



GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

9535-NVIDIA GF 9800GTX, 512MB HDMI

HDMI



NVIDIA GeForce 9800GTX
738 MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR3 memória
800 MHz (DDR2200+) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
DVI-I + DVI-I + HDMI

948I-NVIDIA GF 9800GT, 512MB TV, DVI-DVI



NVIDIA GeForce GTX280
650 MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR3 memória
600 MHz (DDR800) RAM sebesség
PCI-Express / SLI
Dual DVI

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



NVIDIA GeForce 9600GT
650 MHz GPU
DirectX 10
512MB DDR3 memória
900 MHz (DDR800) RAM sebesség
PCI-Express / SLI
Dual DVI

9498-NVIDIA GF 9500GT, 1024MB TV, DVI-DVI



ATI HD 4870
750 MHz GPU
1024 MB DDR2 memória
400 MHz (DDR800) RAM sebesség
PCI-Express / SLI
DVI-I + VGA
SilentFX hűtés

9504-NVIDIA GF 9500GT 512MB DVI SilentFX



NVIDIA GeForce 9500GT
550 MHz GPU
512MB DDR2 memória
400 MHz (DDR800) RAM sebesség
PCI-Express / SLI
DVI-I + VGA
SilentFX hűtés

951I-NVIDIA GF 9500GT, 256MB TV, DVI-DVI



NVIDIA GeForce 9500GT
550 MHz GPU
256MB DDR2 memória
800 MHz (DDR600) RAM sebesség
PCI-Express / SLI
DVI-I + VGA
SilentFX hűtés

9580-ATI HD4870, 512MB DDR5, TV, DVI-DVI



ATI HD 4870GS
750+ MHz GPU
DirectX 10.1
512 MB DDR5 memória
900 MHz (DDR800) RAM sebesség
CrossFire X™
Dual DVI

9559-ATI HD4850, 512MB DDR3, TV, DVI-DVI



ATI HD 4850GS
700+ MHz GPU
DirectX 10.1
512 MB DDR3 memória
800 MHz (DDR2200) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / CrossFire X™
Dual DVI

KENE EGY VADALLAT OTTHONRA?

GW 9542 HD4870X2 2048MB DDR5



...AKAR MEG IS NYERHETED PORÁZZAL DOBOZZAL EGYÜTT.

FIGYELD A GAMESTAR.HU-T!

Mercury Impex
felnövünk a vevőinkkel

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

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



FSP GROUP



Csendes erő



Epsilon

500W / 600W / 700W

- Ultra High Efficiency >85%
- Super Silent thanks to Silent Guard Technology
- Energy Saving on Standby
- Environmentally Friendly Design
- 4-Channel 12V Rail Design



Everest

800W / 1010W

- Supports Multi GPU SLI/Crossfire Configurations
- Modular Cable Management
- Energy Saving on Standby
- Connect up to 10 Hard Drives
- High Efficiency >85%

www.fsplifestyle.com

WCG 2008

WORLD CYBER GAMES

KÖSZÖNJÜK A TÁMOGATÁST!

VILÁGSZINTŰ TÁMOGATÓ:



GYÉMÁNT:



PLATINA:



ARANY:



EZÜST:



KIEMELT MÉDIATÁMOGATÓK:



MÉDIATÁMOGATÓK:





// Boe

A PC SZERET A HÁTÁN FEKÜDNI...

Alulról szagolja az ibolyát! Feldobta a talpát!
Beadta a kulcsot! A fűbe harapott!

SOKAN TEMETTÉK A PC-T AZ UTÓBBI ÉVEKBEN, mondván, a nagy játékok úgyszólván exkluzív fejlesztések lesznek, de aztán valahogy mindig megjelent minden, ami a PC-seket egy kicsit is érdekelte. Maximum várni kellett rá valamennyit.

AHOGY NEKIÁLLTUNK E hónapban címlapot gyártani, hamar feltűnt, hogy a Spore-t leszámítva az összes játéknál az a pláne, hogy érkezik PC-re: a Rockstar két üdvöskéje (*GTA IV*, *Bully*) mellett ilyen a *FIFA 09*, melyben az EA Sports most először veti be PC-n az új generációs „konzolmotort”, a tesztrovatban feszítő *Mercenaries 2* is PS3 exkluzív volt annak idején kikiáltva, aztán meg konzol exkluzív volt, most mégis itt van, s persze a *Fable II* is ilyen cím, ami ugyan hivatalosan (!) nincs megerősítve PC-re, de a fentiek (és az első rész) fényében nem nagy varázslat kitalálni, hogy előbb-utóbb érkezik meg.

ÚGY LÁTSZIK TEHÁT, MÉGIS megéri PC-re portolni. Hallottunk ugye korábban olyan sirámokat, hogy az egyébként fillérekbe kerülő műveletet nem érdemes megcsinálni, mert a PC-s eladások még ezt a minimális ráfordítást sem termelik vissza, plusz a PC-s warez miatt a konzolos eladások is visszaesnek. Az előbbi azért nagyon valószínűtlen, mert a portolások a mai játékiparban a fejlesztések teljes költségvetéséhez képest tényleg aprópénzbe kerülnek, úgy vannak ezzel a stúdiókban, hogy „portolok még egy kicsit, aztán indulok haza”, az utóbbi pedig azért valószínűtlen, mert a problémát nagyon hatékonyan lehet kezelni az eltolt megjelenésekkel (és kezelik

is): ha a konzolos verzió kap egy tiszta antrét, egy fél-egy éves fórt, a hiszti lecseng körülötte, a tervezett példányszámokat kiszórják, s mire megjelenik a PC-s konverzió, annak esélye sincs negatívan befolyásolni a konzolos fogyásokat. És akkor még nem is beszéltünk az olyan sci-fi számba menő esetekről, amikor egy konzolport PC-n is jól fogy, csak úgy magától... komolyan, mi már láttunk ilyet is.

AZTÁN OTT VANNAK NEKÜNK az eleve PC-s fejlesztések is, MMORPG-k, RTS-ek, FPS-ek, Sims-klónok, stb., melyek bizony önmagukban is jó sokáig le tudják kötni az embert. Fel is merülhet a kérdés, hogy az átlag PC-s gép előtt töltött ideje hogyan néz majd ki a jövőben? Játsszunk-játsszunk a platformspecifikus, hosszú játékidéjű nagygyúkkal, mint a *World of Warcraft*, *Sims*, *Spore*, és ezek kiegészítői, közben éveket gyúrjuk a multit *Starcraft II*-ben, *Call of Duty*-ban, *Diabloban*, és szépen kibekkeljük a fél-egy éveket, amíg a konzolokon debütáló, ottani igényekhez szabottan rövid, ámde velős sztárjátékok meg nem érkeznek hozzánk is, hogy egy-egy „szünetben” felüldülésként letöltsük őket, aztán menjünk vissza raidelni? Meglehet. De a lényeg nem is ez, hanem hogy az e havi GameStar címlapján felsorakoztatott konzolos sztárjátékokon kívül minden bizonnyal érkezik meg PC-re minden más, számunkra érdekes cím is: van ugyanis még egy erős érv a portolás mellett, nevezetesen, hogy néhány nagyon komoly pénzgyárnak egyszerűen szüksége van PC-s játékokra, hogy a portálási eladhatóságukat. Az Nvidia, Intel, ATI-AMD triumvirátus, no meg a DirectX-ekkel turbózott új oprendszerüket eladni vágyó

Microsoft pedig bizonyára nem rest némi apanázzsal hozzájárulni a kiadók portolási költségeihez, ha azok netán húznák a szájukat, mert ezeknek a cégeknek tökmindegy, hogy warez verziókkal játszanak az emberek PC-n, vagy eredetiekkel, a lényeg, hogy vegyék meg hozzá a legújabb DirectX 10-es grafkártyát.

SZÓVAL A GTA IV ÉS A Bully PC-s bejelentésével a „jajj mi lesz, nem jön PC-re, jajj mi lesz, meghal a PC” témákban képződő sirámokkal a magam részéről többet nem nagyon fogok foglalkozni. A játékipar „kialakította magát”, a szereplők megtalálták benne a helyüket, a PC is egy ugyanolyan platform lett, mint a többi, a maga sajátosságával, belterjes nagy címeivel, és késve megjelenő – de megjelenő – konzolportjaival. Az elkövetkező időkből ez nem nagyon fog változni, az pedig, hogy néhány címre várunk kell, egyrészt nem tragédia, másrészt pedig nem is egyedi eset: a nagyszerű Bioshock például csak most érkezik PS3-ra, a *Crysis* és *ST.A.L.K.E.R.* konzol verziói még szintén csak készülgetnek, és az *UT3* is csak mostanában érkezett meg Xbox 360-ra.

MAGAM RÉSZÉRŐL TEHÁT megyek Spórázni, és várom tovább a *Starcraft II*-t, meg a *Diablo III*-at, és örülök a *Star Wars: Force Unleashed*-nek, amelyről egy alvállalkozó nemrég elhittette, hogy PC-s kódokat is berendelt tőlük az Activision (amit az Activision természetesen tagad, de ezt már megszokhattuk), meg a *Gears of War 2*-nek, amelyről CliffyB esküdobzott, hogy így konzol, úgy konzol, de nemrégiben mégis csak azt nyilatkozta, hogy „jelenleg (!) nem dolgozunk a PC-s verzió”...

CÍMLAPSZTORI

FABLE II

Egy Peter Molyneux kaliberű fejlesztőistenséggel találkozni nem mindennapi élmény – főleg az, ha kiderül, az illető háta mögött hiába áll legendás játékok egész sora, mégis egy nagyon kedves és szerény figura. Nem csoda, hogy izgatottan vetettük rá magunkat a *Fable II*-re. Vagy mondjuk úgy, az év RPG-jére?

42



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

TARTALOMJEGYZÉK

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

- 8 DVD-TARTALOM
- 12 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 18 GAMES CONVENTION 2008
- 24 NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
- 28 LEFT 4 DEAD
- 30 GTA IV
- 32 DAMNATION
- 34 MIRROR'S EDGE
- 36 TOMB RAIDER: UNDERWORLD
- 40 ÁRT-E AZ ART?
- 42 FABLE II
- 48 WORLD CYBER GAMES 2008
- 50 BULLY
- 54 GAMER FARSANG!
- 56 KING ARTHUR
- 60 TOP 10 GC BABES
- 62 GUITAR HERO IV
- 64 SACRED 2

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 68 SPORE
- 74 EGY KÁVÉ MELLETT: PETER MOLYNEUX
- 76 MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
- 80 BIONIC COMMANDO REARMED
- 82 FIFA 09
- 86 MYSIMS
- 88 SPACE SIEGE
- 90 GTR EVOLUTION
- 92 DRAKULA 3: PATH OF THE DRAGON
- 94 THE SIMS 2: APARTMENT LIFE
- 95 TOO HUMAN
- 96 VIVA PINATA: TROUBLE IN PARADISE
- 98 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 100 HÍREK
- 104 GAINWARD 9800 GT, ASUS RAMPAGE EXTREME
- 105 ZALMAN GV1000, SENNHEISER GAMING HEADSET
- 106 GIGABYTE EG45M-DS2H, GENIUS DPF-720
- 107 INTEL DESKTOP BOARD D946GCLF
- 108 MSI 9500GT, LOGITECH DRIVING FORCE GT
- 110 HD 4870 X2 CROSSFIRE
- 112 TANÁCSOK KÉSZRE SZERELT JÁTÉKOS GÉP VÁSÁRLÁSÁHOZ
- 116 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 118 A WILL WRIGHT-SZTORI
- 120 CRYSIS: FEJLESZTŐI NAPLÓ (2.)
- 122 LETÖLTHETŐ FEJÜSTEHÉN
- 124 MÁSVILÁG
- 128 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



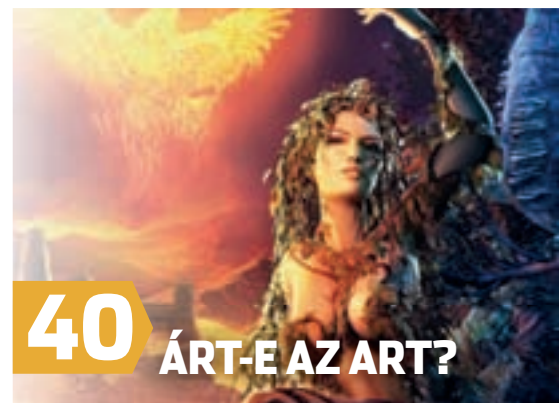
42 FABLE II

Peter Molyneux bemutatja:
Fable Ketteaux



24 NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Különböben begurulunk...



40 ÁRT-E AZ ART?

Művész vagy? Nincs témád? Játssz!

110



HD 4870 X2 CROSSFIRE

120



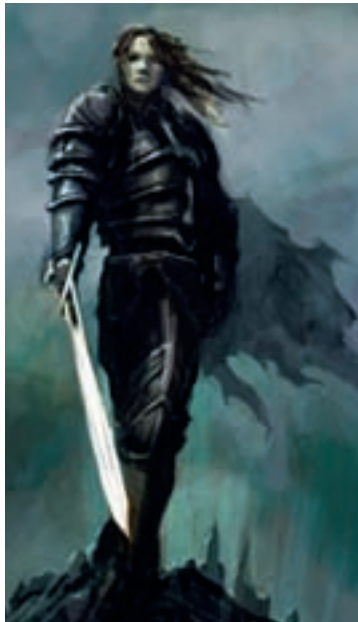
CRYSIS: FEJLESZTŐI NAPLÓ (2.)

120



WORLD CYBER GAMES 2008

BIONIC COMMANDO REARMED	80
DAMNATION	32
DRAKULA 3: PATH OF THE DRAGON	92
FABLE 2	42
FIFA 09	82
GTA IV	30
KING ARTHUR	56
LEFT 4 DEAD	28
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES	76



MIRROR'S EDGE	34
MY SIMS	86
NEED FOR SPEED: UNDERCOVER	24
SACRED 2	64
SPACE SIEGE	88
SPORE	68
THE SIMS 2: APARTMENT LIFE	94
TOMB RAIDER: UNDERWORLD	36
TOO HUMAN	95
VIVA PINATA: TROUBLE IN PARADISE	96

MEET DA TEAM



Mit is írt a hogyszívják?



86

SOPIASO AUGUSZTUS 30-IG EGY EGYSZERŰ GS moderátor volt. Azóta viszont? World Cyber Girls verseny nyertese, meginterjúvolta a TV, a bulvársajtó, a rádió, sőt még nálunk is előrelépett – debütál cikkíróként. Elsőként a „nagyon halás” MySims jutott neki

MYSIMS



76

MAZUR EBBEN A HÓNAPBAN ÉLETÉT ÉS VÉRÉT áldozta a kö-zért – nem, nem véradónak ment, de legalább ilyen fájdalmas volt számára, hogy többen megkérdézték tőle teszt közben: „Mondd, miért játszol egy 5-6 éves vacak FPS-sel, amikor Mercenaries 2-t kéne tesztelned?”

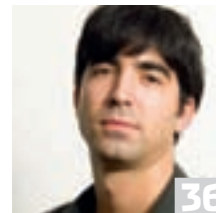
MERCENARIES 2



74

BZ RÉGI PÉLDAKÉPEVEL, PETER MOLYNEUX fejlesztőpápával (csakazértisleírtam) találkozott Londonban (Szegény BZ, szinte alig van itthon) Az interjúból kiderül, a Fable 1 miért nem fut Vista alatt. És azt is megtudjuk, hogy Vista alatt miért nem fut a Fable 1.

KV MELLETT,



36

DUNCANRÓL MINDIG IS TUDTUK, hogy Arthur király a szíve közepén lakik – munkahelyi asztala is kerek, pont emiatt. Azt azonban nem sejtettük, hogy az évek óta készülő, egyre ígéretesebb magyar Arthur projekt ennyire bejön majd neki...

KING ARTHUR



82

GYU VÉGRE ELŐBUKKANT TÖBB TUCATNYI MMO BÉTÁJA ALÓL, ÉS SÁPADTAN, de a jövőbe vetett hittel tesztelni kezdte a FIFA 09-et. És képzelték el, voltak MMO-k, amikbe emiatt napokig (!) be sem lépett! Azt hiszem ez már jelenthet valamit, a többi a cikkből kiderül.

FIFA 09



90

MARCO, LEGNAGYOBB GÉPKOCSI, KUPLUNG, kanyarvétel, úttartás és ideális ív-szakértőnk visszatért, méghozzá egy hozzá igencsak illő feladattal, a GTR Evolution szimulátoros körülményeit vizsgálja – állítólag azóta a Hungaroringen alszik...

GTR EVOLUTION



112

MATTEO ÉLVEZI A MÉLYVIZET, csak úgy lubickol a tucatnyi VGA között, általában ennyivel a kezében járkal a folyosón, bár néha a vállán cipel egy 1600 Wattos tápot is – titokban megtudtam, hogy így gyúrja magát. S közben újfajta konfigurációt is indított.

KONFIGURÁCIÓS AJÁNLAT



18

ZEROCOOL IMÁDJA LIPCSÉT. Ezúttal ha jól számoljuk, immáron hetedik alkalommal ült autóba (ezúttal BZ-vel), hogy az utolsó GC-ről tudósítson. Aztán jól kiderült, hogy mindenkinek fityiszta az orrára, GC jövőre is lesz és a steak ugyanolyan finom, mint tavaly volt!

GAMES CONVENTION

SZERKESZTŐSÉG

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

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Gyepes Máté (Matteo) mgyepes@idg.hu
Virág Márton (mazu) mazur@gamestar.hu

Munkatársak:
Bála Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Bátky-Valentin Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berr) berr@gamestar.hu
Csoma Péter (Zarathos) pcsoma@idg.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
Kálvin Balázs (Helikopter) bkalin@idg.hu
Mezei Károly (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu
Telek Zoltán (Sam) ztelek@idg.hu
Téglás Gábor (ashe) ashe@gamestar.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

GameStar DVD
Szerkesztő: **Csoma Péter** pcsoma@idg.hu

GameStar Online
Felelős szerkesztő: **Virág Márton** (mazu) mviragh@idg.hu
Online Munkatárs: **Gombos Zoltán** (vakka) zgombos@idg.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
Tördelők: Bérés Gábor, Szűts Zoltán
Korrekktúra: IDG Nyelvi Labor
Lévai Csilla
Szerkesztőségi ügyelet: Biró Ilona
Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

KIADÓ
Kiadja: az IDG Hungary Kft.
1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
Internet: idg.hu
Felelős kiadó: Biró István ügyvezető
Lapigazgató: Szigetvári József
Műszaki vezető: Birkus Imre
Nyomás és kötészet: Grafika Press Nyomdaipari Zrt.
Igazgató: Gampel László
ibiro@idg.hu
jszigetv@idg.hu
lbrikus@idg.hu
info@grafikapress.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT
Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
E-mail cím: terjesztes@idg.hu
MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY
Hirdetési osztály vezető: Radácsy Katalin kradacsy@idg.hu
Telefon: 577-4310, fax: 266-4274
Lapreferens: Filipinyi Sándor stfilipinyi@idg.hu
Telefon: 577-4312, fax: 266-4274
Kereskedelmi asszisztens: Bohm Andrea abohm@idg.hu
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
Médiaajánlatok: idg.hu/media
E-mail: keriroda@idg.hu

MARKETING
Marketing munkatárs: Kovács Judit jkovacs@idg.hu

KONFERENCIA
Rendezvénysszervező:
Bödör Eszter ebodor@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu
Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hirdetésközvetítőknél, az ország bármelyik postáján.
(információ: 06-80 444-444; hirdapelo@idg.hu).
Budapesten a Hírnap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírnap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).
A GameStar régebbi számai, és ajándékterjesztő megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan 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 lehetőségük szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent 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 hirdetések 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 auditálta.
Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.
A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR

Egy akciódús kalandozás a Warhammer 40.000 univerzumában

//Zarathos

A WARHAMMER 40.000 univerzumában játszódó játékok ritkák, mint a fehér holló, ezért érdemes megbeszélni minden darabot, amely a kezünk közé akad. A Fire Warrior FPS köntösben kelti életre a káosz erői által szétépett jövőt. A történet 24 órát ölel fel, és Kais, a fiatal Tau Tűzharcos bőrébe bújva élhetjük át az eseményeket. Kais első küldetésére készül, amelynek célja a

magas rangú Tau vezető, Ko'Vash kimentése az Emberi Birodalom – egészen pontosan a Dolumar IV bolygó kormányzója, Severus - kezei közül, azonban az események bonyolódnak (új rosszfiúk bukkannak fel, dolgok robbannak, lövedékek záporoznak), és hősünk egyre mélyebben találja magát a Káosz erői elleni harcban, s hamarosan már egész népének sorsa a kezébe kerül. A fejlesztőket bizonyára inspirálta a Halo sikere, mivel

átvették a Bungie játékából azt, hogy legfeljebb két fegyvert tarthatunk magunknál egyszerre az amúgy igen széles választékot kínáló Tau és birodalmi arzenálból. Warhammer 40.000 rajongóknak mindenképpen ajánlott a játék, hiszen testközelből is megtapasztalhatják, hogy milyen érzés szemtől szemben állni egy Dreadnought-tal, a többieknek pedig érdemes belenézniük, hátha most fogja megragadni őket az univerzum.



DEMÓK A DVD-N

A DVD-melléklet sava, borsza



SPACE SIEGE



A GAS POWERED GAMES A NAGY SIKERŰ SUPREME COMMANDEr után visszatért a Dungeon Siege-dzsel már bejáratott hack'n'slash-RPG-k világába, de ezúttal – a műfajtól szokatlan módon – sci-fi környezetbe ültették a játékot. Egy egyszerű katonai mérnökként ránk hárul a feladat, hogy az űrhajónkat megszálló idegen lényeknek megmutassuk: az emberiséget nem ilyen könnyű kiirtani.



PLUSZ: VIDEÓK A GAMES CONVENTION-RÓL

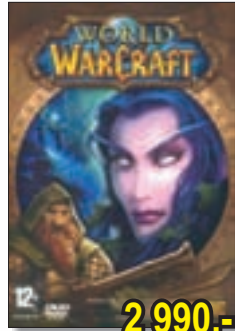
FIGYELEM! Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1-577-4301-et, vagy írd a terjesztes@idg.hu-ra, de előtte olvasd el ezt!

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 1024*768-as felbontásra van optimalizálva. A Psychotoxic telepítéséhez futtatni kell a főkönyvtárban található „setup.exe” fájlt. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

CD GALAXIS

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

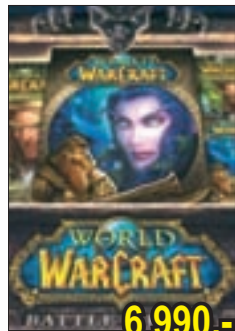
IGears of W.+UT3+Fear G.7 990
 13. század: Dicsőség.....5 990
 7 Királyság HU (szept)*...4 990
 Act of War Gold.....1 990
 Afrika Korps vs Desert R...1 890
 Agatha Christie: And Then...990
 Murder on the Orient Exp 2 990
 Nyaraló Gyilkosok HU.....2 990
 Age of Conan (online)11 990
 Age of Conan Collector's...15 990
 Age of Conan card 60 nap.7 990
 Age of Empires 1+2 Gold...2 990
 Age of Empires 3 HU*.....2 990
 Age of.3 csomag (angol)* 10 990
 Age of Mythology Gold2 990
 Agon HU1 990
 Agon 2 HU4 990
 Aiken's Artifact990
 A.I.M. 21 990
 Airborne Hero D-Day 1944890
 Alarm of Cobra 112 990
 Anno 1503 Gold1 990
 Anno 1701 HU4 990
 Anno 1701: Sárkány átka* 3 990
 Another World 15th Anniv.890
 Arany Horda HU (szept)*...4 990
 Army Racer HU890
 Assassin's Creed7 990
 Atlantis 3 + Evolution1 990
 Aura 22 990
 Bad Day LA, HU1 990
 Baldur's Gate Saga2 990
 Barkács Balázs 4 féle, /db 1 990
 Battlefield 1942 Anthology 3 990
 Battlefield Vietnam3 990
 Battlefield 2+Spec. Forces.3 990
 Battlefield 2 Complete11 990
 Battlefield 21423 990
 Battlefield 2142 Northern S.3 990
 Battlstrike: Ostrom HU990
 Győzelemre fel HU990
 Harc a csodafegyverért.....1 990
 Beijing 2008 (Peking 2008)7 990
 Bet on Soldier: Saigon1 990
 Big Mutha Truckers 2890
 Black & White 23 990
 Black & White 2 kiegészítő 3 990
 BlackSite: Area 51 HU3 990
 Blazing Angels:Squadron...2 990
 Blitzkrieg Anthology1 990
 Boiling Point HU990
 Brothers in Arms: Road...2 990
 Earned in Blood2 990
 Hell's Highway HU (szept)* Jón
 Bug Mania890
 Bus Driver HU1 990
 Caesar 4 HU1 990
 Call of Cthulhu6 990
 Call of Duty (GotY)1 990
 Call of Duty: United Offens.1 990
 Call of Duty Deluxe3 990
 Call of Duty 22 990
 Call of Duty 4 GotY (okt)* 9 990
 Call of D World at War (nov) Jón
 Call of Juarez1 990
 Car Industries HU990
 Cars (Verdák)2 990
 Céh 2 (Guild 2) HU2 990
 Céh 2 Gold (alap+kieg.) H.6 990
 Championship Manager 07.....990
 Championship Man. 083 990
 Chaos Legion890
 Chicken Shoot 2 HU990
 Chrome Gold HU890
 Chrome SpecForce1 990
 Chronicles of Narnia890
 Civ:City: Rome4 990
 Civilization 3 Complete1 990
 Civilization 42 990
 Civ 4: Warlords1 990
 Civ 4: Beyond the Sword...1 990
 Civ 4 Complete5 990
 Civ 4 Colonization (szept)* Jón
 Climber Girl1 990
 Club6 990
 Code of Hon.: Idegenlégő 1 990
 Code of Honor 2 HU2 990
 Codename Panzers Ph.1990
 Codename Panzers Ph.2990
 Colin McRae Rally 2005 H.1 990
 Colin McRae DiRT, HU4 990
 Command & Conquer pakkt 490
 Tiberium Wars HU3 990
 T. Wars: Kane's Wrath H.7 490
 Red Alert 3 (okt.31) HU* 11 990
 Red Alert 3 Premier Ed.*12 990
 Commandos Strike Force990
 Company of Heroes GotY...6 990
 Company: Opposing F.6 990
 Conflict Desert Storm890
 Conflict Denied Ops7 990
 Cossacks 2 Gold2 990
 Counter-Strike Anthology...3 990
 Counter-Strike Source7 490
 Crashday HU1 990
 Crazy Frog Racer1 990
 Cross Racing Champ HU...1 990
 Crysis HUN11 990
 Crysis Warhead H(szept)* 7 490
 D-Day HU1 890
 Da Vinci Code2 990
 Da Vinci rejtélyei: Titkos H.4 990



World of Warcraft



WoW Burning Crusade



WoW Battlechest



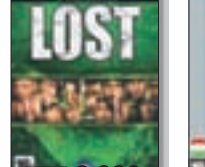
Op. Flashpoint Gold



Tomb Raider Legend



Call of Duty



Lost



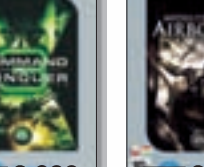
Hitman Blood Money



Tomb Raider Anniversary



Spider-Man



Command & Conquer 3 Medal of Honor Airborne



TOCA Race Driver 3



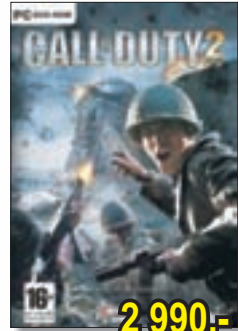
Colin McRae Rally 2005



GTA San Andreas



Battlefield 2142



Call of Duty 2



NFS ProStreet



Witcher

DarkStar One1 990
 Dead Space HU (okt. 31)*11 990
 Deus Ex 2: Invisible War...1 990
 Devil May Cry 4 HU (okt.)* 7 990
 Diablo 2+Lord of Destruct...3 990
 Dino Crisis 2890
 Disciples Gold1 890
 Disciples 2 Gold1 990
 Disney játékok:
 Aladdin Nasira's Revenge...890
 Bug's Life (Bogar élete).....890
 Chicken Little (Csodacsibe)890
 Cinderella Royal Wedding...890
 Cinderella's Fairy Castles...890
 Dinosaur890
 Donald Duck Quack Attack...890
 Lilo and Stich890
 Lion King Op. Pridelands...890
 Macköttestvér890
 Malacka, a hős890
 Monsters, Inc (Szörny Rt.)...890
 Pán Péter890
 Royal Horse Show890
 Szépség és a Szörnyeteg...890
 Tarzan890
 Tigris: Tigger's Honey Hunt...890
 Toy Story 2890
 Divatvilág HU (szeptember)*5 990
 Doom 33 990
 Dracula Origin HU (szept)* 1 990
 Dragonshard990
 Dream Pinball 3D HU890
 Driver 31 990
 Driver Parallel Lines.....4 990
 Ducati World Championship...990
 Dungeon Lords Collectors...2 990
 Dungeon Siege+Aranna2 990
 Egypt 2+3 (angol)1 990
 El Matador HU2 990
 Elite Corp1 990
 Empire Earth 2 Gold HU...1 990
 Empire Earth 3 HU3 990
 Enemy Territory: Quake W.4 990
 Euro Truck Simulator HU...4 990

