKUSAN „barátnős” film: leendő vagy aktuális oldalbordát érdemes rá elvinni. A film főszereplője Elizabeth (Norah Jones), New Yorkban élő fiatal lány, aki komoly szerelmi csalódáson megy keresztül. Jeremynek (Jude Law), egy megértő, fiatal bártulajdonos srácnak önti ki a lelkét, miközben áfonyás sütit (mely utalás a film eredeti címére) eszeget. Bár Jeremy azonnal beleszeret a lányba, Elizabeth mégis elhagyja New Yorkot, Memphisbe megy, és itt különös, mégis rendkívül emberi figurákba botlik. A *távolság íze* igazából ezeknek a karaktereknek köszönhetően válik érdekessé: az elvált alkoholista zsaru és felesége (Rachel Weisz) saja-

tos viszonya, illetve a szerencsejátékos, a rendkívül szexi és mégis furcsa lány (Natalie Portman). Maga Elizabeth sajnos elég unalmas figura, és Norah Jones sem tud életet lehelni a szerepbe, ezáltal Jude Law sem brillíroz. Ennek ellenére határozottan érdekes film, nagyszerű vizuális világgal, barátnővel érdemes megnézni.



GS ★★★★★☆

Vidd el rá a barátnődet, szeretni fog érte!

Chicago (CD)

Stone of Sisyphus //Gyu

NÉHÉZ EGY OLYAN ZENEKAR-ról írni, ami ennyire meghatározója volt a 70-es, 80-as évek rockzenéjének azokkal az igényes fúvós, jazzes elemeivel, amelyek utánozhatatlanná tették. S bár komplett munkásságuk figyelemre méltó, szerintem a tizenhetedik lemezt és az ezt követőket érdemes megismerni. Most pedig itt a XXXII. lemez, ami voltaképp a 22. Hogy lehet ez? Úgy, hogy eredetileg 1994-ben kellett volna megjelennie, de a kiadó akkor nemtetszését fejezte ki a matéria ellen, és egyszerűen nem adta ki. Az album a Chicago-rajongók körében legendás státust vívott ki – terjedt mindenféle gyöngye minőségű felvételeken, így most mindenki meghallgathatja, milyen lett volna (sőt még

4 bónusz nóta is jár mellé). Elképesztők a lemezen a fúvósok! Manapság ilyen senki sem tud. Ugyanígy a lírai dalok is ütnek – de ez a Chicagótól már megszokott dolog. S bár a rockzene sokat változott azóta (a Chicago XXX című lemeze is sokkal gyöngébb lett), de ez az album illik a legendák sorába még akkor is, ha voltak a zenekarnak sokkal jobb albumai is.



GS ★★★★★☆

Egy pókhálóból kiszabadított legenda

(film)

Kung fu panda //Bad Sector

H A SZERETED A RENDKÍVÜL mulatságos és látványos animációs filmeket, à la Shrek, akkor ne hagyj ki a Kung fu pandát sem! A film főszereplője Po, a lusta pandamedve, aki a távol-keleti harc, a kungfu igazi megszállottja. Hősünk képességeit sokáig nem igazán tudja kamatoztatni, ám egyszer eljön az ő ideje is: csatlakozik a Rettenhetetlen ötökhöz, ahol ideáljai, Tigress (eredeti hangja: Angelina Jolie), Crane, Mantis, Viper és Monkey mellett harcolhat. Pónak végül Tai Lunggal, a gonosz havasi leopárdal kell szembeállnia, hogy a Béke völgyét megmentse a pusztulástól. A szándékosan és viccesen gügye történet természetesen csak ürügy arra, hogy hőseink

kacagtató szituációk tömegeibe kerüljenek. A számítógépes grafika emellett tökéletes, semmi panaszunk sem volt ezzel kapcsolatban. A *Kung fu panda* majdnem olyan jó, mint az első *Shrek* (a második kettőnél pedig egyértelműen jobb), szóval fiatalabbaknak és idősebbeknek egyaránt ajánlott rajzfilm, semmiképpen se hagyj ki.



GS ★★★★★☆

Hasfalszaggató humor, remek számítógépes animáció: mi kell még?