Europa Universalis 3 HU ...3 990
 Europa U: Rome HU (okt)* 4 990
 Excessive Speed890
 F1 Padlogáz HU1 990
 Fable HU1 990
 Fahrenheit1 990
 Fall: Last Days of Gaia HU...990
 Fallout 3 (október)* Jón
 Fantasy Wars3 990
 Far Cry990
 FEAR HU1 990
 FEAR Extraction Point HU 1 990
 FEAR Gold HU2 990
 FEAR Perseus Mandate...3 990
 FIFA 07 HU3 990
 FIFA 08 HU11 990
 FIFA 09 HU (október 3)...11 990
 FIFA Manager 073 990
 FIFA Man. 09 (okt.vege)...11 990
 Fim Speedway 31 990
 Flatout890
 Flatout 21 990
 Flatout Ultimate C. (ösz)* 5 990
 Flight Simulator 20044 990
 Flight Simulator X Gold*...11 990
 (FSX Deluxe+Accelerat., 09.19)
 FS kiegészítők, A-től...4 790
 Football Generation890
 Ford Racing 3890
 Ford Street Racing890
 Frontline Berlin 1945.....890
 Frontline Kúrszki csata HU 2 990
 Frontlines: Fuel of War...5 990
 Full Spectrum Warrior1 990
 Fuvarmágnás HU3 990
 Gears of War HU4 990
 Ghost Recon Advanced W.2 990
 Ghost Recon Adv. W. 2...2 990
 Glory of the Roman Empire 1 990
 Godfather (Keresztapa)...3 990
 Golden Compass-A.írányú1 990
 Gothic 3 HU3 990
 GP Championship 2890
 Grand Theft Auto 32 790

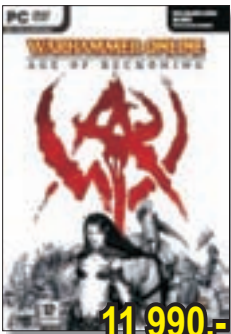
GTA Vice City2 790
 GTA San Andreas3 990
 GTA 4 (november 21)*...Jón
 GT Legends HU1 990
 GTI Racing HU1 990
 GTR (FIA GT R.) HU1 990
 GTR 22 990
 Guild Wars (2006) online...6 990
 Guild Wars Factions/onl...5 990
 Guild Wars Eye of the N...5 990
 Guild Wars Complete...9 990
 Alap+Factions+Nightfall+Eye of the N...2 990
 Gyűrűk Ura Király visszát...3 990
 Harc Középföldéért 2...3 990
 Conquest (november)*...11 990
 Haegemonia Gold HU890
 Half-Life 23 990
 Halo 2 Episode Two (+ One)3 990
 Halo 2 Portal3 990
 Halo 2 Team Fortress 2...3 990
 Halo 2 Orange Box6 990
 Halo 2, Ep.1, 2, Portal, TF2
 Halo3 990
 Halo 2 (csak Vista)6 990
 Hard Truck Apocalyptic W.1 990
 Hard Truck A. Rise of Clan 2 990
 Harry Potter 1-4, /db...3 990
 5 Főnix rendje HU3 990
 6 Félvér herceg (nov)*...11 990
 Hearts of Iron 2890
 Héllász Sorsa HU (szept)* 3 990
 Heilrodado "Desperado 3" 3 990
 Heroes of Might and Magic:
 Heroes 3 alap+két kieg...1 990
 Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
 Heroes 5 HU4 990
 H. 5 Végzet Pörölye HU...4 990
 H. 5 alap+Végzet P. HU...6 990
 H. 5 Kelet törzsei HU6 990
 Hidden & Dangerous 2 Gld 1 990
 Hitman Blood Money1 990
 Hospital Tycoon HU1 990
 Hour of Victory1 990

Ice Age 21 990
 Icedwind Dale Saga1 990
 IGI 2: Covert Strike HU1 990
 Imperium Galactica 2 HU...990
 Imperium Romanum HU...3 990
 Incredibile Hulk8 990
 Iron Man8 990
 Italian Championships890
 Jack Keane HU2 990
 Jacked890
 Jade Empire Spec. Ed. HU 1 990
 Jagged Alliance 2 Gold...1 990
 J. Bond: Quantum... (okt.31)* Jón
 Joint Task Force HU990
 Juiced 27 990
 Jumurdzsák gyűrűje HU...3 990
 Just Cause1 990
 Kane & Lynch3 990
 Kao 3: Tűzhányó titka HU...990
 Karib tenger kalózái 2: J.S.2 990
 Karib tenger kalózái 3...2 990
 King Kong2 990
 King of the Road990
 Király visszátér HU1 990
 Knights & Merchants 2 HU...890
 Knights of Honor1 990
 Knights of the Temple 2...1 990
 L'écso (Ratouille)2 990
 Left 4 Dead (november)*...11 990
 Legacy of Cain: Defiance...990
 Legenda: Issten keze HU*...5 990
 Legendary HU (október)*...7 990
 Lego játékok
 Lego Batman (okt.31)*...9 990
 Lego Bionicle890
 Lego Creator890
 Lego Drome Racers890
 Lego Football Mania890
 Lego Indiana Jones9 990
 Lego Island890
 Lego Island Xtreme Stunts...890
 Lego Land890
 Lego Loco890

Lego Racers890
 Lego Racers 21 990
 Lego Star Wars 2*3 990
 Lego Stunt Rally890
 Littlest Pet Shop (okt.17)* 11 990
 Lock On2 990
 Locomotion990
 Loki2 990
 Lord of the Rings Online...11 990
 LotRO Mines of Moria(nov)* Jón
 Lost HU3 990
 Lost Planet Extreme C.*...7 990
 Macksfogó2 Hold'emPoker.890
 Madagasgar1 990
 Mars: Letelepedés egy...690
 Mashed890
 Mass Effect HU7 990
 Medal of Honor Warchest...3 990
 Medal of Honor Pacific A...3 990
 Medal of H. Airborne HU...3 990
 Medieval Lords HU1 990
 Medieval 2 + Kingdoms...6 990
 Mercenaries 211 990
 Mesterlövész HU990
 Mich. Schumacher WT Kart...990
 Mirror's Edge HU (nov)*...11 990
 MySims HU (október 31)* 11 990
 Narnia krónikái: Caspian h.6 990
 NBA 073 990
 NBA 087 490
 NCSOFT 60 nap Gamecard* 7 990
 Need for Russia: Greatest.1 990
 NFS Carbon HU3 990

CD GALAXIS

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



11 990,-
Warhammer Online



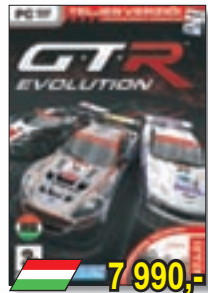
11 990,-
FIFA 09 (október 3.)*



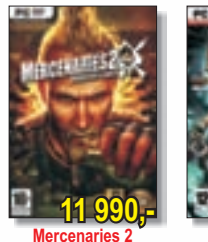
11 990,-
Red Alert 3 (okt.31)*



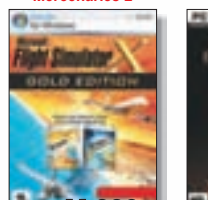
Jön!
Brothers in Arms: Hell's*



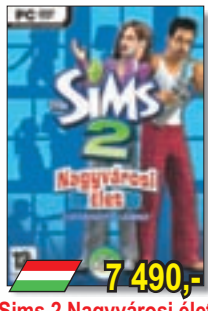
7 990,-
GTR Evolution+Race 07*



11 990,-
Mercenaries 2



11 990,-
FS X Gold*



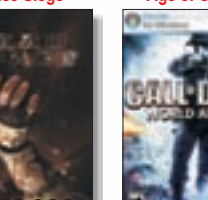
7 490,-
Sims 2 Nagyvárosi élet



9 990,-
Sims 2 Duplán különleges



9 990,-
Space Siege



11 990,-
Age of Conan



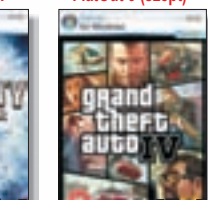
7 490,-
Crysis Warhead (09.19)*



7 990,-
Race Driver Grid



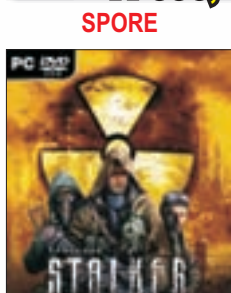
5 990,-
FlatOut 3 (szept)*



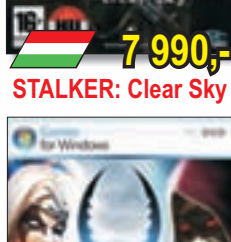
Jön!
GTA 4 (nov.21)*



11 990,-
SPORE



7 990,-
STALKER: Clear Sky



9 990,-
Sacred 2 (október)*

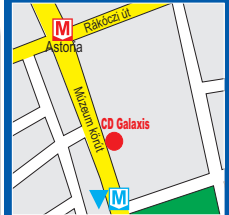
A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között,
a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00
Az Astoriától illetve a Kálvin tértől
csak két percre!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E,
239, Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss játék-
információval, listával
www.cdgalaxis.hu

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSSÓ

**Magyarország
bármelyik településére!**

Díja: a szállítási címtől és
rendelési értéktől független
190 Ft/csomag.

NFS ProStreet HU	7 490
Newerwinter Nights 1 pakk	2 990
NHL 07	3 990
NHL 08	11 990
NHL 09 (október 31.)	11 990
Oblivion (Elder Scrolls 4)	2 990
Off-Road (Ford)	1 990
Operation Flashpoint Gold	1 990
Outrun 2006	1 990
Overlord HU	3 990
Overspeed HU	1 990
Pacific Storm	1 990
Pacific Storm Allies	4 990
Painkiller	1 990
Painkiller 2 Overdose	4 990
Panzer Elite SE	990
Panzer Elite Action	1 990
Papyrus	890
Paradise Cracked HU	690
Paraworld HU	1 990
Penumbra: Black Plague	3 990
Pink Panther, többféle, /-től	890
Platoon HU	990
Pokoli Szomszédok HU	990
Pokoli Szomszédok 2 HU	1 990
Pokoli Szomszédok 1+2 H	2 990
Pokoli Szomszédok 3 HU	4 990
Pokoli Szomszédok 4 HU	4 990
Port Royale 2 HU	1 990
Postal 2	890
Praetorians	1 990
Prey	2 990
Prince of Persia Sands of T.	990
Prince of Persia Warr. W.	990
Prince of Persia Two Thr.	2 490
Prince of Persia 1+2+3*	2 990
Pro Evo. Soccer 2009 (okt)	Jön
Project Anderson: Cthulhu	1 990
Pure Pinball HU	890
Quake 4	3 990
Race 07 HU	7 990

Race 07+GTR Evolution*	7 990
RaceDriver Grid	7 990
Rail Simulator	3 990
Railroad Pioneer	990
Railroads (Sid Meier's)	4 990
Rainbow Six Lockdown	2 990
Rainbow Six Vegas	2 990
Rainbow Six Vegas 2	7 990
Rally Champ Extreme	1 990
Rally Trophy HU	990
Rayman Raving Rabbids H2	990
Red Faction 2	1 990
Red Ocean HU	2 990
Red Orchestra: Ostfront	1 990
Resident Evil 3	890
Resident Evil 4	2 990
Restaurant Empire HU	990
Richard Burns Rally	990
Rider's World 3 féle /db	1 990
Rise & Fall: Civilization at War	990
Rise of Nations Gold	2 990
Rise of N.Rise of Legends	1 990
Road to Fame HU	890
Robin Hood: Defender	890
Rogue Trooper	1 990
Rollercoaster Tycoon 2 Dix	1 990
Rollercoaster Tycoon 3 G	3 990
Runaway HU	890
Runaway 2 HU	1 990
Rush for Berlin HU	990
Rush for Berlin Gold HU	3 990
Sacred 2 HU (október)*	9 990
Safecracker	990
Sam & Max Eiső évad HU	4 990
SBK 2008 HU (szept)*	4 990
Screamer 4x4 HU	990
Secret Files Tunuska	1 990
Sega Rally (Revu)	6 990
Settlers 10th Anniversary	6 990
Settlers 6 HU	4 990
Shadowgrounds HU	2 990

Shadowgrounds Survivor	3 990
Shark Tale	1 990
Shellshock NAM 67	990
Sherlock Holmes Awaken	1 990
Sherlock vs Arsene Lupin	2 990
Shrek 2	1 990
Shrek 3	3 990
Silent Hunter 3 HU	2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat	1 990
Silent Hunter 4 HU	6 990
Sim City 4 Deluxe	3 990
Sim City Tarsadalmak HU	3 990
Sims & Livin' It Up	3 990
Sims Kiegészítő Pack 1	3 990
Sims Kiegészítő Pack 2	3 990
Sims 2 HU	Jön!
Duplán Különleges Kiad.	9 990
(alap+Éjszakák+Bulis cuccok)	
Sims 2 alapjáték	8 990
Egyetem	7 490
Éjszakák	7 490
Vár az üzlet	7 490
Házi kedvenc	7 490
Éjszakok	7 490
Jó utat!	7 490
Szabadiidő	7 490
Nagyvárosi élet	7 490
+Mésés díszletek,cuccok	2 990
+Csill-villi cuccok	2 990
+Bulis cuccok	2 990
+Divatos H&M cuccok	2 990
+Trendi Tini cuccok	2 990
+Télapós cuccok	2 990
+Konyhai és lakber.cucc	2 990
+IKEA Alomthon cucc	2 990
Sims – Laptopbarát HU:	
Kérvárosi Krónikák HU	3 990
Allatos Krónikák HU	3 990
Hajótörött Krónikák HU	7 490
MySims 2 HU (okt.31)*	11 990
Sims 2 nem hivatalos kiegészítők:	

Divat Mánia HU	2 990
Lakás Mánia HU	2 990
Stílus Mánia HU	2 990
Skoda Racer	890
Soldier of Fortune 2 Gold	1 990
Soldiers: Heroes of WW II	1 990
Söldner	1 990
Space Siege	9 990
Spellforce Platinum	1 990
Spellforce 2	2 990
Spellforce Universe	5 990
Spider-man (Pókember)	1 990
Spider-man 3	3 990
Spiderwick Krónikák HU	2 490
Splinter Cell	2 390
Splinter Cell Pandora T. HU	2 990
Splinter Cell Chaos Theory 2	2 490
Splinter Cell Trilogy*	2 990
Splinter Cell Double Agent 2	990
Spore Lénylabor HU	1 490
Spore HU	11 990
Stalin Subway	1 990
Stalin Subway 2	990
Stalingrad	6 990
STALKER	6 990
STALKER Clear Sky (sz.)	7 990
Collector's (szept) HU*	12 990
Star Trek Legacy	990
Star Wars Battlefront 2	5 990
Empire at War	3 990
Emp.: Forces of Corrupt.	9 990
Force Commander	3 490
Jedi Knight Gold	3 490
Knights of the Old Repub.	3 490
Racer	3 990
Republic Commando	4 990
Rogue Squadron	3 490
X-Wing Alliance	3 490
X-Wing Collector	3 490
Starcraft + Brood War	1 990
Starship Troopers	1 990

Starsky and Hutch	1 990
Stranglehold HU	3 990
Street Racer	890
Streets R. 2 Fast Driver	890
Stronghold Legends	4 990
Suffering+Ties that Bind	3 990
Summer Athletics (szept)*	3 990
Sunmedia HU, 12 féle / db	990
Supreme Commander	6 990
Supreme Commander kieg	7 990
Supreme Commander G.	11 990
SWAT 4 Gold HU	1 990
Swedish Classics GP	890
S.W.I.N.E. - HU	990
Született feleségek	1 990
Tabula Rasa /online	6 990
Taxi 3 Extreme Rush	1 990
Terrorist Takedown:	
Háború Kolumbiában HU	990
Mogadishu-i konfliktus HU	990
Titkos hadműveletek HU	1 990
Terrorist Takedown 2 HU	2 990
Test Drive Unlimited	3 990
Thief 3: Deadly Shadows	3 990
Tiger Woods 07	990
Tiger Woods 08	11 990
Timeshift HU	3 990
Titan Quest Deluxe	3 990
Titan Quest Immortal Thr.	3 990
TOCA Race Driver 3 HU	1 990
Tomb Raider Legend	1 990
Tomb Raider Anniversary H1	990
Tony Hawk's American W.	1 990
Tortuga 2 A két kincs HU	2 990
Trabi Racer	890
Trackmania United HU	1 990
Trackmania United Forever	4 990
Train Simulator	2 990
Transformers	3 990
Trucker	1 990
True Crime: New York City	1 990

True Crime: Streets of LA	1 990
Turok	5 990
Two Worlds	4 990
UAZ Racing 4x4	2 990
UEFA Euro 2008	3 990
Universe at War	4 990
Unreal Tournament 3 HU	4 990
Vanguard /online	2 990
Vigyázz,kész, szórl!	2 990
Wall-E	6 990
Wanted Guns	890
War Train Normandia 1944	890
Warcraft 3+Frozen Throne	3 990
Warhammer Online*	Jön
Warhammer O. Gamecard*	Jön
WH40K Dawn of War GotY1	990
Dawn of War Soulstorm	7 990
Warrior Kings Battles	890
Wildlife Park HU	990
Wildlife Park 2 Gold	4 990
Wildlife Park 2: Horses	2 990
Witcher HU	4 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H.1	11 990
Witcher Bóvített (október)*	7 990
Wolfschanze	990
World in Conflict HU	3 990
World of Warcraft /online	2 990
Burning Crusade	2 990
BattleChest	6 990
Lich King (osztéj)*	Jön
Lich K.Collector's (osztéj)*	Jön
60 napos Gamecard*	6 990
Worms 2 HU	890
Worms 4: Mayhem HU	1 990
WW II Tank Commander	890
X-Men 3: Official Game	3 990
X-Men Legends 2: Rise of	3 990
Xpand Rally	1 990
Xpand Rally Xtreme	4 990
Zoo Empire HU	990
Zoo Tycoon 2 HU	2 990

ARÉNA

Köszö a leveleket!!

// Gyu



EZT NEM HISZEM EL, LEZAJLOTT AZ olimpia, amit végigszomorkodtam, lezajlott a tábor, ami isteni jó volt (erről lesz egy kis Aréna különkiadás), lezajlott a WCG, ahol csodások voltak a lányok... mi lesz ezután? A pörgős augusztus után jöhet a dögunalmas szeptember, kinek melóval, kinek sulival. S remélem lesz olyan, akinek sok mókával és kacagással...

E HAVI LEVELEINK AZ AUGUSZTUSI GAMESTARRA REAGÁLNAK



A HÓNAP LEVELE



OLIMPIAI TUDÓSÍTÁS

Szerencsére Peking után sem állt meg a sportélet, mivel az olimpiát követően azonnal kezdetét vette a PC Games Olimpics, vagyis a PC-s játékok olimpiája! A nemes versengés a Hannoverrel szomszédos Gémóverben került megrendezésre. A nyitóünnepség fényét nagyban emelte a Crysis: Warhead fejlesztőcsapata által rendezett tűzijáték, amelyet még a helyszínre kikerkező tűzoltók is alig tudtak megfékezni. Ezt követően Bill Gates mondott ünnepi beszédet, Amelyben többek között arra hívta fel a játékiadók figyelmét, idézve Coubertin báró legendás mondását: „Nem a győzelem, hanem a részvényem a fontos! Röviden az eredményekről:

Úszásban szinte minden érmet besöpört a brit Lara Croft, aki köztudottan főleg mellben erős, de néhányan szívesen kipróbálnák már hátán is... ezúttal szenzációs Underworld-rekordot állított fel 400 méteren, ami nem is csoda, mivel a combjaira erősített pisztolyok láttán senki se mert megelőzni. A futamot követően egyik rajongója hatalmas octopussyt nyomott a homlokára.

A magasugrást nem kis meglepetésre egy – a stadionba véletlenül betévedt – olasz vízvezeték-szerelő, bizonyos Super Mario nyerte, akit sajnálatos módon a mentők vittek le a pályáról. Az történt ugyanis, hogy egy gyönyörűen kivi-telezett fosbury

után pont egy teknősbékára esett (cikken kívüli megjegyzés: helyesen csak „teknős” lenne, de így az elterjedtebb).

Férfi tornában rendhagyó módon gerendán indult a Settlers II. egyik építőmunkása, aki negatív világrekordot állított fel azzal, hogy 32 perc 40 másodperc alatt az erdészkuynhó mestergerendájától még a kéményig se jutott el.

Előkelő helyet szerzett az éremtáblázaton Középfölde csapata, akik már eddig is remekül szerepeltek úgy az offline, mint az online összecsapásokon. Zsákos Frodónak a gyűrűgyakorlata sikerült a legjobban, míg hű társa kalapácsvetésben indult. Olyan messzire hajította a Samukalapácsot, hogy a bírák között helyet foglaló Szauron nem hitt a szemének. Sajnos a kalapács fejen találta a csapat gyűrűját, Gollamot, és kiverte annak összes szemfogát. Azóta folyton azt hajtogatja: „Drágaszágom!, célozva ezzel a fopótlás várható költségeire.

Íjászatban bejött a papírforma: Legolas egyetlen lövéssel – sajátos technikájának köszönhetően – nemcsak a saját, de az őt közrefogó két másik versenyző céltáblájába is lőtt egy-egy tizedet! Legolas felesége, Tünde elárulta, hogy bár férje vessejére eddig sem volt semmi panasza, mégsem alszik vele egy ágyban. Férje ugyanis álmában orkol...

Ide kapcsolódó hír, hogy sportlövészetben ismét remekelt a munkabeszüntetéssel fenyegetőző templomi énekesek csapata, vagyis

a Kántor Sztrájk. Néhány olimpiai bulvárhír: Megható sportkulturális eseménynek számított, amikor a vízilabda döntő harmadik negyedében egy magyar naiv festő egyetlen képét 2 percre kiállították. A Bioware mesterredzője meg erősítette, hogy a jövőre pályára lépő Dragon Age-nek semmi köze a GameStar Aréna rovatát vezető Gyu életkorához...

Az olimpia záróünnepsége is rendhagyó volt, ezúttal ugyanis a versenyzők ültek a tribünökön. Miután kialudt az olimpiai láng, az est fénypontjaként kilőtték az úrbe Uwe Bollt, félkész forgatókönyveivel együtt! Ezután gamerek özönlöttek be a stadionba, ötkarikás szemekkel, kezükben agyonstrapált billentyűzetet, elnyűtt egeret és deformálódott gamepadot lengetve.

Nekem az egyik game megsúgta, nem azért ilyen kialvatlanok, mert hajnalonként az olimpiát nézték, hanem azért, mert megkezdődött az őszi játékdömping! Úgyhogy, kedves olvasók: „Gyorsabban, erősebben, magasabban!” **dr. Horváth Tibor**

Ehhez csak annyit tehetnénk hozzá, hogy a Reuters jelentése szerint még mindig nem tudta átvenni aranyérmét a magyar kalapácsvető, Víz Elek, akitől a versenyt követő doppingellenőrzésen vizeletmintát kértek. Ő pedig azóta is méltó régi híréhez és nevéhez. A vizsgálat egyelőre még mindig folyik...

Szia Gyu! Meg tudnád mondani, hol tudok olyan bögrét csináltatni, mint ami a GSTV-n volt látható? Persze saját logóval, sulinak kellene. (Juhász Balázs) **Beírod a Google nevű keresőbe, hogy „bögre feliratozás és több mint 23 ezer találat lesz. Válaszd ki belőle a Neked legjobban megfelelőt. Sok sikert!**

Mivel Mady elment, gondoltam írok egy levelet. Madyt nem lehet pótolni senkivel, de

Matteo jól teljesített szerintem. A GS mostani borítója nagyon jó lett. Nekem nagyon bejönnek Helikopter viccek. Továbbra is lelkesen nézem a GSTV-t, Kerekasztalt, Mélyvizet és a Másvilágot, no meg a kedvenceimet, a játékeszteteket. És még említést érdemel az is, hogy totál felpeccselt játékot adatok hozzá! Csak annyit mondok: GS így tovább, Mady nélkül nehezebb, de menni fog! (Prikkel Bence)

Hát igen, a jó öreg Mady nagy úrt hagyott maga után, de utódai, Matteo és Zarathos is nagyon igyekeznek ám. Hi GS Team! Nem akartok megint olyan pályázatot csinálni, ahol az emberek a különböző játékötleiket küldhetik be? (Kis Zoltán) **Nem tervezünk ilyesmit.** Kedves Gyu! Az augusztusi számban Soldi a rövidkeben kérdezett a Cabalról. Én a Kal Online-ról szeretném tudni, hogy mit gondolsz, mert

RÖVIDEN



Az
már mindenesetre
óriási volt, hogy
kipróbálhattam a
STALKER
Clear Sky-t



MORCOS VAGYOK

Muszáj volt, hogy elmondjam, kicsit morcos vagyok rátok, nem is tudom, hogyan lehet megfogalmazni, pl. az online GSTV és az újságos (lemezes) GSTV között van különbség, és nem tudom, de úgy érzem, hogy amiért én fizettem, azt én nem, de mások sem kapják meg. Nekem itthon nincs internet-hozzáférésem, és láttam egy ismerősnél a cybergirl-ös videókat. Ujjujj, mondom ez finom lesz augusztusban a lemezen. Na, bepakolom a lemezt, keresem, keresem, de nem találom. Akkor lekoppant – ez kimaradt. Havernál például nem tudom megnézni, mert nagyban farag a GS-re, és nem fogok nála vigyorogva Online GSTV-t bámulni, de máshol sem nagyon. Az látszik, hogy tudatosan marad ki az újságból, ez nem esik jól. Az sem esett jól, hogy az online látogatóknak van exkluzivitásuk azzal szemben, akinek nincs internete. A GS színvonalas, és foglalkozik az olvasóival, DE! pl. az én véleményem nem adott, de még messze nem is adhatott volna bele az új GS alakulásába, mivel én csak utólag, miután véget ért a nagy felmérés, az

újságból láttam, mik történnek online. Ti csak annak a 3-4 ezer embernek a véleménye alapján faragjátok az újságot, holott lehetséges, hogy ugyanennyi embernek gyökeresen más az elképzelése. Őket vagy engem ki kérdez meg? Kicsit becsapótnak érzem magam. Megveszek valamit, mások is megveszik ugyanezt, nekem kevesebb mindenem van, pl. internet, mint akinek van, ő többet is lát/kap abból a munkából, amit végeztek. Ezért a munkáért én is fizetek tisztességesen, cserébe azt látom, hogy a DVD-melléklet elhanyagolt, bele van hányva minden (már bocsánat), az e havi demó, háát aggasztóan förtelmes. Visszamentünk 6 évet az időben?

Nem volt ez mindig így, de szeretném, ha kicsit visszakanarodnánk az időben, és megnéznénk azt, amikor nem volt mindenkinek netje, és az ÚJSÁG! annyira törődött velünk. Példa: érettségi segítség lemezen, külön a játékokhoz összegyűjtött kiegészítők, és megannyi szuper dolog, amit az ember hiába keres, eltűnt.

Flórián Zoltán [e-mail]

Ha megnézed, a DVD-n található GSTV-k nem kerülnek fel az Online-ra, csak 3-4 hónappal később. Ahogy az Online-ra készülők GSTV-k sem kerülnek fel a DVD-re. Egyelőre ez két közeli tesó, vannak olyan videók, amik az egyikben vannak, vannak, amik a másikon. Ez nem „tudatosan marad ki”, hiszen be sem terveztük a cybergirl-öket – lévén a GSO-n a GSTV minden nap frissíthető, míg a DVD-n csak havonta. A világ egy felmérése sem képes mindenkit megkérdezni a véleményéről. Ezért vannak olyan statisztikai kategóriák, mint „reprezentatív minta”, ami például statisztikailag közel ugyanannyit ér, mintha minden egyes olvasót megkérdeznénk, csak hát ez utóbbi lehetetlen... Én nem érzem, hogy bárkivel kevesebbet foglalkoznánk – a GS Online egy felfutó dolog, míg az újság már 8 éves: az elmúlt 8 évben rengeteg energia ment bele, most az Online-ba megy a friss erő. Az újság változatlanul 132 oldal, ahogy éveken keresztül volt, tele van cikkekkel, tesztekkel, szóval nem

hiszem, hogy bármiben kevesebbet adnánk. Sőt, az Online segítségével jóval többet adunk! S ha a DVD-ről eltűntek dolgok, annak is több oka van – egyrészt az, hogy nem volt rájuk tömeges igény, másrészt az, hogy a modok, demók és a teljes játékok mérete elképesztően nagy kezd lenni manapság, így 1-2 demónál többet egyszerűen nem lehet felrakni a DVD-re. Én kérek elnézést a fejlesztők nevében.

UKRÁJN LEGALITÁS

Ukrajnában, falun élek, a városba ritkán jutok el, de akkor mindig megveszem az aktuális „top game”-et, 25 hrivnyáért (800-900 forint, itt minden játék ennyibe kerül), védőfóliában, eredeti dobozban, matricázott DVD-n, stb. Szóval megvettem a Sims 2+9 kieg.-et: a DVD-n egy mdf-es képfájl és egy Alcohol 120% trial, de most jön a lényeg: egy Alcohol 120-as crack! Következő: The Orange Box. Half-Life 2 rajta sincs! HL2 EP1 – ez sincs! HL2 EP2 – rajta van, csak fejlesztői kommentár nincs. Portal – valahol a 19. tesztkamerán után kikapcsol. TF2 – ez működik, de nincs netem.

Én értem az itteni forgalmazókat, az alacsony bérekhez szabják a játékokat, csak abban nem vagyok biztos, hogy a fejlesztőkhöz eljut a jól megérdemelt részük. Azt szeretném kérdezni, hogy minden országban a piac igényeihez igazítják a játékokat, vagy csak én fogok ki mindig valami hamisítványt?

Fejes Ferenc [e-mail]

Köztudomású, hogy Ukrajnában hallgatólagosan elfogadott a digitális tartalmak hamisítása – legyen az CD, DVD, vagy játékprogram. Így Te messze nem az eredetiért adod ki a pénzed, hanem egy szutyok tört változatért, amelyet – sajnos – az ukrán hatóságok a bolti forgalomba engednek. A fejlesztők minden erejükkel azért küzdenek, hogy a szovjet utóállamokban megszüntessék a hivatalos lopást, de nagyon nehéz helyzetben vannak egyrészt a bürokrácia, másrészt a nemtörődöm-ség, harmadrészt pedig a „gyártók” érdekeltségei miatt. Tudom, hogy más változathoz nem juthatsz hozzá, de még inkább tisztességesnek tartom, ha letöltöd a játékokat valamilyen torrentről, így legalább a kalózkodat

RÖVIDEN

szerintem nem olyan jó, de egy csomó haverom azzal játszik, és nem tudom, mi fogta meg őket benne annyira. Ja, és a felkonfban volt, hogy lehet szöveccet küldeni. Akinek fáj a feje, az biztos nem Sharidon lakik. **(Tar László)** Ez fáj. A franca, akkor nem Sharidon lakom. Nem próbáltam a Kal Online-t, de általánosságban mondhatom, hogy az MIMO, ami ingyenes, nem annyira jó, és ami jó, az nem annyira ingyenes. Az élet kegyetlen.

Szerintetek melyiket vegyem meg memória kérdésében? A GeForce 7600GS-t 256 Mb DDR3-as-t vagy a GeForce 7600GS-t 512 Mb DDR2-est? Melyiket éri meg jobban? Mert azt hallottam, hogy mindenképpen a DDR3-ast. **(Szepesi Attila)**

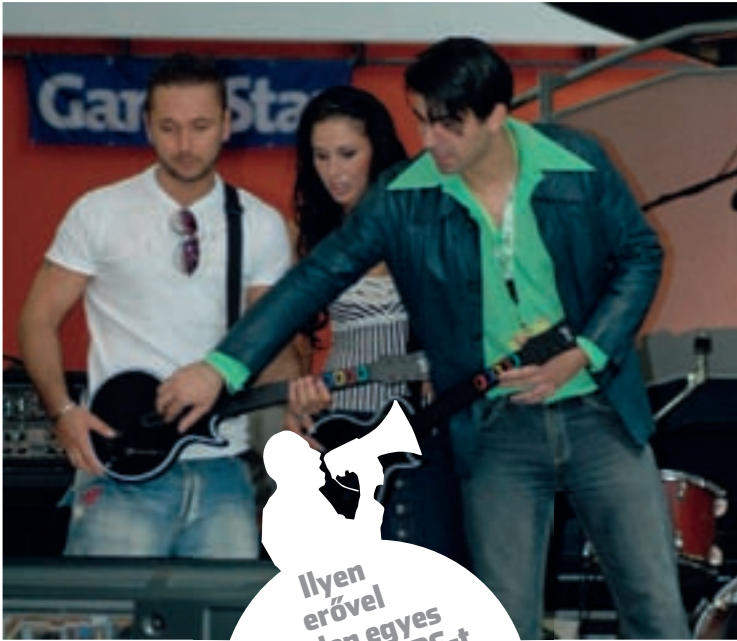
Kedves Attila! Szinte mindegy, melyiket veszed meg, egyik kártya sem túl gyors a mai felhasználásokhoz. A DDR3 vagy DDR2 forradalmi változást nem fog hozni egy alapvető-

en nem gyors kártyánál. Ja, és még egy – ez volt az utolsó HW kérdés, amire az Arenában választam, mert már sokszor leírtam, hogy ezeket a kérdéseket a GameStar Fórum KV Hardver Hivatalos Topikban tegyétek fel.

Szerintem minden jó volt, csak egy picit problémám van. A Top10 „WTF???” pillanatoknál a Maniac Mansion című játék helyére inkább a Bad day LA.-t tettem volna be, mert abban

is WTF-pillanat, hogy öngyilkos lesz a zombi a bombával és végig azt akarta, hogy túlélje. **(Szilvássy Ádám)**

Top 10-es összeállításokból mindig lesz, amikor kimarad valami, kivéve, ha pontosan mérhető a kategória – azonban a WTF momentumok igen szubjektívek, így elkerülhetetlen, hogy kimaradjon egy-egy eset. Nekem az lenne a kérdésem, hogy szerinte-



nem finanszírozod a semmiért, lévén a fejlesztő így sem, úgy sem kap egy fillért se.

WCG – A VERSENY

2 óra vonatkozás, megküzdeni a BKV-val és elvegyülni a pesti környezetben, de megérte. Folyamatos játék, versenyek, nyeremények, óriáskivételők, adrenalin és persze a szebbnél szebb csajok meg az óriási fling: nekem és klánomnak ezt jelentette a WCG. Óriási volt, és ezért köszönetet szeretnék mondani az összes GameStar szerkesztőnek, aki ott volt, és hozta a hangulatot: BZ a csajokkal, Duncan a Guitar Hero színpadon, de ahogy láttam, szinte mindenki megfordult ott, meg természetesen az összes szervezőnek, szponzoroknak. Sokszor nem is tudtam, hová menjek, hova nézsek a rengeteg lehetőség láttán. Az már mindenesetre óriási volt, hogy kipróbálhattam a STALKER Clear Sky-t vagy a Star Wars Force Unleashedet is. Na meg a LOOT: az ingyen GameStarok, melyekkel kiegészítettem a gyűjteményem hiányosságait (meg az ingyen FHM-ekkel), és a BZ által olyan nagylelkűen osztogatott kvízejárandékokkal. Hoztam is egy CnC3 Kane's Wrath-t, csak most keríthetek egy alapjátékot, mert a Tesco most épp kifűjt (meg a Red Alert 3 bétakulcsért

Ilyen erővel minden egyes csapat, aki FPS-t csinál, az lopja az ötletet a világ első FPS-t készítő emberétől

már alából megérte. És ne feledjük a legjobbat: a World Cyber Girls döntőt, én is csak néztem, álltam, bambultam. Végül pedig gratulálnék az összes döntősnek, sok sikert Kölnben!

Egy szó, mint száz, nagyon élveztük, köszönjük a fáradságot és a munkát, amit mindenki beleölt ebbe a rendezvénybe, és az élményeket, amelyeket szereztünk. Biztos ott leszünk jövőre is, de ahogy láttam, akkor valamivel nagyobb helyet kell szerezni, mert csak növekszik a létszám.

Gyimesi Gábor [e-mail]

Nos, a WCG-ről bővebb beszámolót is olvashatsz a lapban, én csak a saját élményeim tudom elmondani. Találkoztam olyan emberekkel, akikkel a fórumon nem voltunk jóban, de korrektül megbeszéltük a dolgokat, találkoztunk olyanokkal, akikkel a fórumon jóban voltunk, így örültünk egymásnak. A barátom asszonykájának már majdnem akkora a hasa, mint nekem – a különbség, hogy ő szülni fog – összemértük a pocakot, nagyon jó érzés volt. Megismerkedtem az összes cyberlánnyal, és egy kivételével mindegyikük nagyon szimpatikus volt. De a legeslegelbűvölőbb címet a szeplőhercegnő

lesznek. Tuti nem olyanok, mint ma.

Gratulálok BZ-nek, nagyot nyomtatott a Szígen!!! K...a jó buli volt!!! (Krúg Tomi) Átadtuk a gratulációt, vigyorgott.

Nekem lenne egy tippem a GSTV mellékletre, méghozzá régi/retro játékok akár a minijátékok helyett. Gondolok itt minden idők egyik legjobb platformjátékára, mellesleg életem első játékára,



OLVASÓ vs. OLVASÓ

FÉLBARNA KAKAÓS JÓ NAPOT SZÜRKE HABBAL, GYU!

A múltkori GameStar hónap levele miatt vagyok felháborodva. Nem értem, lopós cégek? A levél írója kicsit sem gondolta végig azt, amit írt. A Blizzard sem az a megváltó csapat. Nem csak nekik voltak eredeti ötleteik. Most lehet utálni, de nekem jobban tetszett a Molyneux-féle Fable (amit a levél írója nem nevezett meg), mint bármelyik Blizzard játék. Azt elismerem, hogy jók, de egy Diablo 3 és egy Fable nem ugyanaz. Én eredeti ötletnek találok a B&W játékokat, mert az én ismereteim szerint nincs még egy olyan játék, amiben úgy lenne megoldva a játékmenet, mint pl. a B&W 2-ben. Azon meg végképp fel vagyok háborodva, hogy sok fejlesztőgárdát (persze nem nevezett meg egyet se, de sokat) sértegetett. A Diablo műfajteremtő játék volt, és érthető, hogy a sikerek után sok csapat megpróbálkozik ebben a műfajban, de attól ez még nem lopás. Ilyen erővel minden egyes csapat, aki FPS-t csinál, az lopja az ötletet a világ első FPS-t készítő emberétől. Különbözik meg a történetet sem lopta el senki, mert személy szerint én egyik Diabloval se játszottam, de abban biztos vagyok, hogy például a Titan Quest

története sem lopás. Szerintem a levél írója elfogult volt, és nagy rajongója a Blizzardnak, ezért nem is gondolkodott azon, hogy mit ír. További jó napot: **Ponekker Alex Csaba**

Valóban, a levél írója erősen elfogult volt, azonban annyiban igaz van, hogy az ötletek újrahazsnoítása erőteljesen folyik. Amikor a Warcraft III mindent letarolt, egyből ömleni kezdtek a Warcraft III klónok, a Diablo óta ömlenek a Diablo klónok, a Starcraft után is feltűnően hasonló játékok tucatjai jelentek meg. Azonban szerintem egy jó ötlet „újrahazsnoítása nem feltétlenül baj – átmeneti valami a saját játékunkba, ami máshol jó volt, ezzel elkerülve annak a kockázatát, hogy netán valami marhaságot csinálunk – üzletileg indokolt. Ötletet, irányítást levédetni nem lehet, csak konkrét technológiákat – ha ugyanazt a funkciót más is megcsinálja, de totálisan más programozási módszerekkel, akkor senki sem szólhat egy szót sem. Így maradunk annyiban, hogy a Blizzardnak sok innovációt köszönhetünk, és tiszta szívből remélni tudjuk, hogy ez így marad a jövőben is, hiszen jön a Starcraft II és a Diablo III. Lesz majd a többieknek miből meríteniük.

hoszteszünk kapta a GameStar standnál. Remélem, Ti is eljöttök jövőre, és persze ő is.

MAZUR FOR PREZIDENTE!

Örömmel vettem észre valamelyik nap, hogy ZeroCool szerepelt a Cool Tv valamilyen játékróvatában, aztán ma véletlenül bekapcsolom a tv-t, és kit látok?! Háát Mazur!! Végre tudják, kit kell meghívni, ha gamer dolgokról van szó, és a GS világmeghódító terve is elindult, úgy látom. A műsorvezetőnő elég idegesítően fikázta a gamereket, majdnem azt mondta, hogy mindenki függő, aki játszik, ami mint tudjuk, nem igaz...sőt! Mindezek ellenére mazur tartotta a frontot! Ja, és még lenne egy kérdésem, ami régóta érdekel, de most szántam rá magam, hogy levelet írjak. Szóval, a játékokat, amiket tesztelésre kaptok, azokat megtartja

a szerkesztőség vagy ilyesmi? Ha volt már ez a kérdés, elnézést, de nem emlékszem rá.

Balogh Péter [e-mail]

Mazurral vitázni – nos, nem könnyű. Nem elég, hogy elképesztően művelt, olvasott, széles látókörű, még igen okos is. Egy ilyen modellecskéből le származott műsorvezetőnőcskének maximum mellbedobással van esélye mazur ellen, másban viszont tuti nincs. Gondolom, ez kiderült a műsorból is. Van olyan játék, amit megtartunk, igen – amikor nem kéri vissza. Azonban a mi tesztváltozataink javarészt agyonvédett, agyonvízelezett példányok, amelyek általában 30 nap után lejárnak. 30 nap elég egy teszthez, akinek meg ezek után megtetszik, az elmegy a boltba és megveszi.

tek 50 év múlva is lesznek-e számítógépes játékok, és ha lesznek, szerintetek ugyanennyire érdeklődnek-e az emberek irántuk. Kérlek, válaszoljatok, mert nagyon érdekel a véleményetek! (Illés Tamás)

Már is köthetünk fogadást, hogy lesznek játékok, hiszen a játék egyidős az emberiséggel. Részbe és szükségszerűsége a létezésnek. Azonban sokban múlik milyenségük azon, hogy akkor milyen platformok és lehetőségek

lesznek. Tuti nem olyanok, mint ma.

Gratulálok BZ-nek, nagyot nyomtatott a Szígen!!! K...a jó buli volt!!! (Krúg Tomi) Átadtuk a gratulációt, vigyorgott.

Nekem lenne egy tippem a GSTV mellékletre, méghozzá régi/retro játékok akár a minijátékok helyett. Gondolok itt minden idők egyik legjobb platformjátékára, mellesleg életem első játékára,

a Heart of Darkness-re, ami most már nincs forgalomban. Vagy a Lemmings-re, a Wolfenstein 3D-re. És ezek azért annyira nagy helyet nem foglalnak. (pacaTril) **Cyákran egészen régi játékoknál sem tisztázott a jogviszony – attól, mert valami régi, még nem biztos, hogy ingyen feltehetjük a DVD mellékletre, ha pedig mégis, akár perelhetnek is minket. Csak két példa hirtelen: a Wolfenstein 3D-t biztosan nem tehetnének fel.**

A Heart of Darkness sem.

Kivették a fejlesztők korábbi játékait. Oké, ezzel nincs is bajom, sőt, ugyanakkor mégis kéne valami összehasonlítási alap, mint régen volt: tehát az adott kategórián belül egy-két játéknév és százaléka igazán nem lenne megterhelő, nemde? Emellett Duncan „kézilabdát akarok énje a legjobb (én is akarok kézilabdás játékot)”. (berc00)



LINEAGE NYEREMÉNYJÁTÉK

Lineage II nyereményjátékunknak 10 nyertese is volt, így őket minden különösebb tűzijáték-lövöldözés, konfettihajítás és népiünnepély nélkül egyszerűen csak felsoroljuk:



1 db Lineage II: Collector fs Edition Box Set

Szilágyi Ádám

2 db Lineage II: Standard Edition **Tusják Éva, Czap Gábor**

3 db Lineage II: Kamael kulcstartó **Horváth Gábor, Kondor Zoltán, Márki Zoltán**

1 db Lineage II könyv

Plesovszki Nándor

3 db Lineage II t-shirt

Kókai Tamás Attila, Kun Dávid, Sík Tamás



ÍRD MEG A VÉLEMÉNYED!



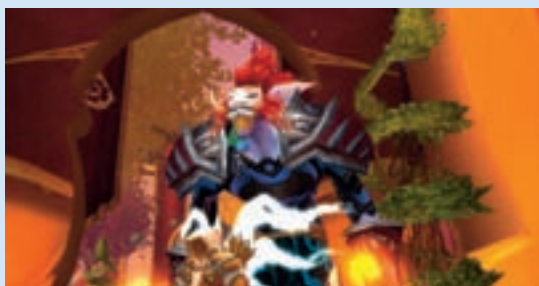
Azon kedves olvasóink, akik ebben a hónapban megosztották velünk a véleményüket az augusztusi Gamestarról, jutalomban részesültek: Gyimesi Gábor egy eredeti Lost videojátékot, Flórián Zoltán egy Motorstorm pólót nyert, míg Andrásfalvy Kristóf egy HALO 3-as Teimgeist focilabda büszke tulajdonosa lesz a jövőben. Szívvel gratulálunk, és a jövőben is várjuk véleményeiket, értékeléseket az előző havi Gamestarokról a

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

BLIZZARD NYEREMÉNYJÁTÉK

Júliusi Blizzard nyereményjátékunk díja egy Worldwide Invitational 2008 goodie bag volt, tömve mindenféle remek blizzardos relikviával, kártyával, könyvekkel, proszkkal és brossikkal, melyek közül kiemelkedik a World of Warcraftban használható Tyrael mini pet. (De amúgy maga a tatyó is klassz!) A feladat szerint kis esszét kellett rittyenteni arról, hogy hogy a Diablo történeté-

ben mi volt eddig számotokra a legkedvesebb karakter. A legszívvehszólóbb munkát Jámbori András küldte Budapestről, és a nekrot dicsőítette – hely hiányában most nem idéznénk az írást, de meggyőzőt minket. Alant látható a büszke nyertes és a miniatűr Tyrael. Ha valakinek nem lenne világos, a troll Jámbori András, a Tyrael pedig Tyrael.



MASS EFFECT NYEREMÉNYJÁTÉK

Ezúton szeretnénk közzétenni két régebbi nyereményjátékunk nyerteseinek listáját, amely sajnos kimaradt az augusztusi számból (a vétkeseket megbűntettük, hamvaikat – kívánságuk szerint – a Balaton habjaiba öntöttük). Ha valaki nem emlékszik, Mass Effect nyereményjátékunk lényege az volt, hogy szigorúan csak MS Paint felhasználásával kellett képet készíteni a Világűr meghódítása témakörben. A három Mass Effect ajándéksomagot (póló, poszter, pendrive, képeslapok,

egérpad, nyakba akasztós iz) végül Rajnai Márton, Bálint Márk és Fodor Zsolt nyerte, de az összes többi indulónak is szívvel gratulálunk, fantasztikus pályamunkák készültek. (Felhő Farkas munkáját őszintén szólva nem értettük, pedig vizuálkonnotációs önvédelmi fegyverrel felszerelt Kortárs Műelemző Kommandóink napokig dolgozott rajta, Gravekeeper pályaművét pedig tudatmódosító szerek vélt felhasználása miatt diszkvalifikáltuk) Illusztrációként álljon itt Rajnai Márton alkotása:



A GAMESTAR JÚLIUSI SMS NYEREMÉNYJÁTÉKÁNAK NYERTESEI:

Polcsán Róbert - Makó
nyereménye:

BATMAN kezdődik DVD

Juhász Zsolt - Nyíregyháza

nyeremény:

BATMAN: Gotham Lovagja DVD

Ye-Zhanjie - Budapest:

BATMAN: Gotham Lovagja DVD

RÖVIDEN

Úgy döntöttünk, hogy ha fontos, ha van jelentősége, akkor kicsit részletesebben is kitérünk a korábbi játékokra – ha nincs, akkor meg ugye minél felsorolni őket, még akár félvezető is lehet. Kézilabdás játékokra nagyon kevés az esély, a világ vezető piacain sehol sem népszerű sport a kézilabda. A németek kifejlesztettek egy kézilabda menedzser programot, de egy szimulátort kifejleszteni nem érné meg a

sport alapvető bonyolultsága miatt.

Te Gyu, áruld már el, ki ez a Matteo gyerek. Az egy dolog, hogy Mady helyett van, de honnan jött? (Parafin)

Matteo (polgári nevén Gyepes Máté) voltaképpen kettős ügynök, ugyanis a PC World és a GameStar munkatársa is, mielőtt hozzánk került volna, a Hardware OC munkatársa volt. Tudom, sokatok számára

Mady pótolhatatlan, de Matteo is penge ám a szakmában, majd meglátjátok!

Nagyon jó volt, hogy találkozhattam veletek a WCG-n, bár bevallom, a Cybergirlök egy szempontból jobban izgattak – erről is szeretnék kérdezni. Egyikük nagyon megtetszett, ámde fogalmam sincs, hogyan találhatnék rá, vagy hogyan szerezhetném meg a messengerét stb. Mit tanácsolsz? (Kerkoo)

Most lehet, hogy a lányok nem fognak szeretni, de érdemes valamelyik közösségi portálon körbenézni, ha tudod a polgári nevét a lánynak, aki megtetszett, szinte biztos, hogy regisztrálva lesz, és ott már lehet üzenetet is küldeni neki. Azt azonban ne feledd, hogy a mezőnyből jónéhányan komoly kapcsolatban élnek, szóval csak óvatosan.

RÉSZLETEK EGY GS TÁBORLAKÓ NAPLÓJÁBÓL

LEZAJLOTT A 2008-AS GAMESTAR TÁBOR, AMELY TALÁN A LEGJOBB VOLT AZ EDDIGIEK KÖZÜL. ÍGY KÖVETKEZZÉK EGY TÁBORI ÖSSZEFOGLALÓ, SZIGORÚAN A TÁBOROZÓK BIL-LENTYÜZETÉBŐL/TOLLÁBÓL:

Idei tanulságként feljegyeztem a képzeletbeli kis noteszembe, hogy jövőre nem a helyi kocsmában kellene megkérdezni a tábor pontos koordinátáit, ugyanis így majdnem egy óras kóválygás után érkeztem meg a GS táborba. Gépösszeszerelés volt az első programpont, valamiért ugyanis idén sem tudta önmagát összerakni a PC-m. Utána pedig azonnal belevetettem magam a játékokba. Eleinte csak az engem „Jerusholó” zerglin hordákat csodálhattam meg, míg a Quake és a CoD ranglistán is rendre az utolsó helyeket foglaltam el.

A táborban kitört a limbóláz, akarom mondani a sakk és a ping-pong láz, egyre többen csábultak el a gépük mellől e két sportág mellé. Ezen kívül hatalmas örömmel töltött el, hogy nem egyedülként figyeltem az éppen zajló olimpiai versenyszámokat. Gyu mesterrel ugyanis rendre leültünk a TV-készülék mellé, míg a többi táborlakó úrlényként kezelte minket, amiért a kalapácsaikat/vízilabdát/kézilabdát hajigáló nőket illetve férfiakat csodáltuk.

Szerdától kezdetüket vették a különböző versenyszámokkal elrajtolt bajnokságok, amelyek egyaránt zajlottak virtuális, illetve a valóságos térben. Mindenki megtalálhatta a magának

megfelelő versenyszámot, hiszen volt ping-pong, sakk, szellemi vetélkedő, Warcraft, Starcraft, C&C, Need for Speed, Jedi Academy, Quake, UT, CoD és CS bajnokság is.

Voltak könnyek, verejték, szomorúság és öröm egyaránt. Egyik este lazításképpen Gyu vállalt egy fergeteges live Arénát, ahol minden téma szerepelt a terítőken. Megtárgyaltuk a magyar sport helyzetét, beszélgettünk a GameStar múltjáról és jövőjéről, a játékokról, és Gyu is elmesélt pár szórakoztató történetet az életéből, a focimeccsen bekiabáló kis törpe FTW. A versenyeken résztvevőknek bizony volt miért iparkodniuk, hiszen a péntek este megrendezésre kerülő díjátadó ünnepségen mindenki úgy érezte magát, mintha karácsony volna, ugyanis rengeteg hardware, software, társasjáték és más ajándék talált gazdájára. Napközben még megrendezésre került egy rendkívül hangulatos kerekasztal-beszélgetés a Dunával a háttérben, ahol élőben tehetők fel kérdéseiket a táborlakók Boe-nek, mazurnak és Gyunak. A szombat volt az egyetlen szomorú nap, hiszen véget ért az idei tábor is. Nem maradtunk izgalmak nélkül, ugyanis szegény Gyu kocsija látszólag megadta magát. Érdekes módon azonban, amikor felajánlottam neki, hogy kiadom albérlésbe a szobámat, ha nem tudna esetleg hazajutni, végül is gyorsan beindult a kocsija. Aztán kezdetét vette az utolsó „Last Man Standing” vetélkedő, lehetett tippelni, kiért jönnek utoljára a kedves szülők. Remélem, jövőre újra találko-

zok mindenkivel! **Kazár Tamás**

A tábor most is hihetetlenül jó volt, a CoD4-es D-Link előadás engem nagyon megfogott. A társaság ismét remek, a tábor viszont rövid volt: még úgy maradtam volna, de hát ez van. A GSTV-s videó én is nagyon várom már. Most is hihetetlenül jó volt a hangulat, hőség nélkül! Mondjuk, a gépek befűtöttek, de egyáltalán nem volt vesztes hőmérséklet bent. A tömeges CoD4-eszések nagyon jók voltak, mindenki anyázta azt, aki lelőtte, azok a legjobbak (meg MoSoPor vs. Mexx DotAk ugyebár). Emlékszem, egyszer foly-ék elkezdtek a strandlabdával pingpongozni, annak mekkora hangja volt. Jaj, nagyon kellemes emlékek maradtak ebből a táborból, jövőre is mindenképp megyek! Remélem, jönnek majd a mostani táborozók is. **TSL**

Jó volt, na, flash volt rendszeren, sosem felejttem a sok-sok játékot, a néha humoros, néha komolyabb hangvételű beszélgetéseket a szerkesztőkkel, Helikopterrel és enderrel. Gyu a végére megtanulta kimondani a nickemet, Hangya és kedves neje (sajna nem tudom a nevét) kisgyermek, akit meg lehetett zabálni, annyira aranyos volt. Mazur kislánya is művelt érdekes dolgokat, az Aréna alatt majd meglátjátok, és persze Judit (a.k.a. Xena, aki épp ott volt, az tudja, miről van szó, és jót nevetett rajta), köszönöm a Garrusos Mass Effect posztert (bizony én kaptam meg, há-há) most itt díszíti a szobám falát. **Novver**



A tábor egyik legizgalmasabb rendezvénye a profi driverseat-es logitech bajnokság volt. A bajnokság dobogós helyezettei értékes Logitech nyereményeket kaptak.

- 1. helyezett:** Logitech Formula Force EX - NEO, Doma Gergely
 - 2. helyezett:** Logitech Cordless S510 Desktop - MCDUGLAS, Koronczí Richard Botond
 - 3. helyezett:** Logitech QuickCam E3500 - PACA, Erdei Patrik
- Minden versenyzőnknek szívből gratulálunk!**





HA NEM MUSZÁJ, NE VEGYÜNK 600W-OS TÁ- POT MEG FÉLMILLIÓS KONFIGOT, 3-AS SLI-VEL

SOK MILLIÁRD LÉGY NEM TÉVEDHET

Nos igen. Mayer kontra Wikipédia. Hihetetlenül tanulságos volt, remélem sokan olvasták. Mindenekelőtt kijelentem, szó nincs róla, hogy a zsebemben hordanám a komplett közép-európai kultúrtörténetet, vagy bármely egyéb tekintetben műveltebb lennék, mint az átlag, egyszerűen csak kereselek az értéket, az értékest. Persze az érték emberfüggő, beállított-ság-függő (zenei irányzatok, filmek, stb.), de úgy hiszem, mindenben megtalálható a jó, kevésbé jó, esetenként gagyi. Azt a folyamatot, amelyet jól érzékeltet Mayer cikke a Wikipédiára kivetítve, én elamerikannibalizálódásnak hívom, így egyszerűen. A fogyasztói társadalom korát éljük. Sajnos. A magyar érettségi is el fog jutni arra a szintre, hogy majdan A-B-C válasz közül kell a helyeset bejelölni, illetve emelt szinten lesz még egy total baromság D válasz is. Mesterségesen elbutítják a társadalmat. Nem csak itthon, világszerte. A lényeg, hogy valakik előállítanak valamit, hihetetlenül olcsón, aztán meg nagyon széles tömegekben eladják, még hihetlenebb haszonnal. Röviden:

Egyél sz@rt! Százazeremilliárd légy nem tévedhet! Hát köszönöm szépen, kihagynám. Remélem igaz a mondás, hogy a bölcs észhez nem kell feltétlenül bölcsésznek lenned. Talán az átlagos emberfő is tartalmazhat elegendő szűrkeállományt a nagy tömegek okításához. Kedves emberek: „Béláim! Gondolkodjunk!”