Josh Groban (CD/DVD)

Awake Live //Gyu

JOSH GROBAN IGEN ÉRDEKES előadó – operás tenorja döbbenetes erőfőlköcsönöz igényes popzenéjének. Ennek a fő oka nem az, hogy ő operaénekes, aki popot énekel, hanem az, hogy egy olyan popénekes, akinek az átlag kellemes hangon jócskán túlmutató hangfekvése és -terjedelme van. Ezen a kiadványon 3 szólólemezének legnagyobb sikerei hallhatók és láthatók, ugyanis a CD mellé egy DVD is jár, bár inkább fordítva kéne említenem, hiszen a DVD-n 20 dal, míg a CD-n „csupán” 9 hallható. Az élő koncert szinte tökéletes, a közönség jól reagál, a banda és a szimfonikusok igen jól kísérik Josh nagy energiájú előadását. Sokszor gondolkodom azon, hogy vajon a magyar popzenekarok meghallgatják-e a világ

legismertebb, legnagyobb popelőadóit? Ugyanis akkor nem kéne sírni, miért nem tudunk betörni a világpiacra – egyszerűen csak jobbat kéne csinálni, olyat, mint amit mondjuk Josh Groban. Ami – főleg ebben a stílusban – közelít a lehetetlenhez, hiszen manapság ez a popzene csúcsa, a legmagasabb színvonal... Mindenkinek ajánlom végtelen szeretettel.



GS ★★★★★☆

Elképesztően igényes popzene

Alanis Morissette (CD) Flavors of Entanglement //Gyu

ÖRÜLJÜNK ENNEK A NŐNEK nagyon. Nemcsak azért, mert – személyes véleményem szerint – nagyon bájos, nagyon érdekes és fantasztikus hangja van. Hanem azért is, mert a lemezt indító himnikus Citizen of the Planet harmadik sora: „From French and Hungarian Snow.” Az önéletrajzi ihletésű dalból is kiderül, hogy a kanadai énekes/színésznőnek erős magyar gyökerei vannak (édesanyján keresztül). Egy dolgot új lemezéről bátran kijelenthetünk – ez nem a *Jagged Little Pill*. Sok idő eltelt azóta, s a lázadóból érett nő lett. Ennek ellenére persze az elgondolkodtatóbb és „súlyosabb” dalok mellett a slágerek, rádiókba szánt nóták is megtalálhatók a lemezen, amelyen Guy Sigsworth, a brit elektronika ne-

ves producere is közreműködött. Ez hallatszik a megszólalásban is – a klubokból ismert torzítások keverednek az Alanisre jellemző akusztikus rockzenével. Az énekesnőtől megszokott, vallo-másos stílusú dalszövegeket is érdemes elolvasgatni, míg megér egy kísérletet az újfajta modernebb, felnőttesebb hangzás is.



GS ★★★★★☆

Electronis Morissette

Robert Hood (CD) Fabric 39 //Deeroy

LONDON EGYIK LEGHÍRESEBB klubja, a Fabric meglepő gyorsasággal jelenteti meg a különböző mix albumokat, a világ legjobb lemezlovasai közreműködésével. A 2001-ben indult két mixsorozat, a *Fabric* és a *Fabriclive* cikkünk megjelenésének pillanatában már a negyvenedik sorszámmal ellátott CD-ke is megjelentette. Jelen lemezünket a detroiti mágus Robert Hood követte el, aki a második generációs Detroit techno legjelentősebb képviselője. A kilencvenes évek elején az *Underground Resistance* tagja volt Jeff Millsszel és Mike Banksszel karöltve. Manapság technoszinten én nem szoktam már gyors, feszes ritmusokra számítani, kivéve ha olyan előadótól van a lemez a lejátszóban. Pont ezért

is volt meglepetés, hogy egyből az első zene keményen elkente az arcom. Igazi, eredeti, kompromisszummentes technót kapunk a mestertől, javarészt detroiti előadóktól szelektálva, de megtalálható az albumon a holland mestertől, Joris Voorntól vagy az angol Marco Lenzitől is egy-egy zene. Nekem nem okozott csalódást a lemez.



GS ★★★★★☆

A régivágású techno híveinek kihagyhatatlan!