Juhász Attila [e-mail]

Én más oldalról közelíteném meg a kérdést. Nem az a baj, hogy igénytelenséget tanít a modern kultúra, hanem az, hogy a meglévő igényességre nem is kíváncsi, aki direkt tanulja meg az igénytelenséget. Megelégszik azzal a zenével, amit a szomszéd Józsika ajánlott. Megelégszik azzal az étellel, amit a nagyfi főz (ami persze ettől még lehet finom), és egyszerűen fél többre vágni, fél kinyitni a szemét, száját, fülét, fél kilépni az utcára és nem mindig jobbra indulni. Úgy érzem, az emberiségből

kiveszőben van a tudás iránti vágy, mert úgy érzik, a folyamatosan ömlő információözön (TV, internet, rádió) maga a tudás. Hol vannak immár a felfedezők, a tudásra szomjazók? A mai generáció a papírra hajt, nem a szintiszta tudásra – egyrészt tisztelet a kivételnek, másrészt pedig tudás alatt a minél több ismeret el nem felejtését értem. Nyitottabb, picivel individualistább és kíváncsibb világ kéne. Én mindenestre szóltam időben. Remélem lesz, aki meghallja.

HOL AZ A HATÁR

A múlt havi GameStar Arénájában lettem figyelmes Juhász Attila levelére. Sajnálom, hogy nem olvashattam teljes egészében, de ehhez kapcsolódik az én gondolatsorom. Ahogy én is figyelem a hardverek/softverek fejlődését, kétségkívül néhány év, és tényleg nem tudjuk, hol az a bizonyos határ: Nem biztos, hogy rossz következményei lesznek, de lehet, hogy a sors közbeszól? Pár hónapja olvastam egy igen érdekes tanulmányt, amelyben Hetesi Zsolt vázolja fel a 10-20 év múlva bekövetkező lehetséges jövőt. Hihetetlenül ledöbbenem. Röviden: elfogy az olaj és a földgáz, így összeomlik a világgazdaság. Az emberiség kiköltözik falura, tanyára, önellátásra leszünk kényszerítve. Valóban? Így eljártunk a „boldog jelent”? Állítólag ma már visszafordíthatatlan a folyamat. Noha remélem, nem lesz ilyen sötét a jövőnk, elképzelhető lehet, hogy nem lesz mindennapos egy QuakeCon vagy LAN-parti a haverokkal. Ez is nagyon közhelyes: takarékoskodjunk! De gamerek: ha nem muszáj, ne vegyünk 600W-os tápot meg félmilliós konfigot, 3-as SLI-vel. Maradjunk az egészséges szükségességnél, és maradjunk belátóak: egyszer még biciklitekerős áramfejlesztőn kell

egyszer még biciklitekerős áramfejlesztőn kell izzadnunk egy CSrunért

izzadnunk egy CSrunért. Ha nem is olvasák ezt az amcsik elhízott kölykei: tessék hozzászokni a gondolathoz! Higgyétek el, én sem szeretném, hogy így legyen, de megtörténhet. Én is szeretnék elugrani még felnőttként egy Blizzard WWI-re (ha addig lesz). **Andrásfalvy Kristóf [e-mail]**

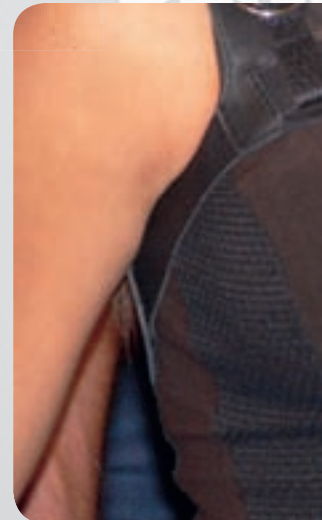
A helyzet valóban súlyosabb, mint amilyenek látszik. Van azonban egy nagy-nagy szerencsénk – erősen fejlődni kezdtek az önálló, alternatív energiatermelési módszerek. Jelenleg még igencsak drága egy hatalmas szélkerék, amit engedélyeztetni sem könnyű, azonban érdemes elgondolkodni azon, ha valóban vidékre özönlik majd a nép, akkor egy 20 kW-os szélkerék mai áron annyiba kerül, mint egy nagybacska családi autó. 20 kilowatt pedig akár több háznak/családnak is elég lehet. De ha kisebb méretben gondolkodunk, ma már hozzá lehet jutni 300 Wattos szélkerékhez is, ami 500 dollár (kb. 82 ezer forint), és léteznek 5 kilowattos megoldások 5000 dollárért (820 ezer forint). A karbantartási költségek is figyelembe véve családi befektetésként 8-10 éven belül megtérülhet, megújuló energiaforrást használ, és ettől kezdve senki sem függ a hálózattól... s ezek a rendszerek egyre korszerűbbek és egyre olcsóbbak lesznek a jövőben, ahogy az igény nő rájuk – s akkor még nem beszéltem az egyre fejlődő napelemekről. Már csak az engedélyeztetést kéne egyszerűsíteni – az agyakat átállítani – hogy az emberek elkezdjenek környezettudatosan gondolkodni. Attól kezdve, ha saját szélérőművem van, miért ne lehessen 600 wattos PC-m?

UTÓIRAT

Igen, VÉGRE! Valaki rajtam kívül is gondol a környezetre – nagyon örülök, hogy ezt megértjük, ezt kéne most tömegesen elterjeszteni – nem a hülyeséget, ami sajna magától is terjed. Ahogy az igénytelenség is – erre is kitértünk, de meglepő, hogy ez lassan napi szintű probléma kezd lenni. Bár elnézve a magyar TV-k kínálatát, ez már nem a jövő gondja, hanem a tegnapi. Jártunk WCG-n, mazur cool volt egy TV-ben, kirándultunk Ukrajnába, és megvitattuk, hogy akkor most több-e a több. Amíg újabb érdekes levelek érkeznek, maradok

Maximális tisztelettel,





A ZT SEM TUDTUK, hova kapjuk a fejünket, és persze a kint töltött három napunk is rövidnek bizonyult, hogy a kérdéses játékok mindegyikét kellő tüzetességgel átvizsgáljuk.

Hajnali négy órakor összekaptuk magunkat, és elindultunk a határ felé. Olyan száz kilométer múlva egy lifegő alkatrészre lettünk figyelmesek, ami miatt vilámgyorsan félre kellett állnunk. Kiderült, hogy a bérautó jobb szélét meghúzták éjjel a parkolóban, aminek az lett az eredménye, hogy amint átléptük a 130 km/órás sebességet, kipattant az alkatrész, és elkezdett lifegni mindenfelé. Mindent látott hazai versenyzőként BZ-vel nem estünk kétségbe, ezért igyekeztünk még nagyobb sebességet diktálni, hogy előbb célba érjünk.

VÁLTOZIK A JÁTÉKPIAC

Hozzá kell tennem, hogy rekordidő alatt sikerült teljesítenünk a távot, és már a

kora délutáni órákban odaértünk a show területére. Be is rontottunk, mint minden évben, és megint jót mosolyogtunk, hogy szegény standosok egész éjjel fenn lesznek és építkezni fognak. Fotóztgattunk, és meglepő módon csak egy helyen szóltak, hogy nem kéne. Ez pedig a Rockstar dicső szentélye volt, ahol is ugyebár ki volt plakátolva, hogy november 18-án érkezik a PC-s verzió, és ezt nem akarták idő előtt közzemlére bocsátani. (Természetesen mi kiírtuk a GameStar.hu-ra, vagyis, ha jelen voltál, te is idő előtt értesültél róla). Végigjártuk az egyes épületeket, és egészen meglepődtünk: az eddigi években az volt a szokás, hogy például a Microsoft, az Electronic Arts, vagy mondjuk a Sony gigantikus standokat épített. Az EA standja pont ugyanolyan volt, mint tavaly, a többiek viszont meglepően lecsökkentek méretben. Hármójuk közül még mindig a Sony vitte a pálmát, viszont azt sosem hittük volna, hogy a legrobosztusabb látványt az Activision-

Blizzard páros hozza majd. A tavaly már megismert dupla játéktér, ultra brutál Blizzard játékdzsungelt megduplázták lényegében, és akinek éppen nem a *Starcraft 2*-vel vagy a *World of Warcraft* új kiegészítésével volt kedve játszani, az kipróbálhatta a *Call of Duty: World at War*, illetve az új *James Bond* játékot. A nulladik napon még nem derült ki ugyan, utána viszont egyértelművé vált, hogy idén is a *WoW* volt a legnépszerűbb. Miért vicces ez? Gondoljunk csak bele: itt van egy MMO, amiben a rendelkezésre álló 10 perces játékidő alatt mit lehet megcsinálni? Elszaladni egyik helyről a másikra? Hát igen, kb. ennyit. Mégis itt kígyózott a legnagyobb sor, még a *Starcraft II*-t is simán legyőzte. Szintén népszerű volt még a *Fallout 3* bunkerje, ahol, mint kiderült, szépséges pólokat és ásványvizet (Nuka Cola, valaki?) is osztogattak a megfáradt játékosok hadának. Az, hogy a legnagyobbak méretben lecsökkentek kissé, legalább olyan meglepő



A LIPCSEI VÁSÁRKÉPVISELET MOST IS MEGTETT MINDENT, AZÉRT, HOGY A SHOWRA LÁTOGATÓK JÓL ÉREZZÉK MAGUKAT

a szekér, nem kell annyira tolni. Igazán új kiegészítések sem voltak (egy-kettő kivételével), és a standokon is csak elvétve találkozhattunk Wii-vel. Inkább PS3 és Xbox 360 gépeken demózták a dolgokat, PC is alig-alig látszott. Ez persze érthető, hiszen a kiállításon lévő alkotások többsége nem végleges, és mint ilyen, könnyebben is fagy, főleg, ha Windows van alattuk, ugye.

AMIT HIÁNYOLTUNK

Az elmúlt évek tapasztalatai alapján nem számítottunk arra, hogy ennyi újdonsággal találkozunk. Az Electronic Arts nagyvezérének egykori bejelentése, mely szerint egyre több teljesen új nevet vezetnek emellett a már jól bevált sorozatok kiegészítőinek a kiegészítői is megjelennek szépen lassan, tehát nem kell attól tartani, hogy valamiből, például egy Simsből ne lenne újabb kiegészítés. A régebbi nagy nevek, mint például

a *Need for Speed*, vagy a *FIFA*, olyan előnyökkel kecsegtetnek ezúttal, hogy nem csupán egy, hanem két évig is fejlesztették őket, több idő jutott a kidolgozásukra. Egyéb kiadótól is elég sok új bejelentés jött, tény, hogy néhány hatalmas név, mint a *Duke Nukem Forever*, *Half-Life 2 Episode 3*, vagy a *Rage* elkerülték a kiállítást. Az elsők nem vagyunk meglepődve, bár az mindenkinek szemet szúrt, hogy egy „szénnékokszolt” szőke izomgermán vigyorgott Duke jelmezében. Az első napokban még azt hittük, hogy a játék is ott lesz, de amikor halovány némettudással megkérdeztük, hol a játék: „Mé, *Duke Nukem*ből játék is van?” – érkezett a válasz. Hinnye, a srác vajon az agyát is elpippantotta már? Voltak azért bémázások is rendezes! Több esetben előfordult például, hogy megadták nekünk egy stand számát, és a prospektusban is az szerepelt, de az utolsó pillanatokban mégis csere történt, és bizonyos cégek nem oda kerültek, ahova kellett volna. A másik érdekességgel az EA-nál találkoztunk, ahol is nagy nehezen sikerült újfent Gabe Newell és Doug Lombardi közelébe férkőznünk, akik a *Left 4 Dead* aktuális változatát igyekeztek demózni. Odacsücsentünk Gabe mellé, akivel főleg azért jó mutatkozni, mert hozzá képest kb. mindenki soványnak néz ki. Elkezdődött a demó, majd Gabe nem tudott csatlakozni a játékhoz. Kiszáratva leállt a gépe, és egyedül maradtunk a játékban. A prezentáció így is érdekes volt, mert a két Valve atyáúrsten vezérelte minden mozdulatunkat.

GAMES CONVENTION – HOVA, HOVA?

A jövő nem végleges...

BIZONYÁRA értesültél már róla, hogy a német versengésnek köszönhetően próbálják a Games Conventioint elkapkodni más városokba, és ennek eredményeként nem is olyan rég úgy volt, hogy már nem is lesz több show Lipcsében. Aztán kiderült, hogy a 2009-es rendezvény még biztosan itt lesz: nem lehet tudni, hogy mit hoz a jövő, de tény, hogy Lipcse van talán számunkra a legközelebb, ha egy jó játékos bemutatóra akarunk utazni. Abban pedig biztosak vagyunk, hogy a jövő évi összserffenés még sokkal nagyobb durranás lesz, főleg, ha ténylegesen az a legutolsó GC.



CSAK ÍGY TOVÁBB, JÁTÉKVILÁGI!

Lépésről lépésre igen kellemesen csatlódtunk. A lipcsei vásárlóképviselet most is megtett mindent azért, hogy a showra látogatók jól érezzék magukat, persze mindez semmit nem ért volna a tengernyi jó játék nélkül. Természetesen ezen a ponton még nincs vége Games Convention összeállításunknak, hiszen a java még csak most jön! A legjobb az egészben pedig az, hogy mikor ezen sorokat olvasod, néhány játék tényleg csupán pár napra áll a megjelenéstől: így van, egy csomó nagy név még idén, a karácsonyi szezon meg-előzően a boltokba kerül, így mindenképpen azt mondjuk, lesz mivel játszani idén. Hogy mivel is? Tessék csak továbblapozni! **GS**

volt, mint az, hogy a show felét a *Guitar Hero* és a *Rock Band* különféle kiegészítései töltötték meg. Bömbölt a zene, csámpoltak az „együttesek”, mi meg csak lestünk, hogy mennyien játszanak ezekkel a csodákkal. Mindemellett érdekes volt tapasztalni, hogy a Wii mennyivel kevésbé volt erőteljes. Oké, most is voltak rendezes itt-ott hardverek, meg játékok, de érezhető, hogy most már meg magától

M'ADCHEN, M'ADCHEN...

Ultra nemzetközi lánytalálkozó

AZ IDEI „STANDCICÁK” is igencsak jól sikerültek, úgy gondoljuk, az internetes oldalunkon általunk is bemutatott képek ezt tökéletesen alátámasztják. Kérdegettük a hölgyeket, hogy mégis honnan érkeztek a rendezvényre, és meglepetésünkre nem csak német forrásokat alkalmaztak a szervezők. Azt viszont sosem gondoltuk volna, hogy hazai vér is csordogál valakiben, és mégis – csak azért sem áruljuk el, hogy ki volt.



ANNO 1404

Kiadó: Ubisoft Fejlesztő: Related Designs Megjelenés: 2009. március

A MIKOR A GC (számunkra) utolsó napján az Ubisoft székhelye felé vettük az irányt, törünk az agyunkat erősen, mi lehet az a „titkos nagy új úber húha” bejelentés, amit ilyesmi szavakkal harangozott be az uborkás kiadó. Zero arcán némi csalódottság látszott, amikor a projektoron az Anno 1404 feliratot pillantottuk meg, de ahogy elkezdődött a demonstráció, kissé megváltozott a helyzet. Az én kedves Zé kollégám, aki számára nem játék a játék autók, női emlékek illetve tűzfegyverek nélkül, először csak eltátotta a száját, majd apró Sport szeletek kezdtek potyogni a nadrágszárán...

ANNO 2009

Bizony, a játék első képkockái láttán eltátottuk a szánkat. Az Anno-széria eddig sem volt randának mondható, de amikor a kamera röccenésmentesen körbe-

forgott egy hatalmas sziget fölött, majd ráközelített egy játékban még sosem látott méretű városra... bocsánat, kerülgem a besz*rtunk kifejezést, de egyszerűen nincs rá jobb szó. A grafika valami olyasmi, amit az effajta stratégiától várna legutóljára az ember – a sziget szinte valódi földdarab, a növényzetet valószerű szél borzolja, a partot nyaldosó hullámok, meg úgy egyáltalán a víz... arra szó sincs, életem eddigi legszebb számítógépes vízszimulációja. Maga a város eleve megaméretű, a házak pedig nem holmi egysíkú épületek százával kopipésztelve, itt minden egyes lakóház, templom vagy bolt egyedi, és tökéletesen illeszkedik a városképbe. Az utcákon tömegek mászkálnak, végzik a napi dolgukat, futkároznak, ücsörögnek, egyszóval élnek. Már akkor is megelégednék ennyivel, ha játszani se lehetne vele, csak nézni

JAJ, NE MUZULJ MÁN!

Oké, elvonatkoztatok a grafikától. Igaz, az a víz, ahogy a hajók után fodro... oké, mondom ELVONATKOZTATOK A GRAFIKÁTÓL! ÉRTEM?! Szóval, a játékmenetről... Természetesen nem egy hatalmas várossal indulunk, jó kis birodalom-építő szokás szerint ide is pár sátorból kell felküzdenuünk magunkat, a környezet pedig egyfajta mediterrán, középkori Európa. Ahogy azonban haladunk előre, elhajókázhatunk trópusibb környékre, ahol egyfajta iszlám, közel-keleti jellegű népek éldegélnek. A feladatunk ezúttal nem az, hogy mindenáron lezúzzuk szegényeket, hanem inkább a békés és minél hasznosabb egymás mellett élés megvalósítása. Technológiákat cserélhetünk, épülettípusokat tanulhatunk el tőlük, egyszóval elkezdünk globalizálódni, még ha középkori szinten is tesszük.

PATAKY ATTILA HELYETT TENGERI FLOTTILLA

Persze harc nélkül ritkán ússzuk meg, mindig van olyan szomszédunk, aki épp a mi szép zöld fűvünk színét irigyli (mondtam már, milyen szépen hullámzik a fű ebben a játékban, amikor a szél szinte valószerűen... oké, oké, befogtam). Ilyenkor persze megindulnak a harcok, és ebből erőteljesen kiveszi a részét a tengeri hadszíntér is (és most nagyon meg kell állnom, hogy a vízről ne áradozzak grafikaice). Szabályos tengeri armadákat állíthatunk össze, és taktikus vízi csatákat vezényelhetünk végig, a győzelemig vagy az utolsó matrózig. A harcok végén pedig visszatérhetünk a békés építgetéshez, hogy a játék végére tényleg eljussunk egy olyan nagyvárosig, amit a demóban is láthattunk. Ja, meséltem már arról a hatalmas katedrálisról, amit több száz munkás épít folyamatosan a főtéren, felláványozva, megannyi munkafázist bemutatva, és persze minden egyes építőköve gyönyörű, mert ez a grafika, ez... ez... ez... (Szerzőnket vicces, fehér zubbonyba bújtattuk. Hamarosan újra képes több szótágot is összefűzni. Visszavárjuk...) GS

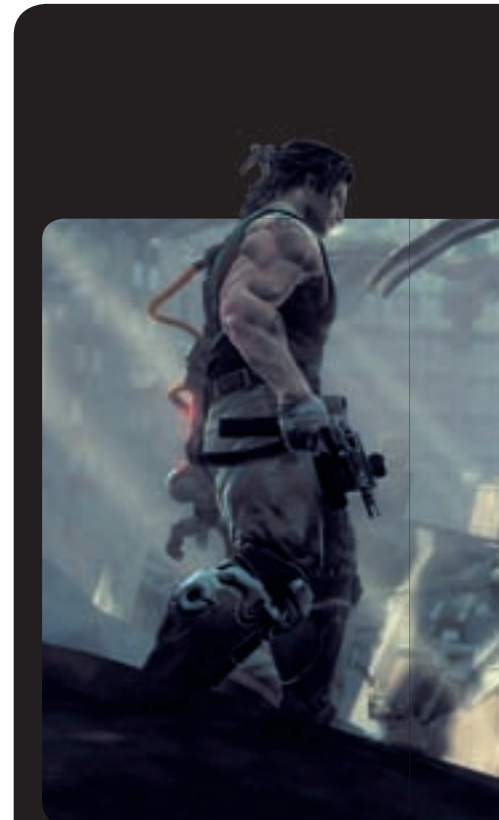
Mondtam már, hogy a víz, ami úgy csillog és fodrozódik, és úgy...



Én malom, te malod, ő malja



Ez nem csak épül, hanem katedrál is!



KING'S BOUNTY

Kiadó: 1C Fejlesztő: Katauri Interactive Megjelenés: 2008 őszi


TALÁN SOKAN NEM EMLÉKEZNEK már a **Heroes of Might and Magic** őséire, az 1990-ben megjelent **King's Bounty** című játékra, azonban akik már éltek és kockultak akkor (köztük velem), kult státuszú címként kezelik mindmáig. Orosz fejlesztők most kipofozták és újraalkották a régi címet, nosztalgia mellett a kor igényeit is szem előtt tartva.

A RÁÉRŐS KALANDOR

Az eredeti játékhoz némileg hasonlóan három karakterosztályt (pap-lovag, barbár és mágus – az 1990-es verzióban volt sima lovagunk is) indíthatunk, de már nem az idővel versenyt futva kell küldetéseinket végrehajtani, inkább *HoMM*-szerűen a ráérős felfedezésen és a területenkénti feladatok megoldásán van a hangsúly. Seregeket toborozhatunk, kincseket gyűjthetünk, de akár ott-hont is teremthetünk a kalandok közepette – a legsúlyosabb, hogy még meg is nőszülhetünk, és el is válhatunk – de ilyenkor, mint a valóságban is, az asszony viszi a fele lootot, XP-t és minden egyebet. Mi ez, ha nem realizmus a fantázia világában?

TALÁLKOZUNK A HEXAGON

A világban döntött felsőnézetes mód áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy ide-

oda csatangoljunk, lovagoljunk, felfedezzük a környezetet. Azonban a csaták esetén visszatér a jó öreg körökre osztott játékmód, ahol kis hatszögeken navigálva, mozgás- és akciópontokkal balanszírozva kell az ellenfél csapatát legyőzni. Varázslatok, fegyverek és taktikai érzék egyaránt jól jön majd az ilyen harcok során. A harcok szünetében pedig folytathatjuk a felfedezést, a kastélyokban embereket toborozva, a helyi parasztnál megvéve pár sárkányt vagy griffet (mindig akad ilyesmi a pajtában ugyebár). Oroszországban már überjelzőkkel illetik a játékot, a világ többi részén majd ősszel derülhet ki, megéri-e a hype-ot. 



Seregünk a hexagon áll



Idézek... költőt!

RESIDENT EVIL 5

Kiadó: Capcom Fejlesztő: Capcom Megjelenés: 2008 őszi

ZOMBIES NEVER DIE. Ez már csak azért is igaz, mert a zombi egyszer már meghalt, aztán mégsem. A félve-rettegve hentes sorozat ötödik része Afrikába visz el, ahol élőhalottak ugyanúgy vannak, csak épp a bőrük színe más. Hörögni viszont ugyanúgy hörögnek.


ZOMBISZEXUÁLIS VAGY?

Az ötödik részben az előzményekben már megismert Chris Redfield tér vissza, aki egy BSAA nevű katonai szervezet egyik tagjaként (nem, ez nem a szoftverrendőrség) a fekete kontinensre utazik, hogy egy helyi zavargást vizsgáljon ki. Ott azonban rövid úton kiderül, hogy a legújabb önjelölt, helyi diktátor zombik segítségével szeretné magát hatalomra juttatni. Innentől aztán semmi más dolgunk nincs, mint huzigálni a ravaszt (nem a rókát és *nem úgy!*) és figyelni a fröcs-

csenő zombivér plattanását a forró homokban. Beh szép is ez.

KICSÍ, GYERE VELEM ZOMBIT NYÍRNI...

A hentesben lesz némi segítségünk is egy melleleg dekoratív kommandós hölgy személyében. A Sheva Alomar névre hallgató kedvesség szintén a bioellenségre szakosodott BSAA emberre, és úgy ló, mint egy Trabant kipufogó – kitartóan és kegyetlenül. Egyjátékos módban amolyan önjelölt segítségként lövöldözik ő is összevissza, de co-op módban őt is lehet irányítani, hogy ketten, vállvetve osszuk a rondaságokat. Persze igyekeztek sztorit is becsempészni a golyózáporközé, Jun Takeuchi producer szerint sok mindent megtudunk majd a rettegett T-vírus eredetéről is, és arról, hogy az afrikai küldetés előtt mivel töltött 10 évet főhősünk (bizonyára ker-

tészkedett, és a hortenzia virágba borulásában gyönyörködött tíz nyáron át). A játékmenet állítólag dettó *Resident Evil 4*, szóval, aki azt szerette, az ezt is fogja, vice perverza. 

AION

Kiadó: NCsoft Fejlesztő: NCsoft Megjelenés: 2009

A LEGGYÖNYÖRŰBB MMORPG – csak így emlegetik az Aiont lépten-nyomon, és a demó alapján, aki mást mond, azt lépen nyomom. Repülő harc egy furcsán kettészakadt világban... szép lesz ez, csak jönne már!

AHOL AZ ÉGEN IS FÖLD VAN


Az Aion furcsa világa egy középen kettészakadt bolygó, ahol a két félgömb egymás felé néző felszínén élnek emberszerű (és kevésbé emberszerű) lények. Az alsó darabkán, amely folyamatos napfényben úszik, amolyan beach feeling fogad, angyalszerű, sugárzóan mosolygó lényekkel, míg odafent sötét van és gyászos hangulat, mint egy céges meetingen. Az ottaniakra rányomta bélyegét a sötétség, a kítaszítoottság érzése – persze ők sem gonoszak, csak épp... hátrányos helyzetűek. A két oldal rivalizálása képezi az Aion kerettörténetét, ám jó MMORPG-hez méltóan itt is rajtunk áll, mívé fejlődünk és mennyire folyunk bele a „nagypolitikába” – questelünk, craftolunk, harcolunk és fejlesztgetünk. Az viszont tény, hogy a gyönyörű grafika és légi harc mellett az egész valahogy teljesen más érzés.

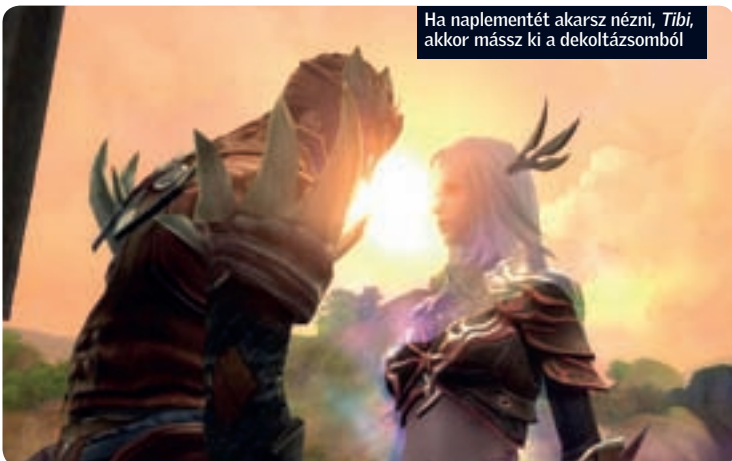
SÍRÓ MOTORRAL

Nem véletlenül csodaszép az Aion, hi-

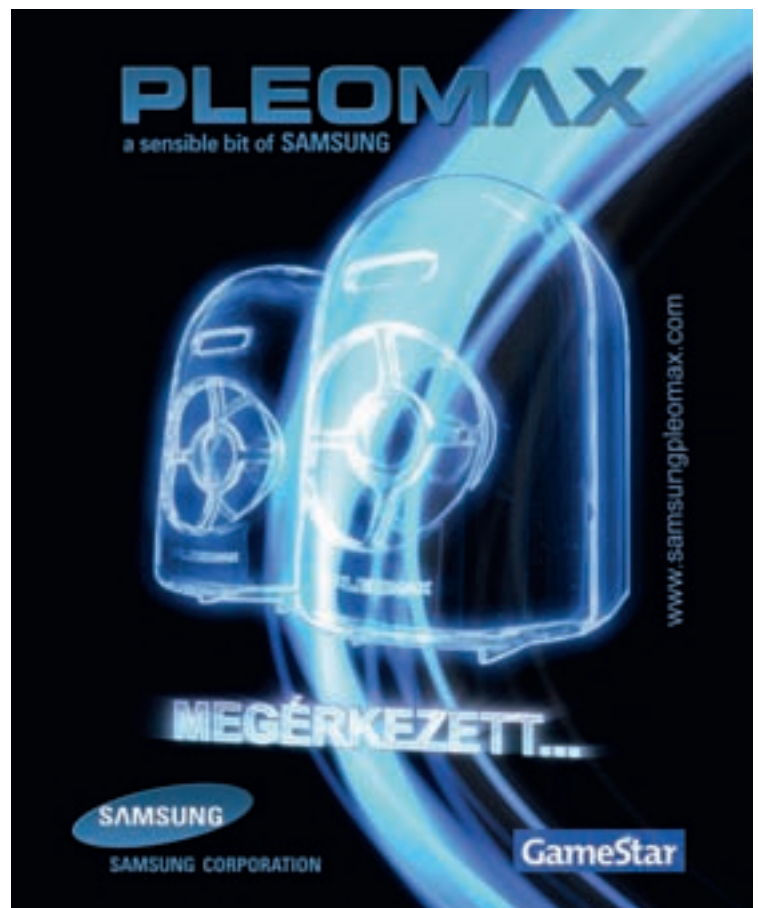
szen egy módosított, speciálisan átalakított CryEngine fut alatta. Hatalmas tervek, csodásan kidolgozott karakterek és környezet – ez köszönhető az MMO-k világában még kissé újoncnak számító motornak. A játékmenet pedig valóban ígéretes, túlmutathat az egyszerű sablonokon. Egyedibb a csoportos harcok és questek kidolgozása, de az egyéni harcok során is jóval többet kapunk annál, mint amikor állunk a monszta előtt és csapkodjuk addig, amíg el nem fogy a zöld csíjja.

SZÁRNYAS HENTESEK

Szintén remegve várják már sokan az Aion repülős-harcos ficsőrijét. A legtöbb játszható lény ugyanis valamilyen szinten képes lesz a repülésre – ennek bonyolultságát és szintjét a karakter fejlődése közben pofozgathatjuk. Kipróbálhattam, milyen zuhanórepülésben egy kardos kombót bevinni egy ellenfélnek – már csak ezért is megéri majd pofozkodásba kezdeni a játékban, de a földi harc is izgalmasnak ígérkezik, ahol veredős játékokra hajazó kombókkal fűszerezhetjük a csetepatét. Arról persze találgatni sem érdemes, ez lesz-e majd az az MMORP, amely megszorongathatja a WoW-ot, de hogy gyönyörű lesz, az nem kérdéses. 



Ha naplementét akarsz nézni, Tibi, akkor mássz ki a dekoltázsomból



NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Mintha csak néhány hónap telt volna el az előző NFS megjelenése óta

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: EA Black Box Megjelenés: 2008 november

NOS, HA BELEGONDOLUNK, valóban így történt, hiszen tavaly novemberben játszhatunk a ProStreet nevezetű epizóddal.

Már a 2007-es Games Convention-ön is arról faggatóztam, hogy mit tudnak kitalálni ezek után, mire bájosan azt felelték: „Miből gondolod, hogy lesz még NFS”? – már akkor is egyértelmű volt, hogy idén novemberben is lesz friss epizód, sőt, már most ezer százalék, hogy 2009-ben és 2010-ben sem maradunk újabb rész nélkül. Idén arra kerestük a választ, hogy vajon mi lehet az a képzet, amivel újra a monitor elé szegezhetik az NFS-univerzum rajongóit. John Riccitiello, az Electronic Arts atyáuristene szerint a ProStreet önmagában egy elfogadhatóan jó játék volt, de ennél sokkal többet követelt meg személyesen a fejlesztőktől: nemcsak egy új résznek,

egy egészen új NFS életérzésnek kell lennie, mondogatta: úgy legyen!

ÚJ ÉV, ÚJ TÖRTÉNET

Nem annyira meglepve vettük tudomásul, hogy eléggé titkolják a friss NFS-t, hiszen ez minden évben így történt. Most is úgy volt, mint korábban: kaptunk néhány fontosabb morzsát, és persze a gigantikus fantasztikus többjátékos módokról egy szót sem mondtak, mert új-fent korszalkodó dolgon munkálkodnak – remélem, hogy egyszer már tényleg így lesz, mert bár eddig sem voltak rosszak a netes módok, valahogy nem sikerült a játéknak komolyabb aktív rajongói tábor maga köré csoportosítani. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk a jelenlegi tényeket. Ezúttal a főhős, vagyis maga a játékos egy rendőrt alakít, aki beépül az illegális világba, és feladata lebuktatni a

nagy és gonosz bűnszervezetet. Innen ered a játék alcíme is, az Undercover. A beépülésnek része, hogy mindenféle feladatot kell elvégeznünk küldetések formájában, és így halad előre a játékmenet. Nem kell azért valamiféle GTA-klónra gondolni, akármennyire is sikeres az a recept, talán a fejlesztők is belátják, hogy az NFS-széria nem egyenlő azzal. A bűnösök és a valós kopóélet között egyetlen összeköttetésünk a bájos Chase Linh, akivel sajnos ezen történet alatt sem bonyolódunk látványosan szerelemben. Ő lát el minket instrukciókkal, küldetésekkel, meséli el a részleteket, szóval ő lesz a mi kis élő lexikonunk. A játékban egyébként folyamatosan HD filmjelenetekkel leszünk ellátva (verziónól függően), vagyis sok valós jelenetet is láthatunk: hasonlók, mint a már megjelent első videóknban.

Malachit kolléga nagyon sok képalát javasolt ide, de mindenki érdekében inkább kihagytuk őket



Malac, gyere vissza, idén sem tudok kitalálni sen

ISMERŐS BABA

Maggie Q az új NFS-ben!



AZ UNDERCOVER sem engedheti meg magának, hogy egy csinos leányzót kihagyjon a játékból (Chase Linh). Ezúttal úgy határoztak a fejlesztők, hogy az 1979-es születésű, hollywoodi szuperprodukciókból is ismert (Die Hard 4, Mission Impossible 3, Rush Hour 2) Maggie Q-t szerződtetik, aki saját elmondása szerint nagy autóversenymegszállott. A hawaii szépség rengeteg átvezető jelenetben megjelenik majd, csak győzzük végignézni.

VÉGRE RÁJÖTTEK A KÉSZÍTŐK, HOGY EGÉSZEN ÚJ RECEPT KELL, MERT A SOROZAT KIHALÓFÉLBE VOLT!



UNDER COVER, ENDER KEVER

A Games Conventionön meglepő módon nemcsak zárt ajtók mögött, hanem a publikum számára elérhető módon is kint volt legalább nyolc gép, amin játszani lehetett. Az első, amit ilyenkor az ember megnéz, egyértelműen a grafika. Látam, hogy a kommentekben már most elkezdtek néhányan szidni a játékot, hogy nem is olyan szép, meg ilyesmi. Nos, meg kell mondom, hogy játék közben azért sokkal szebb, mint amit kézikamerás felvételeken láthattunk: ettől még persze voltak momentumok, amiken lehetne javítani, ezt nem tagadom. Az autók a hivatalos adatok szerint sokkal részletesebbek, mint eddig, persze ebből szabad szemmel semmit sem lehetett leszűrni. A törésmódel most is bekerült a játékba, tehát újfent porrá zúzhatjuk majd magunkat. A jó öreg Autosculpt is elfért az *Undercover*-ben, bár az nem derült ki egyelőre, hogy miként kapcsolódik majd a jelenlegi történethez ez a lehetőség. Az

egy helyeken remekül látszott, hogy jóval robusztusabbnak néznek ki, mint egyes korábbi helyszínek. A monumentalitást legfőképpen az autópályán, és azok összekötő szakaszain lehetett érzékelni, ahol is mindenféle keresztutak és felüljárók töltötték ki a teret. Ezen autópályákon, vagy éppen pályaszakaszokon játszódik egy visszatérő mód, a Highway Battles. Itt, ahogy azt már megszokhattuk, le kell győznünk az ellenfelünket megadott idő alatt – közben persze el kell kerülni a forgalmat, ami véleményem szerint kellően sűrűre sikerült ezúttal. A másik mód egy adott küldetés volt, amelyben egy lopott verdát kellett eljuttatni egy megadott garázsba, miközben a rendőrök üldöztek minket. Igen, jól látod a helyzetet: ebben a játékban mi annyira beépítettük vagyunk, hogy még „sorstársaink” sincsenek tisztában semmivel. Ilyenformán az egyik legkeresettebb gyorsajtóvá válunk a városban, és persze a rend őrei a már jól ismert módszereket mind bevetik majd ellenünk: a helikoptereknek továbbra sem látom különösebb értelmét, de jó, hogy megint vannak. A játék gerince tehát ekképpen épül fel: folyamatosan kapjuk a különös és hirtelen küldetéseket, és persze mindig versenyezni és menekülni kell a zsaruk elől. Vagyis, ha úgy vesszük, ez valahol egy *Hot Pursuit 3*, vagy mondjuk egy *Most*

Wanted 2... Egy kitalált városka, Tri-City utcáin száguldozhatunk egyébként, amely természetesen az eddigi legnagyobb játékteret nyújtja majd. A területet három nagyobb szegletre bontották, ezek a történet előrehaladtával nyílnak majd meg a játékos előtt.

RENDBEN, MEGVETTÜK!

Többször is kipróbálva a játékmódokat észrevettem, hogy a fizika teljesen megváltozott az előző NFS epizódhoz képest. Mostanra egy erősen arcade életérzést kapott, bár a fejlesztők elmondása szerint ezen lehet majd finomítani. Tény, hogy most először lehet teljes 360-as fordulatokat pofonegyszerűen megcsinálni. Vagyis a fizika sokkal nagyobb szabadságot ad a játékosnak, amitől egyértelműen látványosabbá

válnak majd az egyes üldözések: „a cél, hogy a játékos egy szuperhősnek képzelhesse magát” – hangzottak az EA lelkes munkatársai.

Őszintén szólva még nem látom azt a valamit, amit John Riccitiello vezér megkövetelt a fejlesztőktől, bár az tény, hogy iszonyú keveset árultak el a játék egészéről. Remélhetőleg az elkövetkezendő hónapokban jönnek még olyan infók, amik meggyőzik a játékosokat, hogy az *NFS* igenis új fordulatot vett: a tervezett megjelenés szokás szerint november közepe, tehát hamarosan ezzel is nyomulhatunk majd. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/need-for-speed-undercover



INTERJÚ A KÉSZÍTŐKKEL

Csevegtünk az újdonságokról

A Games Convention-ön természetesen elcsíptük az EA Black Box kötelékében munkálkodó Jesse Abney-t, aki örömmel válaszolt néhány kérdésünkre.

Az alap NFS történetet eléggé átalakítottátok, most már nem maga az illegális, vagy a legális versengés a cél. Nem fog ez hiányozni, talán éppen a sorozat régi rajongóinak?

Véleményem szerint egyáltalán nem. Pont úgy érezzük, hogy talán egy kicsit már mindenki megcsömörlött az eddigi jól bevált receptektől, és most egy olyan szorakoztató játékélményt akartunk megalkotni, ami merőben eltér ettől. Inkább egy akciójátékot kell elképzelni, ami folyamatosan pörög, egyre több részlet derül ki, és persze az autózás van a középpontjában.

Milyen autók lesznek ezúttal a játékban?

Még túl korai lenne elárulnom a teljes felhozatal, de annyit elárulhatok, hogy azért az eddigi receptek most is jelen lesznek. Amerikai izomautók, japán tuningcsodák, és európai egzotikusok, természetesen mind-mind a legújabb modellek, ahogy azt már megszokhattuk.

Mi az, amitől leginkább úgy érzed, ez valóban egészen új NFS-élmény lesz?

A legfontosabb dolog véleményem szerint az, hogy ezen epizód kifejlesztésére jóval több időt adott a kiadónk, mint a korábbiakra. Elképesztő, hogy akár fél év alatt is mennyi mindent tudunk jobban átgondolni és megalkotni, így mi magunk is hálásak lehetünk. Úgy érezzük, hogy nekünk is jobban tetszik az *Undercover*, mint a korábbi epizódok, ami már önmagában is nagyon nagy erőt ad az egész csapatnak.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Érdekes, hogy az egyes játékfejlesztők mennyire rámozdultak a csapatjáték megvalósításra

Kiadó: Activision Blizzard Fejlesztő: Treyarch Megjelenés: 2008. november

A Z ÚJ CALL OF DUTY kipróbálható verziójában is ezt igyekeztek prezentálni – és őszintén, sikerült is nekik, annak ellenére, hogy minden szerencsés játékosnak csak 10 szűk perc állt rendelkezésére kipróbálni ezt. Először egy demót lehetett végignézni, amelyben természetesen mindenféle földi jót elmondtak a játékról, és az is előkerült, hogy miért sikerült ilyen gyorsan elkészíteni a játékot: úgy gondolták (és igen, mi is úgy gondoljuk), hogy a grafikus motor tökéletesen alkalmas a folytatás elkészítésére, így csak minimálisan nyúltak hozzá.

TÚZ, TÚZ, TÚZ!

Az egyik látványos fejlesztés egy bizonyos fegyvert érintett, mely nem más, mint a lángszóró. Ezzel felgyújthatjuk a terepet, vagy mondjuk az ellenfeleket, akik élő fáklyává avanszávalva tüvöltve próbálnak vezet ke-

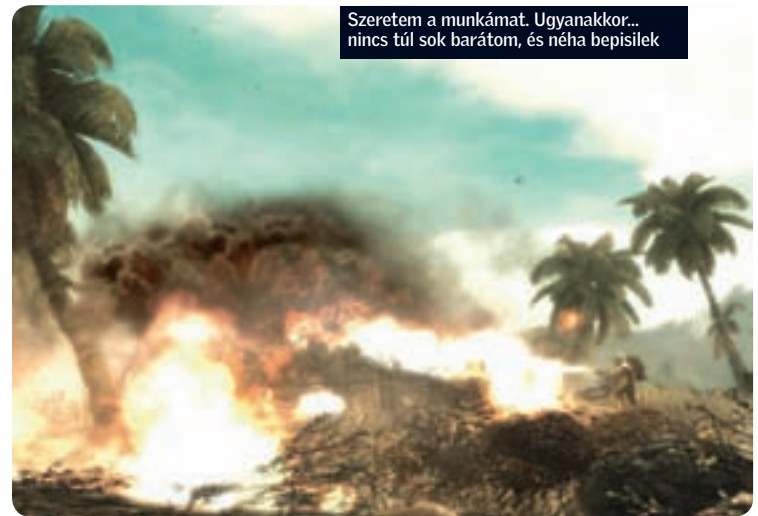
reszni saját maguk eloltására. Hihetetlenül élethűre sikeredett, és igazából az is meglepetés volt, hogy némethonban ezt ennyire „nyugodtan” mutogatták: hiszen mindannyian ismerjük a legendás germán cenzori jelenséget – zöld vér a *Carmageddon*-ban, vagy más játékokban, igaz?

MÉG TÖBB CALL OF DUTY VÁRHATÓ

A néhány perc játékidő alatt komolyan meggyőztek arról, hogy bizony érdemes lesz játszani ezzel az epizóddal is. Annyit még nem árt tudni, hogy biztosan készülget a következő epizód is, ami újra az eredeti fejlesztőcsapat, az Infinity Ward éjsze alatt lát majd napvilágot. A *World at War*-t ugyanis az a Treyarch készíti, akik anno a *Call of Duty 3*-at szállították: szerencsére ezúttal nem spórolták le a PC-s változatot. **CS**



Tele a tank!



Szeretem a munkámat. Ugyanakkor... nincs túl sok barátom, és néha bepisilek

DEAD SPACE

Mikor kiderült, hogy az EA egy igazán véres horrorjátékot dob piacra, aggódni kezdtünk...

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: TEA Games Megjelenés: 2008. október

MOST, HOGY KIPRÓBÁLTUK, tükön ülünk a megjelenésig! Az ötlet is nagyon jó, a megvalósítást pedig egy csomó film is megirigyelhetné. Mi nem egy superhőst, hanem egy „egyszerű” mérnököt, Isaac Clarke-ot alakítjuk (*Half-Life -ender*), akinek az a nem éppen veszélytelen feladat jutott, hogy egy elátkozott űrhajón harcoljon a Necromorph-ok ellen. Ezekről a történet előrehaladtával kiderül, hogy egykoron emberi lények voltak, és végül szép lassan kinyomozzuk azt is, hogy mi miért történt.

KÖZÉPPONTBAN A FÉLELEM

Az egész játékot egyértelműen arra alapozták, hogy az emberek imádnak rettegni (*F.E.A.R. -ender*): ez tény, hiszen, ha nem így lenne, egy horror alkotás nem tudna ennyire népszerű lenni. Folyamatosan olyan eseményekbe csöppenünk, amitől a szőr is feláll a hátunkon. Nem árt persze, ha mindehhez megfelelő hangrendszerünk is van, ami ezen játék esetében si-

mán lehet akár 7.1-es is. Önmagában a grafikától nem dőlünk hanyatt, de tény, hogy nagyon szépre sikerült: nemes egyszerűséggel már kezdünk hozzászokni az ilyen grafikához, sőt, minimális elvárásnak tekintjük inkább, mintsem hatalmas effekt-orgiának.

GUI KELL NEKI

Szintén furcsálltuk kicsit, amikor a bejelentés-kor elárulták, hogy nem lesz semmilyen HUD, amin a játékok általános információi futnak. Ezt úgy oldották meg, hogy minden fontosabb infó (például energiaszint) a ruhánk hátuljába van építve, és mivel ez egy third person játék, ezt folyamatosan látni fogjuk (*Doom 3 -ender*). A fegyverválasztás, vagy egyéb elektronikus dolgok egyfajta hologramként jelennek meg előttünk, ami szintén nagyon látványos lett. Nagyon várjuk a játékot, és csak reménykedni tudunk abban, hogy nem csupán az alig 20 perces prezentáció alatt volt izgalmas, hanem a történet egészét érdemes lesz kijátszani. **CS**

OPERATION FLASHPOINT 2

Úgy gondoljuk, éppen időszerű, hogy elkészüljön végre az új *Operation Flashpoint*!

Kiadó: Codemasters Fejlesztő: Codemasters Megjelenés: 2009 eleje


TISZTÁBAN VAGY AZZAL, hogy az egykori, igencsak jól sikerült akciójáték már több mint hét éve jelent meg? Bizony, 2001-ben elméletileg még egyszerűbb volt bizonyítani egy játéknak, és az *Operation Flashpoint* minden elvárásnak megfelelt. Éppen ezért várjuk a folytatást, remélve, hogy a fejlesztők az akkoriban jól bevált recepthez képest tudnak majd valami kis újdonságot is mutatni – nem csupán grafikai ráncfelvarrásról lesz szó. Félelmünk azért valahol megalapozottak, hiszen nem az eredeti csapat készíti a folytatást, hanem a Codemastersen belüli társaság – reméljük a legjobbakat!

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

Az egészen zártkörű bemutató alatt kiderült, hogy ez az epizód egy Skira nevezetű szigeten játszódik, ahol kínai, japán és orosz erők is állomásoznak. Az amerikai hadsereg kötelékének tagjaként segítenünk kell az oroszoknak megszerezni bizonyos állomásokat és területeket.

A terep már önmagában is nagyon érdekes, hiszen eredeti NASA felvételek alapján alakították ki, mindemellett nemcsak hogy látványosabb, mint sok hasonló stílusú játék, taktikailag is nagyon jól ki lett találva. Hab a tortán, hogy több mint 200 négyzetkilométernyi (!) területet járhatunk majd be: ebbe beletartoznak tengerpartok, kisebb városok, sőt, még vulkánok is.

EGY LÖVÉS, EGY HALÁL?

Nagyon örültünk, hogy az első rész realizmusát még tovább finomították. Akár egyetlen lövéstől is kellően megsebződünk és felcser nélkül sok esetben nem is tudjuk folytatni a küzdelmet. A felhőzatalra sem lehet panaszunk, hiszen több mint 70 fegyver, és 30 különféle vezethető jármű áll majd rendelkezésünkre. Még egy küldetészerkesztőt is kapunk hozzá, ha a belekerülő akciók nem lennének kielégítőek valaki számára. A megjelenés pontos idejét nem közölték, de már nagyon várjuk! 

Szerintem induljunk mégis inkább jobbra



RED ALERT 3

Nyakunkon a véres október

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: EA Games Megjelenés: 2008. október


AGAMES CONVENTION publikus részén ki lehetett próbálni a játék aktuális béta változatát, zárt ajtók mögött viszont ennél is többet mutattak. Azt eddig is ismerhettük, hogy milyen egységek lesznek, hiszen folyamatosan kerültek ki videók és infók a hivatalos honlapra: az viszont újdonság volt, hogy miképpen lehet ezeket használni. A legérdekesebb mindenképpen egy speciális többjátékos üzemmód, amelyben két játékos viheti végig az egyes küldetéseket. Ez a jó öreg kooperatív lehetőség, amelyet úgy tűnik, végre sikerült jól beletenni egy stratégiába is.

ÉPP CSAK BEUGROTTAM...

Csatlakozva egy adott játékhoz, a *Red Alert 3* automatikusan eldönti, hogy melyik játékos milyen egységeket gyárthat kezdetekben. Jól össze kell dolgozni a siker érdekében, ebben egy beépített kommunikátor is segít: audio, vagy szöveges üzeneteket egyaránt küldhetünk a csapattársunknak, ezzel biztosítva, hogy mindenki időben tudjon reagálni mindenre. Ha közösen sikerült felépíteni saját kis bázisunkat, megindulhat a csata, és igazából itt jön az érdekesség. Az egyik játékos átveheti az irányítást a másik játékos bizonyos egységei fölött: például az egyik

játékos el tudja szállítani a másik tankjait olyan helyekre, amiket azok maguktól nem tudnának elérni. Leszállás után visszakerül az irányítás az eredeti játékoshoz, és folytatódhat a küzdelem. Ez így leírva talán nem tűnik annyira jónak, de iszonyatosan arra ösztönzi a játékosokat, hogy komolyan próbáljanak egymáson segíteni.

HOVA TOVÁBB C&C?

Felröppentek bizonyos pletykák arról, hogy közeleg egy újabb FPS ebben az univerzumban. Amikor erre rákérdeztünk, csak biccentettek: „erről nem mondhatunk semmit” – akár készpénznek is vehetjük, hogy jön, ellenkező esetben valami olyasmit hallottunk volna, hogy „egyáltalán nincs tervbe véve”. Addig viszont ellesszünk a *Red Alert 3*-mal, amely október közepén már a kezünkben lesz. 



LEFT 4 DEAD

A Valve úgy döntött, hogy az eddigi jól bevált és befutott nevek helyett egy újat villant be a köztudatba

Kiadó: Electronic Arts/Valve Fejlesztő: Turtle Rock Studios Megjelenés: 2008 november



Kuruc vagy labanc vagy?!

A LEFT 4 DEAD egy egészen újszerű csapatjáték lesz, amelyel nem kisebb szándékuk van, mint a Counter-Strike többmillió rajongótáborát kicsit megnyírbálni, és átcsábítani. Céljuk, hogy újrafarmálják a co-op csapatjáték stílust, ahogy annak idején tette a CS a multiplayerrel. Milyen módszerekkel akarják mindezt elérni? Haladjunk csak szépen sorban.

Az alapsztori szerint egy igencsak veszélyes vírustól az emberi populáció kissé átalakult. Mára álmok nélküli zombivá váltak rengetegen, és mi ebbe a világba kerülünk bele. Célunk természetesen inkább a túlélés, mint mindenkinek az elpusztítása. A játékban négy karakter közül választhatunk – pontosabban a szerverhez csatlakozáskor a játék automatikusan kiválaszt számunkra egyet. Meglepő módon lényegesen egyik sem különbözik egymástól, nincsenek különleges képességeik, vagy hasonló, és akár pont ugyanazokat a fegyvereket is használhatják. Minden meccs elején ki kell választanunk, hogy milyen

fegyverrel és extrával akarjuk felpakolni magunkat, akárcsak a CS esetében. Ha megvagyunk, kezdetét veszi a végeláthatatlan zombiáradat. Egyértelműen csapatban kell játszani, gyakorlatilag esélyünk sincs arra, hogy egyedül rambóként lenyomjunk mindenkit. Többek között azért sem, mert a töltényünk is elfogy szép lassan, így mindenképpen figyelniük kell a többiekre is. Ha úgy esik, hogy túl sokan támadnak ránk, előfordulhat, hogy mozgásképtelenné válunk – nem halunk meg rögtön, csak drukkolnunk kell, hogy valamelyik csapattársunk észrevegyen és meggyógyítson. Játék közben ez úgy néz ki, hogy odarohanunk a sebesülthöz, előveszünk az eü. csomagot, és sokáig nyomva tartjuk a gombot: akárcsak a CS-ben, amikor letesszük, vagy hatástalanítjuk a bombát.

EGYEDI ELEMELK, HOLLYWOODI ÉLETERZÉS

A Valve elmondása szerint hatalmas erőket összpontosítottak a kifejezetten egyedi mesterséges intelligencia

elkészítésére. Amikor csatlakozunk a játékhoz, még igazából „senkiük” sem vagyunk. Minden egyes mozdulatunkat figyeli a játék, és minél jobban játszunk, annál ügyesebbek lesznek ellenfeleink, és persze annál többen is jönnek. Ezzel biztosították, hogy mindig a megfelelő nehézségi szinten legyünk. Úgy magyarázták az egészet, mint egy hollywoodi filmforgatást: ha a rendező úgy látja, több zombi kell, több is jön.

Kétféle módban játszhatunk majd a megjelenéskor. A Survival-ban a négy játékos immunis a vírusra, és négy kampanyon (egyenként öt küldetésben) keresztül kell helytállnunk. A másik a klasszikus Deathmatch mód egyfajta új feldolgozása. Ebben a négy ember vagy a négy zombi közül választhatunk. Érdekesége leginkább az, hogy a zombiknak nincs lőfegyverük, „csak” többféle mutáns képességük (elragadó csáp, mérges gáz, stb...). Mi már nagyon várjuk a játékot, mert undorító közhely ugyan, de a Valve akkor is új szint hoz a játékvilágba. Megint. A játék várható sikerét a Team Fortress, Day of Defeat, és Counter-Strike játékokhoz hasonlítják, mivel azok is a mod társadalomtól származnak, akárcsak a Left 4 Dead. GS



Akkor enyém a soti, meg a...

MIT, MIÉRT, MIKOR?

Doug Lombardi válaszol

Már eléggé előrehaladtak a fejlesztések. Mi van még hátra?

Maga a játék már remekül fut erősebb és gyengébb gépeken is egyaránt. Ez viszont nekünk kevés. Legfőképpen azt szeretnénk biztosítani, hogy a gyengébb gépeken is a lehető legnagyobb grafikai beállításokkal futhasson, hogy mindenkinek ugyanazt a kiváló élményt nyújthassa a játék!

Tervezték ehhez is különféle kiegészítéseket kiadni, mint mondjuk a Team Fortress 2-höz?

Az alap játékot természetesen már véglegesítettük, de rengeteg ötletünk van még a témával kapcsolatban. Megvárjuk, hogy mekkorát tud robbanni, és annak megfelelően fogjuk bővíteni. Még nem döntöttük el, hogy teljesen ingyenes kiegészítések lesznek ezek, vagy sem, de az biztos, hogy a Team Fortress 2-höz hasonlóan, a Left 4 Deadnek is lesznek ingyenes hétvégéi, amikor bárki kipróbálhatja majd a játékot!

Hogyhogy ez évben nem láttunk semmi a Half-Life 2 záró epizódjából?

Egyszerűen nem éreztük, hogy itt lenne az idő a bemutatására. Jelenleg minden energiánkat a Left 4 Dead bemutatására és befejezésére irányítjuk, hogy minél előbb kaphassák kézhez a játékosok milliói.

A JÁTÉK VÁRHTÓ SIKERÉT A TEAM FORTRESS 2, A DAY OF DEFEAT ÉS A COUNTER-STRIKE-HOZ HASONLÍTIK

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/left-4-dead

Most töltsd tele az iskolatászkát,

▶ mert az internetre
januárig **NEM** kell költened!

www.interware.hu/vilagberlet



KORLÁTLAN
ADSL
INTERNET

2009 JANUÁRIG
INGYEN



BUSINESS 2008
Superbrands



Interware ADSL Világberlet – Internetezz és spórolj!
Bízd a szélessávú, szupergyors és korlátlan interneted egy évtizedes
tapasztalattal rendelkező, nemzetközileg is elismert profi csapatra!