Bonanza Banzai (DVD) '87-'92 //mazur

HÚSZ ÉV TÁVLATÁBÓL LÁT-szik, hogy a Bonanza Banzai mennyivel több volt, mint magyar lehetőségekre butított Depeche Mode-koppintás. De az is világos, hogy ez a zene nem kortalan, nagyon is meg-rágtta az idő. Vasfoggal. Itt van (majdnem) minden kordokumentum, ami érdekes lehet a Bonanza Banzai korai éveiből – az összes klip, koncertrészletek, fényképek –, de állítólag lesz még folytatás is, például az 1994-es Budapest Sportszarnokban tartott búcsúkoncert teljes anyaga. Maga az összeállítás korrekt, és ugyan a kép-minőség néha rettenetes, nagyon helyes, hogy azok a felvételek sem maradtak le. Így legalább olyan gyöngyszemeket is meg lehet tekinteni, mint az 1987-es Csillag születik műsor, ami konkrétan...

sokkoló. Minden tisztelem Ákosé, Hauber Zsolté és Menczel Gáboré, hogy ezt így bevállalták, hiszen nincs itt semmi túljátszott nosztalgia, nincs semmi kozmetikázás – a kérdés már csak az, nem lett volna jobb hagyni, hogy az idő megszépítse az emlékeket? Ettől függetlenül sok dal még ma is remek, sőt a klipek közt is akad vállalható, de szembeállítva épp Ákos utóbbi munkáival, amelyek mindegyike százszázalékos produkció, néha egyenesen fájdalmas a kontraszt. Mindegy, ez volt.



GS ★★★★★☆

Aki kicsit is szerette a Bonanzát, vegye meg. És dugja el.

Lawrence Block: (könyv) Bérgyilkos inkognitóban //dZé

LAWRENCE BLOCK 70 ÉVES lett. Ennek öröme megjelent a Bérgyilkos-sorozat újabb kötete (hazánkban hamarabb, mint bárhol a világon), örvendezzünk együtt! Keller, a sztoikus bérgyilkos zseniális figura. Annak ellenére, hogy rengetegen írják Blockról, mekkora zseni, mert sikerült szerethető karaktert alkotnia egy szociopata gyilkosból, ez valahogy nekem sosem tűnt fel. Egyszerűen megkapó a Keller-regények már-már idegesítő céltalansága, ahol minden szereplő mintha a Kellerre várva c. darab szereplője lenne, azzal a kis csavarral, hogy ő végül eljön. A *Bérgyilkos inkognitóban* sztorijáról gyakorlatilag semmit sem lehet írni spoilerezés nélkül, legyen tehát elég any-

ny, hogy Kellert csöbe húzzák, menekülnie kell pár dollárral (és pár bélyeggel) a zsebében. Tíz éve született a *Bérgyilkos* alapjául szolgáló novellafüzér, szembeöt-lő a friss regény és a korábbi könyvek közötti különbség. Filozofikusabb, lassabb a könyv – de nem válik hátrányára. Kellemes olvasmány egy szabad délutánra. Nem formálja újra a krimiről alkotott elképzeléseinket, de végig leköt, végig szórakoztat, intelligens és vicces is. Olvassátok.



GS ★★★★★☆

A sztoikus bérgyilkos bajba kerül

Club Corona DVD (DVD) Kecel 20th Anniversary //Deeroy

AZ 1988 ÓTA LÉTEZŐ KECELI klub mára már legendává ért a magyar partiszcnában. Magyarországon elsőként és egyedülállóan megjelentettek egy DVD-t, ami a klub eddigi életét hivatott összefoglalni. A lemez elindításakor izléses menü fogad minket, itt választgatjuk ki, hogy egyből a filmre ugrunk-e, vagy az extrákat szeretnénk megtekinteni. Természetesen egyből a filmet indítottam, mert hajtott a kíváncsiság. A film alá a zenét a Badgirls team tagjai, a klub rezidens lemezlovasai: James Cole, Pat Duff és Shabaam szelektálták és mixelték össze. Sajnálatos módon a film első negyven perce kizárólag animációkból és különböző helyeken rögzített, összevágott absztrakt képekből áll, és csak az utolsó húsz

percben láthatjuk magát a klubot meg a táncoló közönséget, e mellé ráadásul egy iszonyatosan lassú, maximum egy warp up szettnek beillő mix szól, ami nekem semmiféle partihangulatot nem varázsolt. Az extrák igényesek – hallhatunk a klub történetéről és interjúkat a rezidens, illetve fellépő lemezlovasokkal.