Jelen ajánlat T-Com szolgáltatási területen, új kiépítésű Privát ADSL 1 "Szereld magad" és Small Business ADSL 1 "Szereld magad" szolgáltatásokra vonatkozik, 1 éves hűségnyilatkozattal. A tájékoztatás nem teljeskörű, további információk a www.interware.hu/vilagberlet oldalon.



interware



1213

GTA IV

Niko Bellic tévét néz, alkoholizál, autókat tör, embereket gyilkol, pénzt hajhász, de ami a legfontosabb – immár hivatalosan is érkezik PC-re!

Kiadó: 2K Fejlesztő: Rockstar Megjelenés: 2008. november

A 2008-AS Games Convention számtalan izgalmas látnivalója közül is kiemelkedik egy játék, amellyel kapcsolatban egyik szemünk sír, a másik pedig nevet. Sír azért, mert a PC-s megjelenésre hosszú hónapokat kellett várunk (és a várakozásnak még nincs is vége), és nevet azért, mert cserébe szebb grafikájú, és érdekes újdonságokkal tarkított játékot kapunk. Élesebb kép, több multiplayer lehetőség, visszajátszás, montázs. Jön a GTA IV PC-re!

AMERIKÁBA JÖTTEM

Niko Bellic története a monitor előtt ülve sem lesz más, sőt, egészen konkrétan ugyanazt a sztorit kapjuk majd, mint amit a konzolos közönség



Ez így nem fog menni, Niko



láthatott. A szerb srác a háborús kalandjai után a lehetőségek hazájába, Liberty City-be látogat unokaöccséhez, hogy szerencsét próbáljon, és persze elkapjon néhány főszerzt, akiket el kell. A Rockstar a GC-n a Four Leaf Cover című pályát demózta, amely illeszkedik a játék sztorijába, de eközben egy legendás jelenetet dolgoz fel a Heat című filmből (magyarul *Szemtől-Szemben* néven futott), ahol a bankrablók akciójuk után hatalmas lövöldözésbe keverednek a kiérkező tömegnyi rendőrrel, majd az utcán csatározva próbálnak meglogni a helyszínről. A játékban tulajdonképpen ugyanez zajlik, a konzolverzióhoz képest azzal a különbséggel, hogy jobban néz ki annál. A grafika a jelenlévő fejlesztők szerint 2560 x 1600 pixeles felbontásig húzható, és – amint az óriási plazmatévéen jól kivehető volt – a textúrák igen részletesek, a környezet és az effektusok pedig igen hatásosak lesznek. Ez már csak azért is fontos, mert az egyébként sok kritikustól kerekén 100 %-os értékelést kapott játék kapcsán korábban sokan felvetették, hogy a felbontás bizony elmarad az várható 1080p, vagyis Full HD minőségtől. PC-n tehát ez várhatóan másként lesz.

Persze a Games Conventionön mutatott prezentációban előbukkanó grafikai bugok azért némi óvatosságra intenek minket. A kiállított build hibáival kapcsolatban – biztos, ami biztos – megjegyezték, hogy a megjelenésig hátralevő időszak biztosan elég lesz a problémák kiküszöbölésére. A prezentációhoz azért hozzá kell tenni, hogy – bár a játék természetesen támogatni fogja a billentyűt és az egér kezelését – mégis Xbox 360 kontrollerral mutogatták, ráadásul a játékon belül is a konzol irányítópadjának ikonjai voltak láthatók, ami sokakban azt a gyanút keltette, hogy tulajdonképpen egy Microsoft konzolról fut az anyag – még akkor is, ha a háttérben ott zúgott a játékot valójában futtató PC.

PLAY/RECORD

A grafikai változások mellett persze a *GTA IV* novemberben érkező verziójában egyéb extrafunkciók is lesznek, amelyek a többi játéklatformon még sehol sem voltak. Talán a legizgalmasabb a visszajátzás, amely a játék első pillanatától kezdve (előzetes beállítás, vagy a record gomb megnyomása nélkül) lehetővé teszi, hogy a legutóbbi 30 másodperc

akcióit visszanezűk. Ennek akkor vesszük majd hasznát, ha egy látványosabb lövöldözést, robbanást, vagy irgalmatlan ütközést, ugratás pillanatait szeretnénk megörökíteni, ugyanis a kedvenc felvételeinket rögzíteni is tudjuk majd. Sőt! A játék tartalmaz egy szerkesztőmódot is, ahol jeleneteinkből összevághatunk egy igazi kis műalkotást, és az elkészült anyagra különböző filmes effektusokat is rámaszokolhatunk. Végül pedig, hogy még teljesebb legyen a kép, meg is oszthatjuk az elkészült materiát az interneten a Rockstar Social Club-ban, ahol bármely érdeklődő megismerélheti azt. Cool. Szintén fontos újdonságot jelentenek a multiplayerrel kapcsolatos változások, amelyek értelmében több új játékmódot is bekapcsolnak, és emellett lehetőséget adnak a felhasználóknak arra, hogy a konzolok esetében támogatott 16 játékosnál többen is összegyűljenek egy-egy meccsre. Ezzel kapcsolatban elárulták

még, hogy tervezik a szerverkereső-rendszer újragondolását is, ami a gyakorlatban egy filterezett keresési mechanizmus beépítését jelenti majd. Ha például olyan pályán játszánk, ahol csak egy bizonyos fegyvertípus engedélyezett, akkor az opciók között módunk lesz beállítani ezt, értelemszerűen a többi hasonló kritériummal egyetemben. Ez önmagában persze nem tűnik akkora újításnak, inkább amolyan szükséges hibajavítás, de a többjátékos móddal kapcsolatban egyes források szerint várható még egyéb újdonság is.

Jelenleg a Rockstar a bugok kijavításával és az említett módosítások finomhangolásával van elfoglalva, ami előrevetíti, hogy a fejlesztőcsapat háza táján a következő három hónapban sem lesz majd téltlenség és lazslálás. **GS**



Oké srácok, ez most tényleg nem én voltam!



Na, ki alszik ma a halakkal?



A srác stílusa egyszerűségében rejlik



Ez az ablak sem cukorból volt

DAMNATION

Vár a még vadabb Nyugat!

Kiadó: Codemasters Fejlesztő: Blue Omega Entertainment Megjelenés: 2008 vége

HA MÁR ESETLEG unnánk az olyan alternatív történelmi elmékedéseket, miszerint mi történt volna, ha Einstein visszatér a múltba, és végez Hitlerrel, vagy ha a világháború után nem a szovjetek lépnek elő aktuális főgonosznak, hanem randa idegen lények, akkor érkeznek a változottság kedvéért a *Damnation*! Az amerikai történelemből ismerhető nagy polgárháborút írják át a Blue Omega fejlesztői úgy, hogy 40 évvel meghosszabbítják az eseményeket, amelynek köszönhetően a hadiipar felemelkedik, az iparmogulok pénzben dúskálnak, és jó amerikai felfogáshoz méltóan mindenkinek van fegyvere. A 40 évnyi háborúzás remek lehetőséget adott a fegyverek kiróbbanó fejlődésére, így a géppuskák és rakétavetők mondhatni mindennaposá váltak.


ABE LINCOLN FOROG A SÍRBA

Az északi és déli államok már hosszú ideje hadakoznak, és romhalmazzá lótták a gyönyörű amerikai álmot. Mindezt megeléggel belép a harmadik fél, a fegyvereket is szállító Mr. Prescott személyében, aki szép summát szedett össze a 40 évnyi háborúzásból, így felállítja saját kis hadseregét, hogy elsöpörje a két frakciót, és megalapítsa saját elképzelései szerint az új idők Amerikáját. Természetesen az érkező diktatúra és a szabad szellem teljes hiánya előre borítékolható, így egy maroknyi lázadó próbál meg gátat

szabni a tervnek. E kis csoport foglalkoztatja Hamilton Rourke-ot, akinek a bőrkabátja alá bújva ragadhatunk stukert a tisztító hadjáratunkon, és járhatjuk be Amerika puszkapor borította tájait. Mindezt az *Unreal 3*-as grafikus motor tárja elénk, amelyet a Blue Omega-s srácok már elég jól ismernek, hisz a játék eleinte még az Epic pár évvel ezelőtti pályázatára született. Az akkor még modként indult projektet mára felkarolta a Codemasters, így az ő támogatásával teljes értékű, stand-alone játékként bukkanhat majd fel a boltok polcain.

PUSKAPORNÓ

A játékmenet valahová a *Gears of War* és az *Unreal Tournament* közé helyezhető. Ugyan nézdahátam TPS a *Damnation*, és fontos lesz a pályák felfedezése, a fedezékek használata, azonban nem lesz falhoz tapadós-ki-kinézegetős taktikai lövöldözés, a fejlesztők inkább kaotikusabb és akciódúsabb élményt tartogatnak a számunkra. Küldetéseinket hatalmas nyílt pályákon kell majd elvégeznünk, a legtöbb esetben ledobnak minket a térkép egyik végén, majd el kell érniünk valamilyen úton-módon a másikba. A túra azonban nem egyszerű, hisz több úton is eljuthatunk a célállomásra. Az utak itt-ott keresztezik egymást, így alapvetően több mód is lesz a küldetés végrehajtására. A lopakodásra és a golyózáporra vágyók is egyaránt megleglik majd

útvonulukat. A probléma csak az, hogy erre nekünk kell rájönnünk, ugyanis nincs se HUD, se térkép, se semmi, ami eligazíthatna. Nekünk kell feltérképeznünk az ismeretlent, amelynél hasznos lehet a „Spirit” mód, amikor puszkáinkat eltelve, komoly koncentráció eredményeképpen láthatjuk a közelben botorkáló ellenfelek és szövetségesek auráját. Azonban fontos lesz észben tartani, hogy ilyenkor nem tudjuk fegyvereinket használni, így egy gyors rajtaütés könnyen a „Game Over” feliratot varázsolhatja képernyőnkre. Ha éppen nem aurákat vizsgálunk, akkor ott lesz még az a hatalmas fegyverarszenál, amelyben helyet kaptak a szokásos pisztolyok, puszkák, gépfegyverek és rakétavetők, de lesz itt nekünk sínek szigetelésére alkalmas szögverő gépezet is. A *Damnation*ben az eddig látottak alapján egy látványos és érdekes világba ültetett szokványos shootert köszönhetünk, melyre mindenképpen érdemes várni, hisz üdítően friss a világa, koncepciója. (Vagy még egy második világháborús címet, valaki?) 



Ez egy nagyon, nagyon, nagyon hülye ötlet volt, és gyűlöllek, és haza akarok menni, és visszaköltözök anyámhoz



Könnyű, praktikus viselet



Budapest Gameshow 2008

2008 OKTÓBER 25
SZOMBAT 8:00-TÓL 18:00-IG
BUDAPEST, MILLENÁRIS PARK
TEÁTRUM

**A BELÉPÉS
INGYENES!**

GEARS OF WAR 2 MIRROR'S EDGE CALL OF DUTYS
TOMB RAIDER: UNDERWORLD FALLOUT 3 FABLE 2
NEED FOR SPEED: UNDERCOVER FIFA 09 BANJO 3
MOTO GP 08 SW: THE FORCE UNLEASHED PURE
LIPS DEADSPACE BROTHER IN ARMS FAR CRY 2
GRAND THEFT AUTO IV PC ÉS MÉG SOKAN MÁSONK...

BEMUTATÓK, SZABAD JÁTÉK,
NYEREMÉNYJÁTÉK, VERSENYEK



XBOX 360.

CDPROJEKT

ANTEC

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

„Kisebb emlők, sok szép emlék”, avagy
„Lara baba újra itt van, tartottam a
karjaimban”!

Kiadó: Eidos Interactive Fejlesztő: Crystal Dynamics Megjelenés: 2008. november

LARA CROFT MÁR a 3D-s játékok hőskora óta izgatja a játékosok fantáziáját (kiét így, kiét úgy), és bár volt olyan időszak, amikor a *Tomb Raider* név említése csak csalódott kézlegintésre készíthette a közönséget, a fejlesztőváltás mindenképpen megérte: a Core Design munkáját átvállaló Crystal Dynamics alaposan helyrerakta a sorozat koronáját a *Legenddel*. Most pedig itt a következő rejtély, melynek eredete maja. Na ja...

LÉGY RÉG ÉSZNÉL!

Bájos főhősnőnk nem tud nyugodni. Alig élte túl az előző kalandot, máris valami új titok megfejtésén fáradozik. Ezúttal közép-amerikai esőerdők és romok között mászkálhatunk (no meg tengerben és egyéb vizekben is nem kevésbé), mivel egy ősi maja (illetve egész pontosan wayeb) mítoszt igyekszünk megfejteni. Ennek alapja nem más, mint a híres maja naptár, amelyben 360 napból áll az év, a maradék öt napot pedig amolyan átmeneti időszaknak tekintették, amikor megnyílnak az alvilág kapui, összekötöttést biztosítva a mi világunk, és az odaát hemzsegő sok-sok randaság között. Erre mit csinál ez a lökött tyúk? Hát nem pont akkor megy Mexikóba, abban az öt napban?

AKROBATI, KUSS

Nos igen, sok szöveg nem lesz a játékban, végül is Lara egyedül kalandozik, miért is beszélne magában? Persze a játékok előrehaladtával kommentálja azért, mit talált és mi miért jó, de alapvetően csak az ugrások és harcok közepette halljuk majd a nyögéseit (ami ugyebár... na, hagyjuk). Ugrádozás pedig lesz bőven, hiszen ez a *Tomb Raider* játékok egyik alapköve. Ahogy a tesztjáték során megfigyelhettem, a tereptárgyakon, környezeti elemeken és építményeken még az előző résznél is több lehetőségünk lesz kapaszkodni, ugrani, kúszni, mászni, lebegni és egyensúlyozni. Ráadásul egyre profásabb a megvalósítás,

nem lógnak ki a falból egyértelmű kiszögellések, amikre már csak rá kéne írni, hogy „ide kapaszkodj” - nem árt kissé körülnézni, és keresgélni a kapaszkodókat, ami szintén valószínűbbé varázsolja a történeteket. A kipróbált pályarészeket nagyon kifinomult mozgásokkal juthatunk el A pontból B-be, nyoma sincs itt monoton ugráncolásnak: átfutunk egy pallón, egyensúlyozva közben vadul, majd átugrunk egy falra, ahol megkapaszkodunk a kiálló kövekben. Ezeken felmászva hátranézünk, majd egyik kezünkkel tartva magunkat, fél testtel kifordulunk, hogy aztán ellökve magunkat a faltól, átugorjunk egy falból kiálló póznára. Ezen tornászokat megszágyenítő pörgéseket mutatathatunk be, hogy így lendületet véve beugorhassunk mondjuk egy öbölbe, ahol már csak gyorsabbnak kell lennünk, mint a minket üldöző cápa...

FUSS FEL! PUZZ LE!

Talán még az előző résznél is több a megoldandó logikai, kirakós, megfejtős, jó sorrendben rakosgató feladat. Sokszor egy pálya vagy nagyobb terem teljesen más oldalán vannak kapcsolók egy in-

nenső ajtó-

hoz, máskor

a romok

egy-egy

ele-

me-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

le-

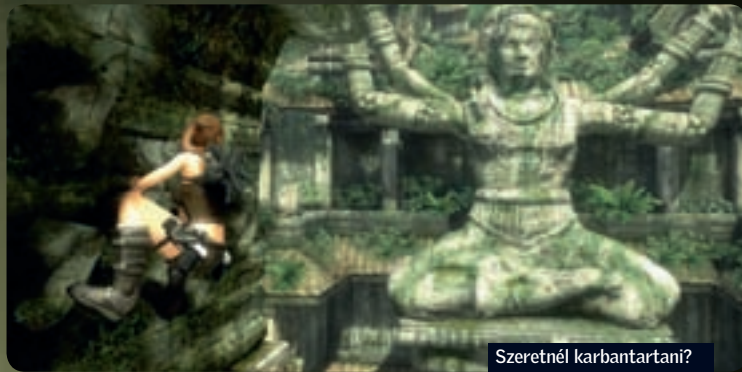
le-



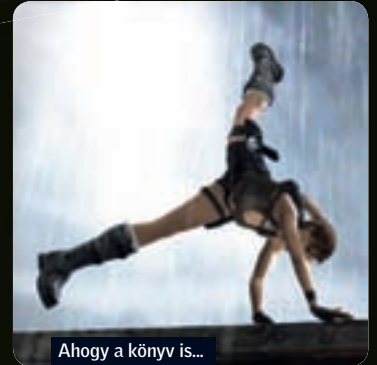
Jön a tigris, jön a tigris, nála erősebb nincs is...



A maja vízespólya verseny titkos favoritja



Szeretnél karbantartani?



Ahogy a könyv is...



Hány óra? Ránézek a napóra

LARA

Na, ilyen egy kellemes interjú...



AMIKOR AZ ÚJ LARA-MODELLT,

Allison Carrollt faggattam mindenféleképp, feltűnt, hogy a hölgy egyáltalán nem az a szokványos buta modell liba. A 23 éves leányzó versenyszerűen atlétizált, a készítőket is azzal nyűgözte le, hogy a játékbeli Lara összes mozgáskombinációját helyből leutánozta. Ráadásul hamarosan egy profi kommandós-kiképzésen is részt vesz, valahol Kelet-Európában. Srácok, mentek kutatni? Nade hogy valamivel én is elbüszkélkedjek, az interjú után még jó ideig beszélgettünk, és a jelenlévő többi újságíró nagy megdöbbenésére, akik csupán mosolygós kézfogásra voltak jők, én érdemesnek találtam egy szép nagy ölelésre és két cuppanós puszira is. Úgy látszik, Allisonnak bejönnek a hosszú hajú Jabba imitátorok...

meinek a megfelelő elrendezésével nyithatunk ki titkos járatokat, de ősi liftet is kellett „szerelnem” a bétateszt során. A feladatok pedig amolyan középnehézek, tehát nem szájbarágóságok, viszont nem is lehet azonnal, rohögve megoldani őket – pont a megfelelő összeállítás. Emellett egyébként sok olyan feladat is adódik majd, amikor ügyességünket, és gyorsaságunkat kell kombinálnunk a logikai érzékünkkel. Ilyen volt például egy folyosó, aminek egyes falrészletei folyamatosan ki-be csukódtak, és bármilyen gyorsan futottam volna, a kijutás előtt mindenképp palacsintává lapított volna valamelyik mozgó kötőmb. Ilyenkor kellett felismerni azt, hogy a menynyezetből helyenként kiverhető szikladarabokkal leblokkolhatjuk némelyik veszélyes részt, aztán következett az ügyességi rész, mivel még így is csak a megfelelő futás-ugrás-mászás kombinációval juthattunk át egyes szakaszokon.

A HÉT MŰTÁRGYA

Lara egyre inkább kezd hasonlítani egy kétmellű MacGyverhez, már ami a tárgyhasználatot érinti. Oké, két kisbicskából és némi zsebszeméből még nem tud atombombát gyártani, de a környezet sokféle elemét bátran veszi használatba. Egyrészt van neki egy kedves ostora (és ha hozzávesszük, hogy a modell

szeme zöld, akkor nem hagyhatjuk ki a „zöld szemes ostoros” poént, ezúton is elnézést érte), amellyel megkapaszkodik sokmindenen, és Tarzanként lendül át a mélységek fölött. De ez az ostor másra is jó, például megragadhat vele messze lévő objektumokat, amiket aztán közelebb húzhat magához – az előbb említett mozgó falas pályán is így húzhatjuk megfelelő helyre a plafonból kicsapkodott kötőmböket. Ráadásul a kislány minden keze ügyébe kerülő póznát meg tud ragadni (már megint mire gondoltok?), és képes kirángatni ezeket a falból, hogy fegyverként használja, de akár mászási vagy egyéb támadás segédletként is alkalmazhatja ezeket. Bizonyos helyeken a falban lévő résekbe tudja illeszteni ezeket a rudakat, hogy így kapaszkodjon feljebb, vagy mint a felemás korláton a tornász-lányok, hatalmas körözesek után sokkal nagyobb tud ugrani.

LARA KRAFT

Természetesen lesz harc is, bár most sem megyünk át hentes akciójátékba. Legtöbbször itt is az állatvilág vadabb képviselői támadnak ránk, nagymacs-káktól a denevéreken át a cápáig. Ezeket lőfegyverrel is likvidálhatjuk (igen stílusosan by the way), de a már említett egyéb tárgyakkal, például a korbáccsal vagy épp a póznákkal is

kiporolhatjuk a bundájukat (oké, megint képzavar, a cápa, meg a bunda, tudom...). Az égnek és a fejlesztőknek hála, elég gyakran vannak automatikus mentési pontok a játék során, így egy-egy balul sikerült harc, vagy egy elbénázott ugráskombináció után nem a pattintott kőkorszakból kell új-rakezdeni mindent, legtöbbször a legutolsó akció elé helyez vissza közvetlenül a játék.

EGY MOSOLYT, KISASSZONY!

Technikailag is szépül minden, nem csak Lara – bár az is tény, hogy a főhős is sokkal fejlettebb mind a mozgás, mind pedig egyéb trükkök terén – ez alatt megint ne értsetek semmi korhatarosat, leginkább az arcmimikáról és az érzelmek bemutatásáról beszéllek. A régészneti egyre kevésbé hasonlít arra a bamba, ámde nagymellű pixelhal-mazra, akinek megismertük, a mozgása cseppet sem darabos, és kellően változatos, a haja sem egyetlen tömbként puffog utána, ráadásul a vízből kilépve annyira bájosan csillog a néni, hogy a játékos már dobná is félre a billentyűzetet, és rohanna hozzá egy törölközővel. A környezet szintén szép és változatos, a víz teljesen hihetően hullámzik és villog, a romok közé befúj a szél, megmozgatva a növényzetet...

MIRROR'S EDGE

A közeli jövőben egyre jobban fogják figyelni az emberek közötti információkat és digitális adatokat, jaj!

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: EA Dice Megjelenés: 2008 november



EBBE A BIZONYOS időbe csöppenünk, ha bepillantunk a Battlefield játékokról ismert EA Dice legújabb alkotásába, a Mirror's Edge-be. Főhősünk, pontosabban főhősnőnk sem mindennapi: Faith egy egészen természetes szépség, aki remekül úzi a napjainkban is egyre népszerűbb parkour (durván: városi akrobatika, akármin felrohanás, Jackass – csak épp eltaknyolás nélkül, stb.) mozgássorozatok. A játék is e köré épül, mi magunk a bájos leányzót alakítjuk. Elsődleges

feladatunk, hogy a hozzánk került információkat biztonságban eljuttassuk „A” pontból „B” pontba, a túlélésünk rajtunk kívül mindenki másnak csupán... másodlagos.

ÉRDEMES LESZ ÚJRAJÁTSZANI

Az akciójeleneteket, és úgy általában a létezésünket három fő mozzanat határozza meg a játék folyamán. A Chase jelképezi az általános üldözéseket, hiszen mi magunk jól ismert és keresett adatszállítók vagyunk. Ahogy meglátunk az „ellenfelek”, pontosabban a rend őrei, azonnal meg akarnak állítani: ehhez persze mindenféle fegyvereket bevetnek majd, és a játék előrehaladtával egyre többen és többen is lesznek. A Puzzle vonal lényegében összefoglalja a játék többszöri újrajátszhatóságának lehetőségét. Minden egyes helyzetet, vagy mozzanatot többféle módon oldhatunk meg, csak azon múlik minden, hogy milyen gyorsan vagyunk képesek feldolgozni az aktuális környezetet és a helyzeteket. Végül, de nem utolsó sorban van még a Combat, vagyis a harcrendszer. Itt is egy csomó újdonságot ad a játék: alapjában véve Faith-nek nincs semmilyen fegyvere, csak a mozgása és az ökle. Ha valakitől elszedjük a fegyverét, azt természetesen felhasználhatjuk, de mi magunk nem vagyunk gyilkológépek. Végigvihetjük a játékot úgy is, hogy minden létező tőlényt felhasználunk, de akár egyetlen puska-

dörrenés nélkül is. A fejlesztők a fegyverek használatát egyértelműen végső mentőövnök szánták, amikor túlságosan forró a talaj a lábunk alatt. Ha meg tudjuk állni a fegyverhasználatot, különféle jutalmakban is részesülünk majd.

A TESTMOZGÁS A MINDENÜNK

Sokáig attól tartottunk, hogy komoly gondok lesznek az irányítással. Játék közben viszont kiderült, hogy tényleg a végletekig leegyszerűsítették azt. Lényegében úgy kell elképzelni, hogy az alap mozdulatokat nagyon egyszerű megcsinálni, de a mozgássorozatok (mondjuk két fal között felugrani a tetőre), már jóval több koncentrációt, időzítést igényelnek. Mindkét módon végigvihető a játék, tehát abból nem lesz gond, hogy valaki nem tudja soha megcsinálni a komplex mozgássort. Az élethű mozgás megalkotásában egyébként nagy szerepet játszik az is, hogy a nézőpontunk, vagyis a kamera nem a fej, hanem a szem mozgását követi – ettől is igazán jó. A legszebb a játékban egyébként az, hogy tényleg új szintet visz az FPS stílusba. Nincs benne semmi különösebb sci-fi mozzanat, karakterünk nem képes varázsolni, vagy hasonlók, és tényleg piszok hangulatos lett. Már most, megjelenés előtt megkockázatom, annyira tetszik, hogy személy szerint ettől a pillanattól kezdve követelem a második részt. **GS**



Akkor enyém a soti, meg a...



ÚJSZERŰ JÁTÉKMENET

Mikrofonvégre kaptuk Manuel Llanes-t, a játék producerét

Miért egy ennyire „sterilnek” tűnő várost választottatok a játék helyszínéül?

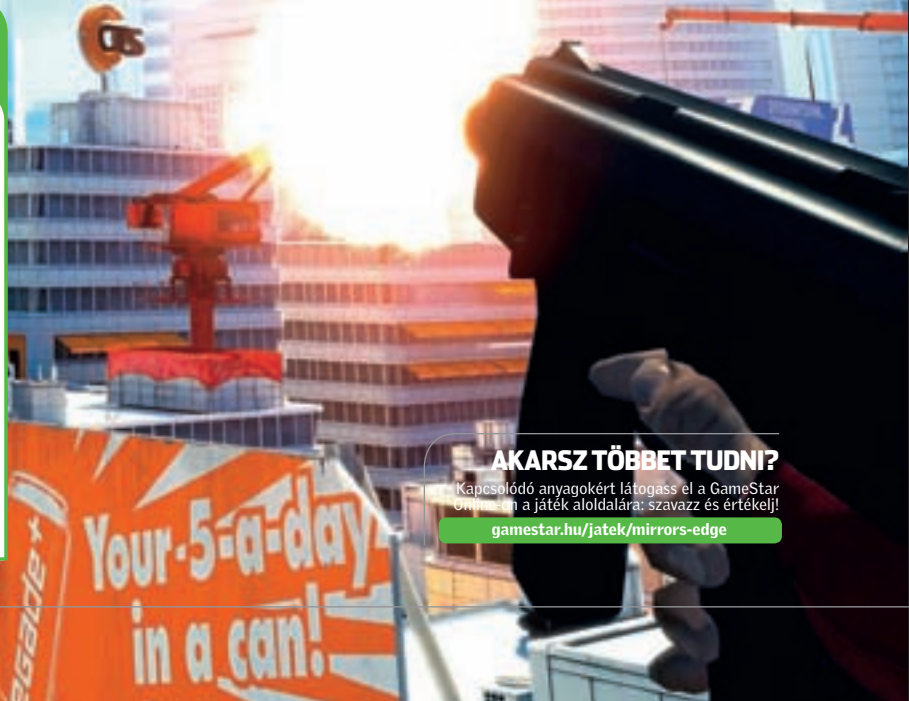
Célunk az volt, hogy a játékos számára minél egyszerűbben megérthető és feldolgozható, mégis monumentális, és igen látványos környezetet készítsünk. Nem akartuk túlságosan cifrázni, mert úgy sokkal kacifántosabb lett volna az egyes lehetséges útvonalak megismerése. De úgy gondoljuk, remekül sikerült kialakítani a pályákat, egyik sem tűnik szegényesnek.

Voltak nehézségek az irányítás kialakításakor?

Őszintén megmondom, hogy szerencsére nem voltak gondjaink. A legelső pillanattól azt szeretnénk volna elérni, hogy az is ki tudja használni a legbonyolultabb lehetőségeket is, aki most játszik először ilyen stílusú játékot. Próbáltuk a lehető leglátványosabb lehetőségeket rátenni egyetlen gombra, és szerintünk ezek nagyon jól sikerültek.