GS ★★★★★☆

Érdekes próbálkozás, relaxáláshoz tökéletes.

Neil Gaiman: Sosehol (könyv) //dZé

NEIL GAIMAN AZ EGYIK legjobb fantáziájú és humorú jelenleg élő író. Pont. A *Sosehol* az első regénye volt, amely eredetileg egy BBC-sorozat forgatókönyvének készült, majd szerencsénkre regényt írt belőle. A könyv egy teljesen átlagos londoni arcról szól, aki pár megmagyarázhatatlan eseményt követően alámerül a Lenti Londonba. Ez különös, torz fantáziaképe Londonnak, ahová az elkallódtok, kítaszítottok, deviánsok kerülnek – és persze a természetfölötti lények, amelyek a Fenti London modern világába nem illenek bele. A helyszíneknél főleg a londoni földalatti állomásainak neveivel játszik el Gaiman: Knightsbridge valójában a Night's Bridge, egy valódi híd, amelyen átkelve könnyen elragadhat

az éjszaka; a Blackfriars állomáson valóban szerzetesek élnek és a többi. Az alapötlet persze nem új, ilyesmi Luc Bessonól a *Subway* (illetve azóta a magyar kfm, utánérzés, a *Kontroll* is), Gaiman fantáziája mégis egyedi, új helyszínt teremt. Kítűnő környezet, a világ legzseniálisabb henchmanpárosa, és csavaros történet. Kell több?



GS ★★★★★☆

Gaiman első regénye magyarul – bűn kihagyni!

Richard Watson: Jövő-dosszié (könyv) //dZé

A HVG KÖNYVEK ÁLTALÁBAN JÓK, de mindenhová kell kivétel az életszeriség érdekében. Prognózis könyvet írni nem túl hálás feladat, azért ezt is lehet profin csinálni. Richard Watson nem ezt teszi. Nem adatokkal, tényekkel, trendekkel bombáz minket, hanem fogalom nélkül eljárásdadozik pár gondolattal. Az étkezési, utazási vagy vásárlási szokások változásától a pénzügyek, a tudomány és a média jövőjét is megpróbálja felfesteni, de aki sokat markol, keveset fog – mondják az okosok. Önmagában ez még nem is lenne baj, de a fejezetek vagy rettenetesen triviális dolgokat tárgyalnak, vagy éppenséggel bődületes nagy baromságokat. Watson társadalomtudományokban való jártasságát

nem tisztem megítélni, de annyi bizonyos, hogy figyelemre méltóan tájékozatlan a természettudományokban – ez persze nem gátolja meg abban, hogy mondja az okosságot. „A számítógépek 2030 körül már az embernél intelligensebbek lesznek. Dilemma elé kerül akkor az emberiség. Ha a gépek intelligensebbek létrehozóiknál, mi akadályozhatja meg, hogy fölébük kerekedjenek?” Kell többet mondanom a könyvről, kedves gémekek?



GS ★★★★★☆

Fogalom nélküli észosztás a jövőről

Jason Mraz: We sing. We dance. We steal things. (CD) //mazur

HÚHA! JASON MRAZ TÉNYLEG mindent beleadott, hogy bebizonyítsa, ő bizony nem egyszéres gyerek, hiszen ez már a harmadik lemez. Életvidám, változatos (groove, R&B, reggae, hip-hop – persze mindez a nyugipop keretein belül), és tényleg könnyen hallgatható, lehet rá bólogatni, lábbal dobolni stb. A szövegek sem annyira ciklik, mint korábban (persze lehet, hogy csak férfiszemzőgből gáz a srác, a csajok talán szeretik az ilyen szexuális jellegű kétértelmű utalásokat – szerintem kínos), de ezt is fel lehet úgy fogni, hogy visznek valami többletet a produkcióba, ha már az egész igényesen összerakott profi cucc, csak éppen semmitmondóak. A dalok két részre oszthatók: egyik felüknek romantikus vígjátékokban van

a helyük, amelyekre magára valamit is adó férfiember úgyis csak akkor ül be, ha imádott nőjét ki kell engesztelni valami miatt, majd ha a kukoricával végzett, lelkiismeretesen elalszik. A másik részük pedig tipikusan olyan, mint amire néha, hajnaláltj ocsúdik fel az ember egy szórazóhelyen, és miután számot vetett vele, hogy senkit sem hányt le, senkit sem vert meg (és mindez visszafelé is igaz), akkor hirtelen megrohanja, hogy „Uramisten, mi ez a szar hely, menjünk innen!”