Nehéz volt az EA elé tárni az új ötleteket? Hogy fogadta a kiadó a Mirror's Edge tervezetét?

Nagyon nagy szerencsénk van az EA-val, főleg, mivel mostanában egyre inkább szabad kezlet adnak a fejlesztőknek. Arra gondoltunk, hogy már nagyon sok Battlefield játékot csináltunk, és bár alapjában véve az akció-FPS téma körül akartunk maradni, mindenképpen valami egyedit szeretnénk volna alkotni, ami egészen új élményt ad a játékosoknak.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar oldalán a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/mirrors-edge

***Biztos, hogy így
a legjobb készülni
a nyugdíjas évekre?***



Egyelőre pont elég, ha belépsz az OTP Nyugdíjpénztárak egyikébe!

Ha OTP Junior számlával rendelkezel, most természetek ajándék várhat rád. Lépj be az OTP Magánnyugdíjpénztárba, és tiéd lehet a 140 db Logitech QuickCam webkamera és a 2 db Logitech X-540 hangfal szett egyike. Ha az OTP Önkéntes Nyugdíjpénztárba lépsz be, megkaphatod a Vodafone 140 db Nokia 2630-as és 2 db Sony Ericsson V640i mobiltelefonja egyikét. Természetesen, ha a Magánnyugdíjpénztárt és az Önkéntes Nyugdíjpénztárt egyszerre választod, jó eséllyel indulsz az összes fent említett ajándékért. Várunk bankfiókjainkban!

Az akció időtartama: 2008. augusztus 18 – november 14.

A tájékoztatás nem teljes körű, ezért az akcióban szereplő termékekről és a promóció részletes feltételeiről érdeklődj az OTP Bank fiókjaiban, honlapunkon vagy az OTPdirekt telefonos ügyintézői szolgáltatáson keresztül.

**www.otppenztarak.hu
www.otpbank.hu/junior**

otp junior
otp Pénztárak

VÓTMÁR, DE MEGNÉZTÜK

Kapkodtuk a fejünket...



MÁSZKÁLTUNK persze olyan játékok környékén is, amiket valamelyik jó-érzésű kollégánk már kivesézett itt a lap hasábjain (őket általában tömegsírba temettük, amelyeket azóta kiéheztet vaddisznók túrnak fel éjjelente), de ha már ott rohangászik az ember egy ilyen szééééé naaaagy kiállításon, nehogymá' ne nézzen körül ezen játékok táján is, főleg, ha hozzáveszem a tényit, hogy sokukat messiásként várom vagy én, vagy épp Zero, vagy tán mindketten.

A **Dark Void** ugyebár a Capcom egyik ugrálós-lövős-ügyeskedős akciójátéka, amelyet volt szerencsém kicsit tesztelgetni is. Az induló helyzet po-fás: a Bermuda-háromszögbe kerülve egy furcsa, idegen helyen találjuk magunkat, ahol óceán vesz körül egy magas sziklából álló szigetcsoportot, mely fölött ufók repkednek. Innen-



től egy falmászós, bujkálós-lövöldözős rész következik, ez a rész szódával elmegy. Viszont amikor a hátunkon lévő jetpack egyre több upgrade-et kap, és a végén már az ufók közé is felszállhatunk, na az flash. Két kézzel rán-gathattam ki egy randa alien a kis együléses csészealjából, hogy aztán a helyét átvéve röpködhessek, és szór-hassam a társaira az áldást – na, ez már sokkal élvezetesebb volt, mint a falon küszni-mászni.

A **Warhammer 40 000: Dawn of War 2**-t is meglestem, itt elviekben az E3-on látott trailerek mentek ezerral, illetve ezek kissé kibőví-tett verziói, benne a trianidákkal, akik olyan kegyetlenek, mint egy horda adrenalinültengéses vérszörmókus.



Egyetlen új jelenetsor azért akadt, ahol az egyjátékos kampány egyik pályáját láthattuk: úrgárdisták rohamoztak meg egy trianida kaptárt, aminek nem is lett túl jó vége egyik fél számára sem. Belek, vér, hősi halál.

A **Tom Clancy's H.A.W.X.** már szintén nem ismeretlen, sem előttek, sem nekünk: a nem túl realiztikus, ám valóban hangulatos repülőcsaták kifejezetten látványosnak tűnnek élőben is. Láttunk némi élő demonstrációt, és a co-op módot is beharangozták ren-



desen, ahogy szárny-szárny mellett irthatjuk a gonosz ellenséget. Flájővéj, flájővéj.

Red Faction: Guerilla – A sorozat harmadik része ezúttal TPS módban hódít, az előző rész kissé buktasza-



ga után új grafikus motort kap majd a játék, bár még mindig azt az igényes B kategória érzést gerjesztette. A TPS nézet egyébként kissé *Gears of War*-szerű érzeteket visz a harcokba, a küldetés alapú rendszert meg a *S.T.A.L.K.E.R.* ihlethette, még jó, hogy Oleg nem járt arra egy vodkából készített Molotovval.

Amit viszont mindenképp meg akartam nézni (és megszerezni, és szobrot emelni neki, és szeretgetni mindhalálíg), az a **Dragon Age: Origins**. A BioWare az EA komplexumán belül mutogatta végig a játékot, amit ugye bizonyos *Baldur's Gate* emlékek miatt úgy vártam, mint Mancika a műkőrmöst, de amikor megláttam az első



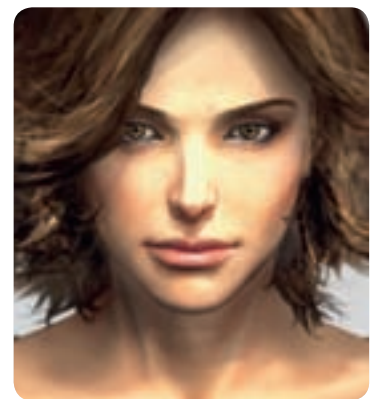
képeket, bizony küzdenem kellett a záróizmaim elrenyhülése ellen. Srácok, ez a játék győ-nyö-rű! A páncélok valódi fémessé hatással csillog a fény, a mimika és a mozdulatok természetessége filmszerű, a harc izgalmas és élvezetes... a questek pedig jól kidolgozottak, és ráadásul zseniális is az, hogy attól függően, milyen karakterrel játszunk, máshogy reagálnak ránk az NPC-k ugyanazon társalgásban. Akarooooom! (Jelen írásomban kívánom megemlíteni, hogy amennyiben nem én tesztelem a végleges verziót, kénytelen vagyok az irodát a tűz martalékává változtatni és Mazur vérével a falra írni: „én csak a dragonédzset akartam...”).

A **Starcraft II**-vel kapcsolatban gyakorlatilag semmi nagy újdonság nem derült ki, tán csak annyi, hogy a Blizzard standját azért még mindig inkább balról, a WoW kiegészítő felől közelítették meg többen. Oké, ez mondjuk azt jelentette, hogy ott állt kétszáz embernyi folyamatos sor, míg



a Starcraft oldalán száz. A zergék továbbra is zeregnak, az emberek továbbra is emberkednek, ennél újabbat gyaníthatólag már csak akkor tudunk mesélni, ha kezünk közé kaparintjuk a végleges produktumot.

A **Prince of Persia** következő része, a cell-shaded grafikájú *Prodigy* szintén szerepelt már nálunk párszor, most futás közben is meggyőződhettem róla, hogy az új stílusú látvány nemhogy randább lenne (mint ahogy sokan már előre osztják), hanem kifejezetten sokat dob a játékelményen. A Herceg to-



vábbra is egy tökönrúgott sziamang akrobatikus képességeit birtokolja, és úgy fut a falon, mint bérházban a repedés.

A 300 című film hangulatát hozza az ógörög mondákra épülő **Rise of the Argonauts**, és valahol élvezem, hogy végre olyan szerepjáték készül, amelyek – kis képzavarral élve – valós mondákra épül, nem pedig egy újabb kardos-b***ós-sárkányos-orkos cucot kapunk. Tessék szépen művelődni,

AZ EMBER EGY ILYEN SZÉÉÉÉP NAAAAGY KIÁLLÍTÁSON, NEHOGYMÁ' NE NÉZZEN KÖRÜL



a játékban valóban benne lesz a görög kultúrkör esszenciája, ráadásul az alapján, amit láttam belőle, még szép is lesz nem kicsit.

Voltam kissé parázni is (nem parázna, ne értsétek félre, és különben is, a német lányok nagy része kábé egy vasaló és egy oszlopfő keveréke – a többit meg Zero tartotta sakkban a fényképezőgéppel), meglestem a *Silent Hill* sorozat ötödik darabját, amely



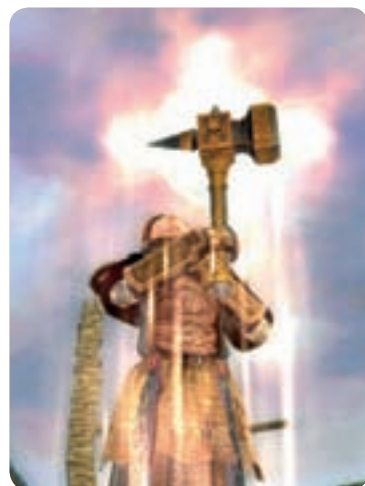
a **Homecoming** névre hallgat. No, ha ilyen a hazatérés, én maradok az úton... Para ugye lesz dögvél, ráadásul már teljesen biztos, hogy lesz PC-s változat, és a rémhírekkel ellentétben Steamen kívül dobozosan is hozzá lehet majd jutni napi paránkhöz.

Namivolt még. **Stormrise**. Igen, ilyen az, amikor a Föld légköre megunja, hogy mi, emberek mindenfélét belegázósítunk (nem, nem a flatullációra



gondoltam), és angolosan távozik. Maradnak a hibernált emberek (Echelonok) és a mutálódott Sai-k, hogy egy jófajta RTS keretében eszenek egymásnak. A kint pörgő képanyag alapján nem a gyűjtögetős-kalkulálós-tökölődős stratégiák sorába lép majd a *Total War* készítőinek új remeke, gyakorlatilag a kezdetektől zúzunk majd, mint Rokkerzsolti a nagymama torzító hallókészülékével. Ráadásul ahogy néztem, itt aztán mindenhol lehet harcolni, levegőben, háztetőkön, utcákon és a föld alatt is (lásd még a négyes metró kérdéskörét...).

Érdekes módon a **Warhammer online** standja nem nyújtott túl sok insider látnivalót. Maga a stand rendben volt, ork erődítményre hajazó



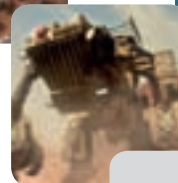
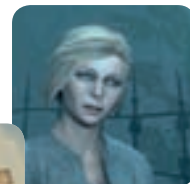
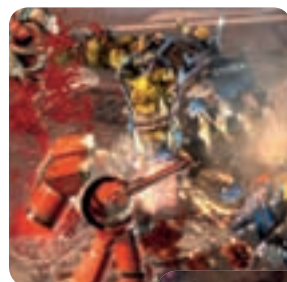
dizájnival, de belül sok minden nem történt. Meglehetünk az ezer éve látható cinematis trailereket, és egy-egy ingame összeállítást, amiket szintén láttam már a hivatalos oldalon. Hm. Sebaj, attól még várom a véglegeset, belenézek jól.



Máshogy, de hasonlóképpen nem volt túl informatív a *WoW* kiegészítőt több tucatnyi gépen felvonultató **Wrath of the Lich King** stand sem, de erről nem a játék tehetett, hanem én, mivel már minden morzsányi infót beszereztem, megnéztem és megemésztettem a játékról a GC előtt. A népek mindenesetre boldog vigyorral próbálgatták az előre elkészített halállovag karaktereket. Mint tudjuk, ezek alapjául Vuk nagybátyjáról elnevezett területek szolgáltak: Karak terrek... Mindegy, fáradunk ám, nagy a kiállítás, sok az ember, kevés a levegő...

Gyorsan el is érkezem az utolsó említésre méltó versenyzőhöz: a **Far Cry 2** legelső hírei anno csak legyintésre készítettek: persze, náluk maradt a név, de a nagy durranás ügyis a *Crysis* lesz, az az igazi jogutód... Az itteni be-

mutató azonban végleg meggyőzött a millió ötlettel, a csodás grafikával és a villámgyors és ultrahatékony pályaszerkesztővel. Király a térkép megoldása, mintha tényleg a zsebünkbe vennénk elő, miközben továbbra is látjuk a „külvilágot”, de tetszett a „baráti NPC-k” jelenléte is, akik pár húzós helyzetből mentenek ki az utolsó pillanatban – persze nem törvényszerűen, és nem mindig. A kisebb poénokat nem is lövöm le, néha felhördültünk Zé bácsival a demót figyelve. Hörögjetez majd ti is... Addig pedig búcsúzik az olvasókat maximálisan tisztelő örült zúzdaviking: BZ out! **CS**



ÁRT-E AZ ART?

„Magas” művészet-e a számítógépes játék?

//Eskin

30 ÉVES LETT A SPACE INVADERS nevű kis játék, amely arról híres, hogy lehetetlen végigvinni. Ezt megünneplendő a Games Convention-ön, Lipcsében létrehoztak egy kiállítást, amelynek során a részt vevő művészek különbözőképp elevenítik fel a *Space Invaders* szellemét. Mindent elhomályosított azonban Douglas Edric Stanley installációja, az *Invaders!* A '78-as játék előtt tisztelgve a kiállított műalkotást bárki kipróbálhatta: lényege ugyanis az, hogy a játékosnak az eredeti játék ágyújával meg kell védenie a World Trade Center ikertornyait az űrből érkező gaz támadóktól – azonban, miként az eredeti játéknak, ennek sincs vége, tehát így is, úgy is le fognak minket gyakni.

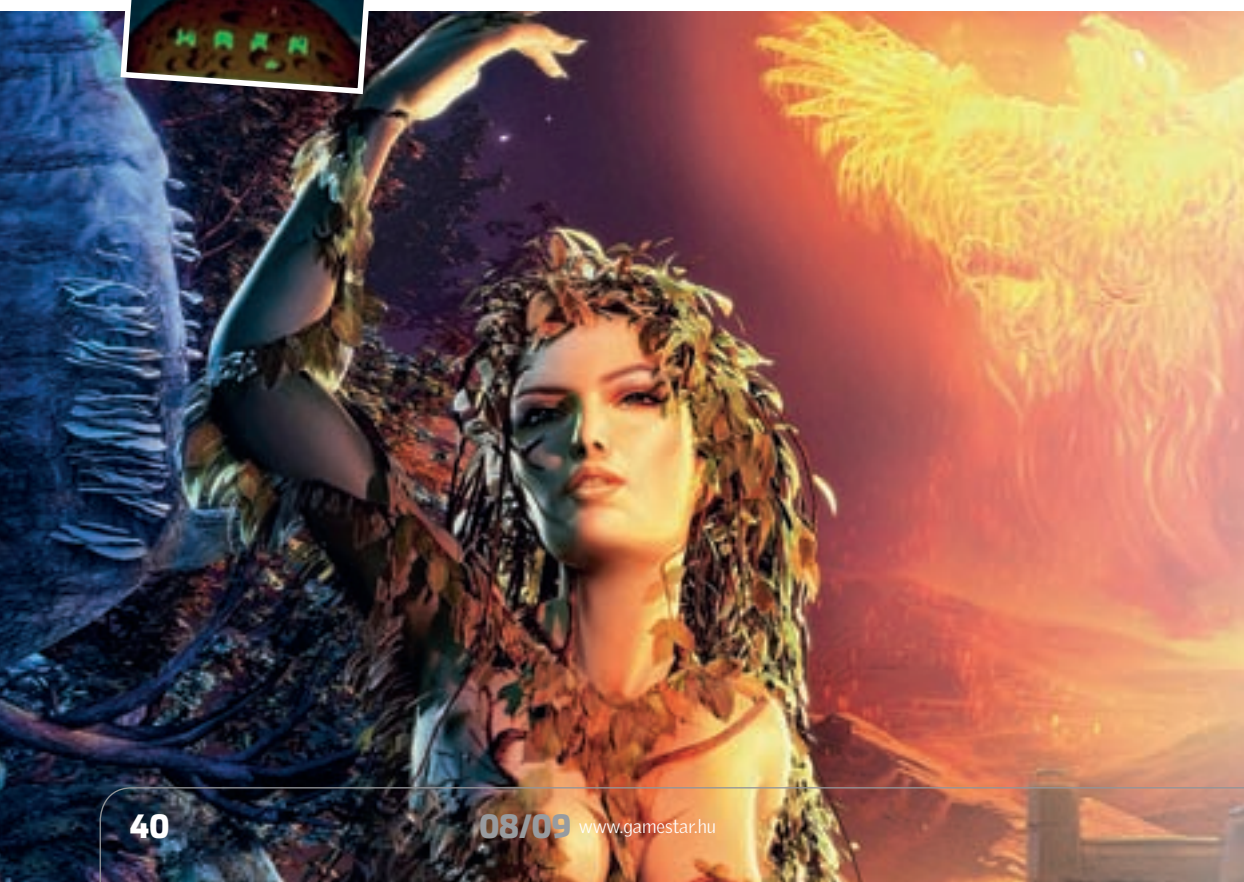
A művész, aki maga is amerikai (viszont Franciaországba emigrált valaha), elmondása szerint a kiállított tárggyal azt akarta bemutatni, hogy

Amerikának teljes mértékben elfuserált a háborús stratégiája – így bármit tesz, az ellenfél legyőzi. A *Space Invaders* pedig tökéletesnek tűnt a mondanivaló bemutatására, hiszen ebben pont ez a „végigjátszhatatlanság” a lényeg. Stanley elmondása szerint a *Space Invaders* azért is tűnt remekválasztásnak, mivel az egy „társadalmi jelenség, amelyet könnyűszerrel állíthatunk párhuzamba történelmi jelenségekkel anélkül, hogy azzal bármit is veszítene a poétikai erejéből”. A kiállított tárgy viszont az előzetes várakozásokkal ellentétben hatalmas felháborodást váltott ki (amely reakció kicsit mintha kései lenne, mivel ezt az installációt Stanley már 2001 szeptemberében kiállította egyszer, s akkor egy árva pissenés se hallatszott). A felzúdulók, amely csoport magvát azok alkották, akiknek elhunyt valamilyen rokonuk a támadásban, azt követelték, hogy a kiállítást azonnali hatállyal zár-

ják be. Erre a Taito nevű cég, amelynek a nevéhez az eredeti *Space Invaders* fűződik, bejelentette, hogy semmit sem tudott az egészről, s a művészt megfenyegették azzal, hogy pert akasztanak a nyakába. Stanley úgy gondolta, hogy ennek fele se tréfa, így haladéktalanul bezáratta a kiállítást, amit blogjában azzal indokolt, hogy az előbb említett perre hivatkozás mellett számos névtelen egyéntől kapott fenyegetést arra nézvést, hogy nem természetes halált fog halni nemsokára.

ÁRTHAT-E AZ ART?

Ami érdekes, hogy a legtöbbeknek nem tetszett a kiállított mű – úgy gondolták, hogy a műtárgy öncélú, semmi





újat, elgondolkodtatót nem nyújt. Azok, akiknek valamilyen szinten közük volt a tragédiához, azzal érveltek, hogy „túlsgósan hamar” dolgozták fel az eseményeket, feleslegesen tépte fel újra a sebeket a művész, és különben is, ízléstelen és erkölcs-telen fájdalmas történésekre emlékeztet-ni az embereket. Erre azt hozták fel ellenérvként, hogy sok művészeti alkotás középpontjá-

ban áll a második világháború is, még-is valahogy senkinek nem jut eszébe azt mondani, hogy ja, hát a nagyapám meghalt ebben és ebben a táborban, amely ezen és ezen a képen szerepel, légy-szi, szedjétek le a képet a falról. Viszont, ha már játékról van szó, említ-hetnénk akár a sok világháborús játé-kot, amelyben a németekkel lehetünk – ki mondaná, hogy ez rossz dolog és

rosszra neveli a gyerekeket? Betilthat-nák az ilyen játékokat? Mások úgy gondolták, hogy a művész tette (a.k.a. bezáratta a kiállítást az első rossz szóra) nem volt helyénvaló, egyrészt ugyanis az alkotónak az a dolga, hogy ki-álljon a művéért, másrészt pedig az a mű, amelyet már kiállítottak (megírtak, meg-festettek), immár önállóan létező vala-mi, aminek magát kéne megvédenie. Te-hát egy író nem magyarázhatja azzal a regényében szereplő kérdéses részeket, hogy „ja, hát én azt akartam írni, hogy” – ha nem írta le a könyvbe, ha nem szere-pel a válasz, akkor az már veszett ügy. Az ő legfőbb adujuk az, hogy mivel nem véd-te meg magát a mű, hiszen a legtöbb ember ellenérzéssel viseltetett felé, ezért ez a műalkotás nem jó műalkotás.


Ami azonban számunkra, gamereknek a legérdekesebb, hogy egy játék első íz-ben szerepelt kvázi műtárgyként. S bár mondhatni „megbukott”, mégis új szem-mel nézhetünk a játékokra – vajon mely-kük lehet művészet tárgya, és melyikre mondhatnánk, hogy nem művészi?

JÁTÉK = ART?

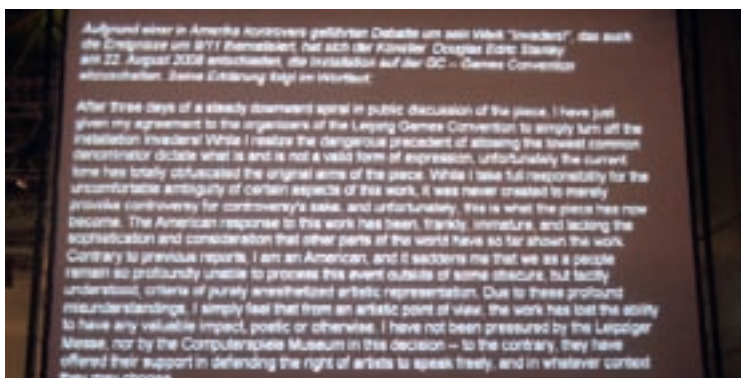
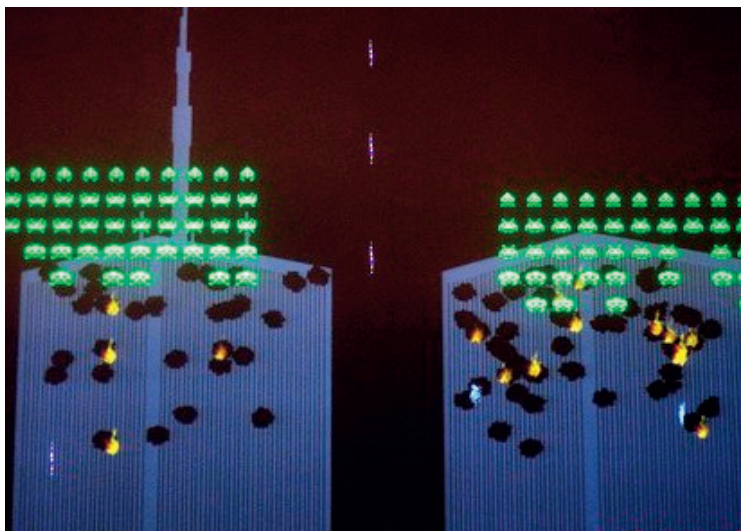
Jó kérdés, hogy mi tesz egy műtárgyat azzá. Marcel Duchamp híressé vált pi-szoárja óta úgy gondolják a hozzáér-tők, hogy a műtárgy attól az, hogy olyan szemmel tekintünk rá. Tehát egy kiállítá-son, egy múzeumban a *Space Invaders* jelentéstöbbletet kap – mondhatni más szemmel nézzük. A játék viszont új médi-um, nem könnyű tehát élesen elkülöní-te-ni, hogy a játékok egy része mitől műal-ko-tás, más része mitől nem az.

A hír kommentjei között érdekes vita ala-kult ki annak folyományaként, hogy egy

kommentező felvetette, akár úgy is kate-gorizálhatnánk mondjuk a filmeket, mi-szerint léteznek a Casablanca-típusúak, amelyeknek van valamilyen mondanivaló-juk, van ezeknek az ellenpólusa, a tisztán szórakoztató filmek (a legtöbb akciófilm), és létezik ezek keveréke, mint például az új Batman-mozi. E gondolat továbbvitele, hogy vannak azok a játékok, amelyek tisz-tán akciósak (sok FPS ide tartozik), tehát tisztán szórakoztatnak, ezen kívül vannak a mély mondanivalóval, történettel ren-delkező játékok, valamint ezek kombiná-ciói. E kategorizálás ellenérve az, hogy egy játék esetében nem lehet lemérni a mű-vészi hatás kiváltó okát. A remek grafika? A beleélésfaktor? A jó sztori? A hangok? Vagy akár a játékmenet, esetleg a koope-ratív mód – ahogyan másokkal együtt éled át a történetet (szociális aspektus, ugye). Vagy mindez együtt?

Nyilvánvalóan nem lehet eldönteni, hogy melyik oldalnak van igaza – az azonban bi-zonyos, hogy Stanley tette, amivel művészi alkotásként kezelte egy játékot, hozzásegít-het ahhoz, hogy műalkotásként tekinthet-sünk a játékokra, és hogy levonjuk a követ-keztetést: komoly, úgynevezett „felsőbb-rendű” művészet tárgya bármi lehet – csak valamilyen jelentést kell tulajdonítani ne-ki. Vagy ennyi sem szükséges? A művészet önmagában létező valami, aminek közön-ség se kell? Ha így gondoljuk, akkor viszont pont a játékok „kavarnak” be – hiszen egy játék nem játék játékos nélkül. 

EGY KIÁLLÍTÁSON, EGY MÚZEUMBAN A SPACE INVADERS JELENTÉSTÖBBLETET KAP – MÁS SZEMMEL NÉZZÜK



FABLE II

Több, mint szerepjáték: fantasy-élet szimulátor készül a Lionheadnél. //BZ



A FABLE 1 ANNAK idején hatalmas kedvencem volt. Oké, nem nehéz levenni a lábamról egy-egy jól elkészített szerepjátékkal, hiszen évtizedek óta rajongok a stílusért, de Peter Molyneux előző „meséje” sok olyan extrával és újdonsággal bírt, amik kábé egy csavart parasztlengő hirtelenségével és erejével rázták fel az akkoriban kissé megpunnyadt stílust. Elég, ha csak az öregedő hőst említjük, akinek az egész fizimiskáján meglátszik, milyen életet élt addig, beleértve a csaták után maradt hegeket, és a jó vagy rossz cselekedetek után kifejlődő „csúnyabácsi” vagy „jóbácsi” arcszerkezeteket. Természetesen sejtethető volt, hogy mesterünk a játék második részében sem szimplán folytatja a sztorit, Molyneux általában nem arról híres, hogy csak úgy piacra dob valami olyan játékot, ami szimplán az előző történetet követi, aztán slussz. Persze az előzetesek már sok mindenre felkészítettek, de végül, amikor lehetőségem volt Londonban brutál nagytesztnek alávetnem a *Fable 2*-t, így is akkorára tátottam a számat, mintha belepasszíroztak volna egy buszkereket.

500 ÉVVEL KÉSŐBB

Az előző rész történései óta öt évszázad telt el a képzeletbeli Albion földjén. Arra, hogy annak idején Hősök járkáltak a világban, akik holmi Erő, Ügyesség vagy Szellemi Erő birtokában csodákra voltak képesek, már senki nem emlékszik. Ebben a – középkori Európára hajazó – nyugodt világban, a kedves, lassan polgáriusodó városkákban és a dolgos, rendezett vidéki falvakban az ilyesmit ugyanúgy mesének tartják már, mint a félelmetes lényekről vagy épp szellemekről szóló történeteket.

Hősünk is ekkor születik egy város utcáin – szinte szó szerint, mert amikor be-

kapcsolódunk a történetbe, kisgyerekként találkozunk vele először, amint nővérel lófrál a kövezett utcákon, majd „hazatér” egy ütött-kopott kocsiból esz-kábált menedékhelyre – igen, szegény hajléktalanokként vágunk neki a kalandoknak. A várostól nem messze egy gyönyörű, toronyszerű kastély magasodik, a két csavargó ezt nézi nap mint nap, és álmódozik arról, milyen is lenne bejutni és ott élni...

„NŐVÉRJE, MALVIN...”