GS ★★★★★☆

Szuperkönnyű zene, minimum íz, sok cukor

STALKER: CLEAR SKY

**KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
AUGUSZTUS
21.**

A *STALKER* kis híján korszakalkotó FPS lett – kár, hogy a túl hosszú-
ra nyúlt fejlesztés során kicsit szétszúzott a projekt, egy rakás re-
mek ötlet kikerült, viszont néhány bug még így is benne maradt. Az
előzményeket feldolgozó *Clear Sky* azonban mindent jövétehet – ez
a *STALKER* végre az a *STALKER* lehet, amiről mindig is álmodoztunk.
Következő számunkban minden kiderül!



Bár ez az E3 már nem az az E3, most is számítunk néhány nagy bejelentésre: a Microsoft már biztos, hogy készül meglepetéssel, de új *Wolfenstein* játékról, sőt, új *Star Wars Battlefront* epizódról is csiripelnek bizonyos madarak – sőt-sőt, az eddig a *Halo*-sorozatról elhíresült Bungie is ügyködik valamin... Következő számunkban részletesen beszámolunk az E3 minden fontos történéseiről.



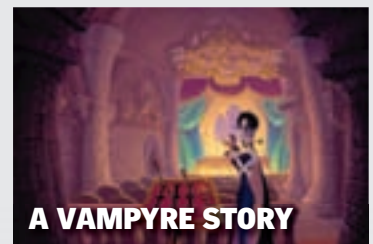
SPACE SIEGE

Chris Taylor a *Supreme Commander* tett kiterője után visszatér a *Dungeon Siege*-hagyományokhoz – illetve mégsem. A „Siege” marad, a fantasy környezet helyett azonban a távoli jövőben járunk, és hősünket implantátumokkal tömjük egészen addig, míg fel nem veheti a versenyt a gépekkel, az emberiség védelmében. Jó, ez persze kamu. A lényeg ugyanis a jól megszokott hentes-lútolás-szintlépés. Öröm.



LEGENDARY

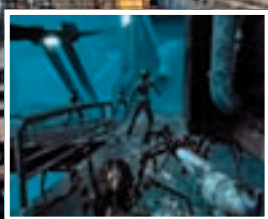
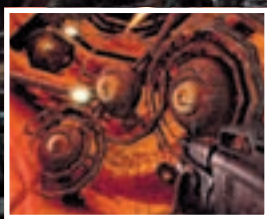
Megkapó történet Charles Deckard műkincstolvajról, aki egy nap felkerekedik, hogy ellopja Pandora szelencéjét. Persze, amennyi agya van, ki is nyitja, és akinek kicsit is derengenek általános iskolai tanulmányai, az tudja, hogy ez már a görög mondavilágban sem sült el jól. Kijön egy rakás rondaság, hősünk pedig mit is tehet: igyekszik visszagyömöszölni mindet, mielőtt túl késő. FPS, rémirtás, ijedezés.



A VAMPIRE STORY

Itt az idő eldönteni, vajon van-e még keresnivalója a klasszikus point 'n click kalandjátékoknak a piacon: ha ugyanis a *Vampyre Story* nem lesz siker, akkor semmi. Régi LucasArts kalandokat idéző humor és képi világ, és egy hősnő (Mona De Lafitte) aki a körülmények ellenére (vámprir ő, ugyanis) sem mond le álmáról: hogy operacsillag legyen. Csak jöjjön már, mert Berr naponta kérdezi, hogy itt van-e.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: PSYCHOTOXIC



Megjelent anno 2005-ben egy ígéretes FPS egyedi sztorival, ötletekkel és hangulattal – illetve rengeteg, rengeteg, sőt, még annál is több buggal. A *Psychotoxicot* ezért a legtöbb szaksajtó – köztük mi is – lehúzta akkoriban, bár senki nem felejtette el megemlíteni, hogy „bekattant ember elmék bizarr vízióiban kalandozva a ránk zúduló ellent mérszárolni iszonyat jó móka”. Nos, a fejlesztők nagyon hamar reagáltak a bugos megjelenés miatti kritikákra, és temérdek javítást eszközöltek a játékon. A boltokban megállítani az eladások zuhanását persze ezzel már nem tudták, ám mi most profitálhatunk belőle annyit, hogy így, egy kis idő elteltével egy korrektül megfoltozott, működő, bugmentes formában próbálhatjátok ki ezt a nem mindennapi alkotást. A következő hónapban ugyanis a *Psychotoxic* legújabb verziószámú, „felpeccselt” változatát mellékeljük majd a magazinhoz. Készítsétek a gumibotokat, sokkolókat!



SEGÍTÜNK MEGOLDANI
VÍRUSIRTÓK, SPAMSZŰRŐK, SEGÉDPROGRAMOK, TIPPEK, TRÜKKÖK,
MINDEN HÓNAPBAN.

PC WORLD

MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL



WWW.PCWORLD.HU



PC DVD-ROM

PC DVD-ROM



SPORE LÉNYLABOR

A Spore előhírnökeként érkezett lénykészítő program demója, mely a teljes változatban felhasználható alkotásrészek negyedét tartalmazza.



DIABLO III JÁTEKMENET VIDEO MAGYARUL

A hónap egyik legnagyobb súlyú bejelentése a Diablo folytatása volt, s a hírt kísérő, játékmenetet bemutató videót most magyar felirattal élvezhetitek.

Teljes DVD-tartalom GameStar 2008. JÚLIUS

DEMÓK	Crayon Dwarf Fortress	WinRAR v3.71	Left 4 Dead
Spore Lénylabor	Wall-E	WinZip 11.2	Metal Gear Solid 4
Sim City Societies	KÉPGALÉRIA	Burn4Free v4.4	Rayman Raving Rabbids 3
Nancy Drew: The Phantom of Venice	Call of Duty: World at War	OpenOffice 2.3	Siren: Blood Curse
	Diablo III		SW: Force Unleashed
GSTV MŰSOR	Gothic III: Forsaken Gods	EKKLUZÍV CIKKEK	The Incredible Hulk
GSTV 1. rész - Műsorajánló	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Ninja Gaiden II	WoW Card Trading Game
GSTV 2. rész - Játékbeutatók	Starcraft 2	Lord of the Rings: Conquest	CSALÁSOK, TRAINEREK
GSTV 3. rész - Másvilág	WoW: Wrath of the Lich King	Resident Evil 5	Anno 1701: Sunken
GSTV 4. rész - Mélyvíz rovat	MÉLYVÍZ	Velvet Assassin	Dragon
GSTV 5. rész - GSTV Aréna	ATI Catalyst v8.6 xp	A nagy szivárgás	Assassin's Creed Chroma Crash
GSTV 6. rész - GSTV Kerekasztal	ATI Catalyst v8.6 vista	King's Bounty	CnC: Kane's Wrath
GSTV 7. rész - Extra	NVIDIA nFORCE v175.19 xp vista	Shaun White Snowboarding	Devil May Cry 4 (demó)
	NVIDIA nFORCE v175.19 vista	The Day	Europa Universalis Rome
JAVÍTÁSOK	DivX v6.8	MOZI	GTA: San Andreas Hellgate: London
Call of Duty 4	SLD Codec Pack 2.2	Wanted	Iron Man
Diablo 2: LOD	Firefox 3.0	Gyilkosság Online	Race Driver: Grid (demó)
Iron Man	NOD32	Speed Racer	RD: Grid eBay M (demó)
Sims 2: Freetime	MPP Desktop	Vérző olaj	Rainbow Six: Vegas 2
Trackmania Nations	Total Commander v7.0.3	Gyilkos ígéreték	Sim City Societies
	FlashGet 1.9.6.1073	HÁTERKÉPEK	Spore Lénylabor (demó)
MINI JÁTEKOK	HyperSnap-DX 6.2.1.03	Blood Bowl	Turok
Bokořin	IrfanView v4.1	Dark Void	Two Worlds
Dyson	SmartFTP 3.0	Everquest 2: DoF	Virtual Villagers 3: TSC
Cedric and the Revolution	Windows Live Messenger	Far Cry 2	Warhammer: MoC: BM
CounterClockwise	mIRC 6.71	FFVII: Crisis Core	

BROKEN SWORD 3

IDG GS0807

BROKEN SWORD

THE SLEEPING DRAGON

GameStar

AZ ÉLET KÉSZ CIRKUSZ

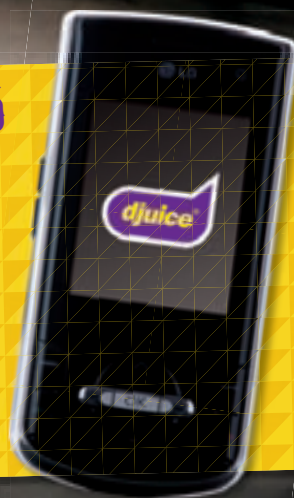
Club



MINDEN NAPRA JÚT EGY ÚJABB ATTRAKCIÓ

HÍVD **3** BARÁTODAT
FT-OS PERCDÍJJAL
HÓNAPIG

bármely belföldi hálózatban, és
oszd meg velük az élményeid!



LG KF310

22 980 FT

djuice Kártyás20 csomagban
1 éves hűségnyilatkozattal

djuice

Az akciós ajánlat a 2008. július 1. és aug. 10. között vásárolt új djuice előfizetésekre érvényes. A készülékajánlat 2008. július 1-jétől 27-ig tart. Az akciós ajánlat a vásárló által megadott 3 bármilyen belföldi mobiltelefonszám vagy nem emelt díjas vezetékes szám bármikor percenként 3 forintért történő hívását tartalmazza, és az előfizetés megvételétől számított 3 hónapon keresztül érvényes. A djuice kártyás és Mixer előfizetés feltétele, készülékvásárlás esetén, az 1 éves hűségnyilatkozat a számlás előfizetés pedig a 2 éves hűségnyilatkozat aláírása. A készülék kizárólag Pannon SIM-kártyával használható. További részletek és készülékajánlatok megtalálhatóak a Pannon üzletekben, a 1220-as telefonos ügyfélszolgálati számon és a www.djuice.hu oldalon.

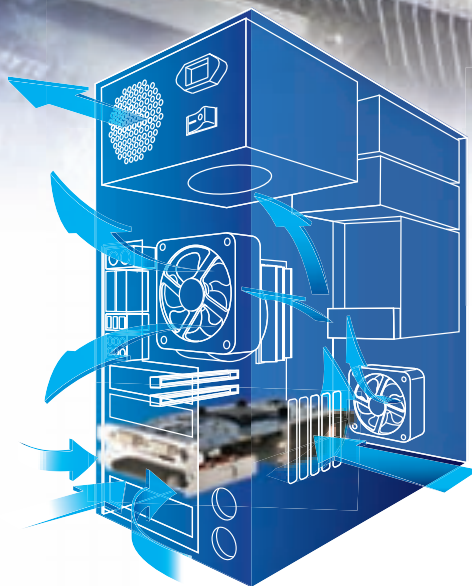
GIGABYTE 3-pontos hűtés

Innovatív passzív-hűtés, mely három ponton csatlakozva nyújt kitűnő hűtési teljesítményt

Átlagos hőmérséklet **Alacsonyabb**

Akár **7°C**

Hidegebb mint ventilátorral



Multi-Core Cooling

- Többpontos hűtés réz csomópontokkal
- Ultravékony rétegelt hűtőbordák nagyteljesítményű hőcsövekkel
- Fejlett, természetes levegőáramlást biztosító tervezés

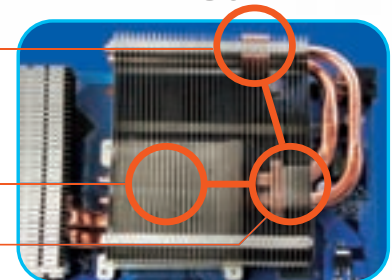


Grafikus gyorsító

3. pont

1. pont (GPU)

2. pont



CHS 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 sebesség beállításokat nem garantálja a GIGABYTE. A specifikációk és a képek elérhetnek a terméktől. Minden védjegy és embléma a jogbirtokosuk tulajdona. Minden túlpörgetés a felhasználó kockázatára történik, a GIGABYTE Technology nem tehető felelőssé a processzor, alaplap, vagy bármely más komponens instabilitásáért, vagy az abban bekövetkező károkért.