A *Fable 2* indulása is tanítani való, hiszen a viszonylag rövid, ám annál szebb nyitófilm után a bevezető történet második felében már mi is aktívan közreműködünk, miközben szép csendben megtanuljuk a játék kezelésének alapjait. Zseniális húzás (ilyeneket fogok még mondani, előre is elnézést, én egy kötözködő kritikus vagyok, igenis, és szőrös szívem van, meg véres a szám széle, csak ebben a cikkben ezt lehet, hogy nem lehet majd észrevenni, sorry). Szóval, máris megkapjuk az irányítást főhősünk felett, akiről gyorsan el is dönthetjük, kislány vagy kislány – a karakter további finomítása már a későbbi játék során alakul majd ki. No szóval ott tartottunk, hogy nővérünket (aki nem Malvin, egye fene) követve belefutunk egy vásári mutatványos bódéjába, aki épp egy varázsdobozt kínál eladásra. Elmondása szerint bármit kívánhatunk a doboztól, az valóra válik, és az ára csak nyolc arany. Nővérünk fülébe pedig egy furcsa, kámzsás női alak sugdos valamit arról, hogy nagy döntések előtt áll, és csak rajta múlik, elindul-e az álmaiért. Természetesen tesónk azonnal meggyőz minket arról, hogy nyolc aranyat kutya kötelességünk összetarhálni valahogyan, függetlenül akár attól is, hogy ennyiből hónapokig ehetnénk például. Innen aztán szép fokozatosan megismerkedünk

Wolf Béla, üzletkötő: sosem pihen és igen meggyőző



Gitár híró

RÖVIDEN

Ha a *Fable 1* újdonságaira a forradalmi jelzõt aggattuk annak idején, akkor a második résznél bajban leszünk a szavakkal...

KIADÓ Microsoft
FEJLESZTŐ Lionhead Studios

MEGJELÉNÉS

2008 vége

i Sokak fejfájása, hogy a Fable 1 nem indul el Vistán, bár mindkettő Microsoft kiadvány... Molyneux szerint a probléma ismerős és igyekeznek összedobni valami javítást...

Ez az a rész amikor a félreértésből indul ki a konfliktus

ELVÁLHATUNK ÚGY IS, HA ELVISSZÜK ASSZONYKÁT EGY CSATÁBA, AHOL VÉLETLENÜL KINYÍRJA AZ ELLEN

BZ IN LONDON

Marasztaló nap volt...



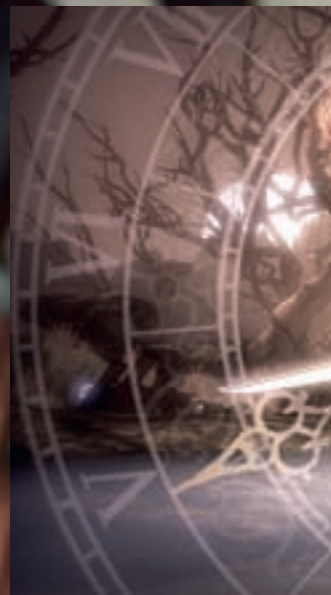
MINDENT ÉRTETEKI? Értitek?

Zenekari próbám lett volna, hetekkel korábban lefixálva, és erre két nappal a dátum előtt jön mazur, hogy én akkor most Londonba megyek. Lett is hajnali 4, irány Ferihegy. Mire London felébredt, már ott voltam... Röpké másfél órás (!) taxizás egy indiai sofőr társaságában, majd uccsó pillanatban beesés egy ultraelegáns hotelbe. Itt már aranyosan fogadnak a helyi erők, 10 perc és már mehetek is Molyneux mesterhez interjúholni. Ő maga kedves és közvetlen (lásd a KV mellett rovatot), jól elbeszélgetünk a kamera kikapcsolása után is. Aztán röpké két és fél óra *Fable 2* játék következik... Addikt vagyok azóta. A helyi svédasztal nem svéd, hanem angol, ezáltal ízetlen, szóval eszembe juttatja, hogy rohanás van, mert indul a gép. Metróra fel, zúzás. Aztán már csupán 4 órát késett a repülő, mert mint kiderült, özvívyszerű eső árasztotta el Angliát... Hajnali 3-kor „már” otthon is voltam, reggel 6-kor indult a vonatom a vidéki próbára... Na, MOST mondjátok, hogy „nektek semmi dolgotok, csak játszatok és írtok róla”.

A FABLE II NEM OLYAN, AHOL QUESTELÜNK, MEGNÉZZÜK AZ END SZÍKVENSZT ÉS ELMEGYÜNK ALUDNI



Haláli ez a sok reflektor



KOCSMAPÓKER

Játék a kátekban



APRÓ MEGLEPETÉSKÉNT a pénzkereset egy kevésbé elismert módszere is bekerült a játékba, ez pedig a kocsmában játszható szerencsejátékok köre. Kártyán is nyerhetünk (vagy épp veszthetünk) kellemes összegeket, de találhatunk a kocsmaszalokon egy kockapókert és a rulett egyes szabályait vegyítő kutyvaszt is. Természetesen mindegyikhez kimerítő tutorial is tartozik, ahol próbajátékok során megtanulhatjuk az alapszabályokat, és itt még nem tudjuk a gatyánkat is elveszíteni. Később azonban vigyázni kell ám a tétellel... Egyébként a megjelenés előtt nem sokkal találtak némi hibát ezekben a minijátékokban, aminek során pár ügyes húzással akár aranymilliárdosokként is kezdhettük volna a kalandozást – rossz hír a trükközőknek, hogy a Lionhead nemrég befoltozta ezt a rést, a végleges játékban már nem csalhatunk.



A játék címe ugyebár mesét jelent, a Microsoft ugyebár igyekszik minden kiadványával tömegeket megcélozni... Ezek ellenére a *Fable II* besorolása egyelőre Mature azaz felnőtt... Bátor döntés, de értékelendő!

az alapvető irányítási és egyéb funkciókkal. Először is az tűnik fel, hogy a földön egyfajta csillogó, porszerű bizbaz tűnik fel, és az egyik irány felé mutatva eltűnik a messzeségben. No, ez meg mi a tüdő lehet?

MOJZÁK = KENYÉJDAJBKÁK

A megfejtéshez a klasszikus meséig kell visszaugranunk: nem, NEM a Pokémonhoz, Béluka, annál jóval régebbre! Jancsi és Juliska. Rémlik? A kopott mesekönyvekben annak idején többször is találkozhattunk olyan motívumokkal, miszerint a főszereplők kenyérmorzsákat szórtak el az útjukon, hogy azokat követve hazataláljanak. Ezt a rendszert turbóztá fel Molyneux mester és csapata, így hát elfelejthetjük az ilyesfajta játékokban megszokott mini térképeket és hasonló megoldásokat. A földön ugyanis egyfajta képzeletbeli, csillogó kenyérmorzsákat láthatunk, amik a következő, éppen aktuális feladat felé mutatnak – persze nem zavaróan, és nem is teljesen egyértelműen, hiszen előttünk pár méterre a semmibe vész a csillogó szál, de kalandjaink során bármikor megtalálhatjuk azt az irányt, amely felé haladva az épp kijelölt questre lelhetünk. Nos, most is ezt a morzsa-vonalat kell követnünk, hogy eljussunk a város első olyan lakójáig, aki nek valami furcsa jel lebeg a feje fölött – egy aranszínű izé. MAJDNEM kérdőjel, de nem. Izé. Na de mi ugyebár rutinosak vagyunk, ez csakis quest-adó karakter lehet, és lőn...

KVESZT FOR DŐ NYOLC ARANYZ

Az említett összeg megszerzése során egyfajta irányított intróként máris a játék minden elemét kihasználhatjuk. Nővérünk noszogatósa mellett megkereshetjük a városkában azokat a lakókat, akik valamilyen cselekedetünkért cserébe ara-

nyakhoz juttatnak majd. Van, akinek az elszórt papírjait kell megtalálnunk, mások a padláson lévő bogarakat irtatnák ki a segítségünkkel, egy részeges figura pedig az elveszett itókáját keresteti meg velünk. Ezek a feladatok ügyesen két dolgot is megtanítanak, az első természetesen a játék kezelése. Rájöhetünk, melyik gombbal vesszük elő közelharci fegyverünket („mely ekkor még játék fakard, hogy ezzel a hátad vakard”), vagy épp távolra ható szerkezetünket („amely itt még csak egy csúzli, jobban lövünk majd, mint brúsz li”), hogyan futhatunk, vehetünk fel tárgyakat és hasonlók. De másra, többre is jók ezek a mini-küldetések: máris megtanulunk különbséget tenni jó és rossz döntések között. A bogarak kiirtásakor mehetünk azonnal megtisztítani a padlást a rondaságtól, de hallgathatunk az irigy szomszédra is, aki szintén egy aranyat ígér, ha még több bogarat szórunk szét a házban. Az ilyesmi még elég egyértelmű helyzet, de vannak olyan döntések is, ahol már látszik: a *Fable 2*-ben nem minden fekete és fehér, egyes döntések, mint ahogy az életben is, nem egyértelműen jók vagy rosszak. Az elveszett üveg piát a megtalálást követően odaadhatjuk az alkesznek, hogy tovább zombuljon vele, de odaadhatjuk a feleségének is, aki így jól leteremtheti az elázott férjet. Melyik az igazán nemes döntés? Nos, ez már nem annyira kézenfekvő, nem igaz? Egyetlen feladat van azonban, ahol nem nagyon dönthetnénk mást, csak jót: egy vásott utcagyerek terrorizál egy szegény kóbor kutyát – itt, ha nemes szívűek vagyunk, a kutya megmentéséért szállhatunk harcba, ha kissé más-hogy állunk a kérdéshez, akkor simán mini bandavezérré szeretnénk válni, mindenestre ennek a szálnak mindenképpen az a vége, hogy kétdimenzióssá alakítjuk a kölyök orrát, és a kutya megmenekül. Néz is ránk hálás pofázmánnyal, bár itt még kénytelenek leszünk magára hagyni, nincs

hová hazavinni, nincs miből etetni...

MAAALVIHIIII, NEEEEEEEE!

A nyolc arany megszerzése, és a játék alapjainak memorizálása után visszatérünk a vándor bódéhoz és megnézzhetjük a bevezető történet második felét is, ahogy nővérünk kifizeti az áhitott dobozát, majd elfutunk egy elhagyatott helyre, és az ígéreteknek megfelelően kérlelni kezdjük a dobozt. Nővérünk csak annyit kíván, bár lakhatna a kastélyban, és mire mi is szóhoz jutnánk, a kis műtárgy egyszerűen eltűnik. Jön azonban pár morcos katona, hogy a kastélyba kísérijen minket, ahol Lucien, a helyi herceg érdeklődve figyel minket. A doboz útját követő ő is, és szerinte nem is a doboz varázslatos, hanem az, hogy használni tudtuk. Szerinte rég elfeledett erőink vannak, olyanok, mint az ötszáz éve elfeledett Hősöké. Itt már nagy a mosolygás, végre teljesült a vágyunk, itt vagyunk a kastélyban, és még hősök is lehetünk. De aztán lehevad a vigyorunk, kiderül ugyanis, hogy a herceg nem szívleli az erővel bírókat. Egy gyors mozdulattal előránt egy flintát és lelövi a nővérünket, majd hozzánk fordul, és BUMM... már repülünk is ki az ablakon, zuhanunk egyre lejjebb, és bár pár száradó ruha, vagy sátorponyva fékezi az esést, elég nagyot puffanunk. Elhalványuló tekintetünkkel még láthatjuk, ahogy a nemrég megmentett kutya nyaldossa a kezünket, és egy furcsa, kámzsás nőalak lépked felénk, ugyanaz, akit már a kalandok legelején is láttunk.

MONDD, IFJÚ! PADA VAN?

Eltelik pár év, a kisiútból fiatalember lesz (már ha hímmemű karaktert választottunk ugyebár), és lassacskán kiderül, hogy a rejtélyes nő, aki gondjaiba vett minket, ismeri a régi Hősök legendáit, sőt, valami többet is tudhat rólunk. Egyfajta vándorkaravánban élünk, kopott lakó-

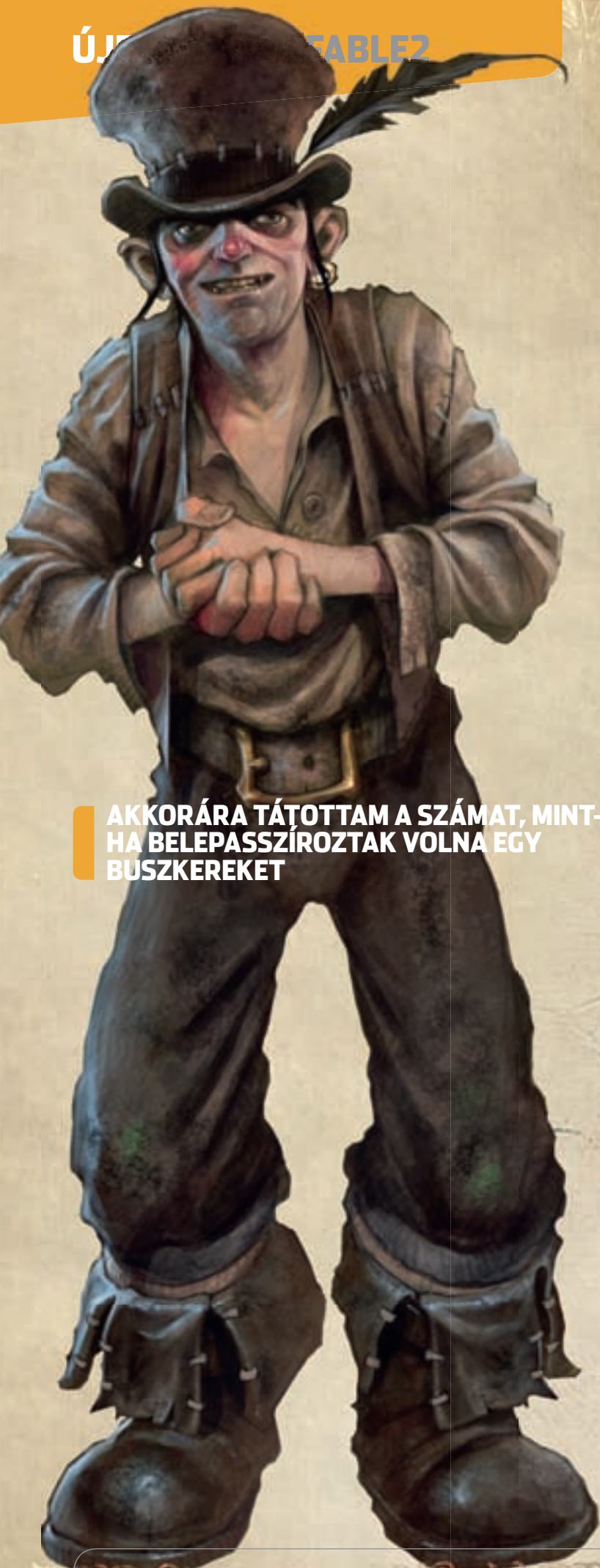
Bány dámák? Bány királyok? Bány ászok!



Ezt a képet csatoltam, mikor toronyórának jelentkeztem



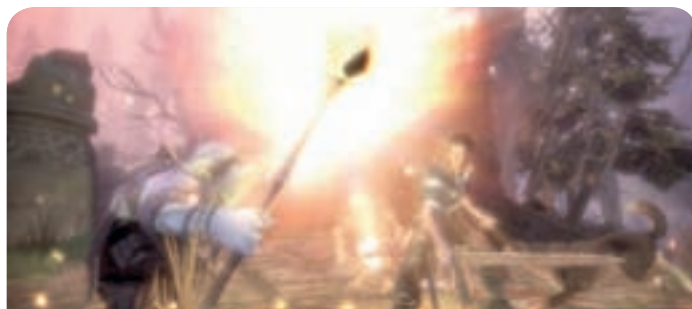
Rögtönzött metal est a főtéren



AKKORÁRA TÁTOTTAM A SZÁMAT, MINT-HA BELEPASSÍROZTAK VOLNA EGY BUSZKEREKET

TRÜKKÖS VARÁZSLATOK

Fénykardok kicsit másképp



A FABLE II-BEN a varázslatainkat már előre megkaptuk, ám megtanulni és használni csak jóval később tudjuk majd. Megölt ellenfeleinkből különböző színű csillogó golyóbsok potyognak, ezeket jól magunkba szívhatjuk, melyek pontokat érnek: az Erő három kategóriáját és külön a tapasztalati pontokat is egy-egy szín jelzi, a meglévő varázslatokat ezek összegyűjtésével unlockolhatjuk (erről egyébként akár csata közben is kapunk értesítést). Minden varázslatnak öt erősségi szintje van, de már az első szintűekkel is csodákat lehet művelni. Két kedvenct találtam a tesztelés alatt, egyikükkel szellemharcosokat summonolhattam elő a földből, ezek aztán egyrészt halálra ijesztették a jónépet, másrészt segítettek csépelni az ellent. A másik pofás mágia fénytörőket dobál a magasba, amik aztán némi fel és hátra repülés után a kijelölt ellenfélbe csapódnak (akit közben persze csépelhetek karddal is). Irtó látványos, és teszt alapján hatékony módja a harcok gyors lerendezésének... De beszélgetés közben nehogy véletlenül rányomjunk egy ilyen spellre, mert a járóléket is megsebezhetjük!

kocsik és vidám emberek közepette – pár évig csak erősödünk, cseperedünk, de aztán „pótanyánk” elküld minket az első küldetésre. Megkereshetjük induló fegyvereinket (egy kardot és egy számszerít), valamint pár egyszerű ruhadarabot, majd felruház minket egy olyan amulettel is, amelynek segítségével akkor is beszélgethetünk majd veled, amikor messze vagyunk. Aztán irány egy kis sziget, ahol az első válszainkat találhatjuk. Innen ismét miénk az irányítás, és az is marad a játék végéig. A szigeten egyébként némi kutatás és alacsony szintű ellenfelek (konkrétan asszem, valamilyen randa, macskányi méretű bogarak) hentesét követően megtaláljuk első tippjeinket egy titkos szövetségről, a Hősök Céhéről, amelynek célja az, hogy ne merülhessenek feledésbe a régmúlt csodái. Itt megkaphatjuk varázserőnk alapjait is, valamint első varázslatunkat, egy elektro-sokk-szerű villám effektet. El is jött az idő, hogy megszakítsuk a történet folyamát, és beszéljünk kicsit a hüvelygombá... na nem, már megint? Legyen inkább a harcrendszer!

MINDENT EGY GOMBBAL

Harcolni egyszerű, már legalábbis az alapokat tekintve. Adott ugyanis három gombunk, mindegyik valamilyen fegyverként használható képességünkhöz van hozzárendelve. Én ugyebár az eddig egyetlen hivatalos platformként bejelentett Xboxon próbáltam ki mindent, ahol a gombok adottak, de ha PC-n is megjelenik majd a *Fable 2* (és ugyebár a Molyneux interjúban eléggé ködös, ám reménykeltő fogalmazást hallhattunk, reménykedés ON), valószínűleg három egérgombra lesz majd passzintva

ez a három akció. Egyikkel a kardunkat, a másikkal a számszerítát rántathatjuk elő és használhatjuk, a harmadikkal pedig az aktuálisan bekészített varázslatot aktiválhatjuk. Általában a gomb nyomva tartásával valamilyen pluszt is adhatunk az adott trükknek, például legelső varázslatunk normál gombnyomásra csak lő egy villámot a legközelebbi ellenfelünkbe, de kicsit nyomva tartva egy koncentrikus körben mindenkét megsokkol valamelyest. A harcok kezelése tehát gyermekien egyszerű, ám ettől maga a harc még nem lesz könnyű, hiszen kell mozognunk, elhajolnunk, több ellenfél esetén taktikáznunk, fegyvereket és varázslatokat váltogatnunk. A csetepaték során pedig nem kell attól félnünk, hogy a gombok folyamatos nyomkodása során a képernyőn is csak ugyanazokat a repetitív mozdulatokat látjuk majd, hősünk stílusosan vív vagy íjászodik, egy percig sem érezzük monotonnak a cséphadarást.

KINYÍLIK A VILÁG

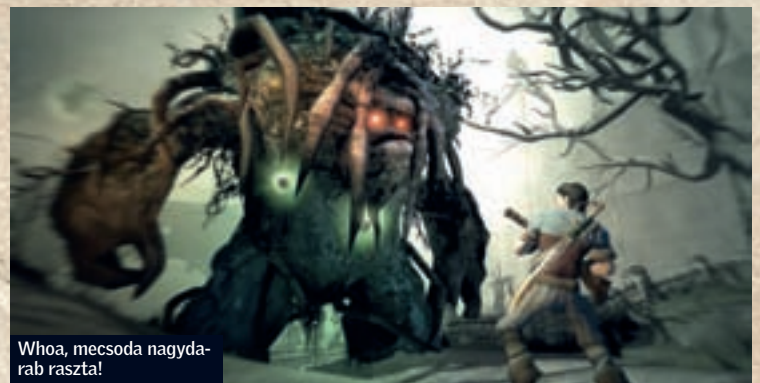
No, inentől lassan én is eltérek a sztoriorientált meséléstől, mivel innen már nem is lehet – sőt, állítom, nem is szabad – a történet fő sodrában haladni. Mert ahogy már mondtam, a *Fable 2* nem egy szimpla kalandjáték, ahol megoldjuk a questek monoton láncát, megnézzük az end szikvenszt és elmegyünk aludni. A történet alapjainak megismerése után ugyanis olyanná válik a játék, mintha egybegyűrték volna az RPG-k, a kalandjátékok, az akció és platform játékok, sőt még a sim-játékok minden fontos elemét is. Inentől a játék... él. Erre nincs jobb szó. Mert ugyebár mehetünk tovább a questek után, kalandozva, felfedezve a világot, de csatázhatunk



Nevem Krit Elek, mert mindig kritélek



Nicsak, van fény! Nicsak, van lábam!



Whoa, mecsoda nagydarab raszta!



Mindenféle stílus belekerült a játékba, az egész egy nagy egység, mint ahogy a való élet sem tuszkolható bele csak a kaland vagy akció skatulyába. Peter Molyneux, félisten

is, amerre csak tudunk, így fejlesztve harci tulajdonságainkat. Aki épp kirándulni vágyik, a világ bármely részére elszáfolhat, itt már nincsenek olyan területek, ahová csak bizonyos szint elérése után érdemes – vagy csak akkor lehet – ellátogatni. Ha pedig épp házat építgetnének és csinosítgatnánk otthonunkat, azt is megtehetjük. Nézzük, mikre is lesz lehetőségünk.

ZISZ IZ ZŐ HÁUZ

Már az otthonunkként szolgáló karavánban is megfigyelhetjük, hogy szinte minden lakókocsi, kunyhó vagy egyéb ingatlan ajtaján van egy cetli. Ezt megnézve láthatjuk, hogy mennyi az értéke az adott pecónak, amit aztán meg is vehetünk szépen, hogy nekünk ingatlankodjon onnantól fogva (ja, és igen, a lakókocsi nem ingatlan, mert ha mozog, akkor inog). Ha megvetünk valamilyen kuckót (és gyaníthatólag nem Lucien palotájával fogjuk kezdeni), akkor beköltözhetünk, és szénné csinosíthatjuk minden szegletét, akár a falfestés színét is beleértve. Ide aztán bármikor visszatérhetünk kinyújtani fáradt jómagunkat. Na de vehetünk lakást akár azért is, hogy aztán kiaggassunk rá egy „kiadó” táblát. Bizony, ha valaki beköltözik, onnantól automatikusan kapjuk az időközönként felbukkanó lakbért – a játék nagy poénja egyébként az, hogy ha két napig nem játszunk,

akkor az újabb belépéskor nyomon követi az eltelt időt és annyival több lakbér érkezik. Akár megtehetjük azt is, hogy egyfajta ingatlanmágnásként több ilyen kiadnivalót vásárolunk össze, és így a játék végére azt vehetjük észre, hogy franciásan szólva „deulle la leux”, vagyis dől a lé.

ZISZ IZ ZŐ MISZISZ

Utazgatásaink során egyébként bárkit megszólíthatunk, és egy szofisztikált emote rendszer segítségével elcseverészhetünk bármiről. Lehetünk kedvesek vagy épp viccesek, táncra perdülhetünk vagy épp udvarolhatunk, ráadásul ahogy haladunk előre, itt-ott találhatunk vagy vásárolt könyvekből tanulhatunk is új emote-okat. A hölgyeknél kifejezetten addig udvarolhatunk, amíg egyszer csak belénk nem habarodik, innen már csak egy ékszerészig kell elhaladnunk, és beszerezniünk egy gyűrűt. Hopp-hopp, lett egy feleségünk. Innentől az asszony beköltözhet a lakásunkba (már ha van), vagy követhet mindenfelé, ezt mi dönthetjük el (na, ennyiben fantázia a játék, hehehe). A válásra egyébként a legegyszerűbben úgy van mód, ha elvisszük asszonykát egy csatába, ahol véletlenül kinyírja az ellen... próbáltam.

Na jó, ha megtartjuk a hölgyet, akkor pedig egyszerre arra ébredhetünk, hogy gyermekünk is van már (nem, Pistike, a gyerek elkészítését nem láthatjuk a játékban), aki ráadásul esetleges elhalalozásunk esetén folytathatja a kalandjainkat. Nem rossz...

ZISZ IZ ZŐ DOG

Hívjatok nyugodtan szentimentális tamagocsistának, de a játékban található kutya (akit Molyneux is szimplán „a kutya” névre keresztelt) egy édes, szerethető, jófej társ, aki hűen követ, bármerre járunk – és ha picit szived van valahol odabent, te is imádni fogod. Körbeugrál, ha vidám, kullog, ha szomorú, nyiffog, ha fél – ilyenkor külön rá vonatkozó emote-okkal nyugtathatjuk meg, de akár meg is regulázhatjuk némelyest. Persze mindemellett hasznos társ a csatában, és kiszagolja az ellenség mellett a rejtett kincsleladákat vagy elásott jószágokat is, érdemes rá figyelni. Kéne nekem is ilyen dog otthonra, ráadásul ez még a szórét sem hullajtja szanaszét...

KOVÁCS, MAGA FAVÁGÓ?

Pénzt és elismertséget persze nemcsak az eddigiekben megismert módon gyűjthetünk, hanem dolgozni is lehet (booooo!) a játék során. Ahol épp akad munka, beállhatunk, és némi ügyességi aljáték során egyre magasabb szintre juthatunk. Jómagam kovácsolni és

fát vágni kezdtem el, és mindkettőben szinteket lépve egyre nagyobb összegeket kaptam minden egyes munkafázisért. Ráadásul a munka nem csak pénzt adhat, de hozzásegíthet a történetben való továbblépéshez is, mivel egyes küldetéseket például csak akkor kapunk meg, ha a környék összes mellékküldetését ÉS munkalehetőségét kihasználjuk.

HÁROM ÓRA JÁTÉK UTÁN...

A londoni bemutatón összesen három órát tölthettem el a *Fable 2*-t nyúzva, és még egy jó ideig nézhettem, amint mások tesztelik a játékot. Ugyan ez az idő arra mindenképpen kevés, hogy egy ilyen nagy lélegzetű alkotást egy az egyben ki-elemezhessek, annyit mindenképpen el kell mondanom, hogy a játék meglátott, megfogott, felkockázott, megsütött és megevett reggelire. Eddig is nagyon vártam, de most már egyenesen mániákus módra kapirgálok a falat, amíg el nem kezdhetem végre saját kis karakterem irányítását. És akkor még nem is beszéltem a co-op módról, amikor akár cimborával karöltve is nekifuthatunk a kalandoknak – szerintem nagyjából biztosak lehetnek benne, hogy ha ti is olyan addiktok lesztek, mint én, akkor a játék megjelenése után jó ideig csak „odabent” lesz lehetőségünk találkozni. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/fable-2

**A PC-S
MEGJELENÉS
MÉG IDÉN
VÁRHATÓ
(TALÁN)**

WORLD CYBER GAMES

WCG 2008

Kockák, versenyek, szép
lányok, hangzavar. Mindez idén
is egy helyen //Zarathos

A GAMESTAR ONLINE rendszer olvasóinak esélye sem volt, hogy elkerüljék az információ: bizony közeledik az idei World Cyber Games 2008, és végül augusztus 31-én, vasárnap, eljött a nagy pillanat, és egy helyre gyűltek össze a játékosok, hogy megküzdjenek a világdöntőre kijutásért.

KEZDŐDIK A NAP

Miután délelőtt 9-kor sikeresen beosontam a helyszínre, jó nagy nyüzsgés közepén találtam magam, pedig a látogatókat még be sem engedték. Nem szeretnék senkit untatni egzotikus kalandjaimmal, amelyek középpontjában a konnektorra vadászás áll, inkább előre ugrok egy órát, és a beszámolót a rendezvény hivatalos megnyitásával kezdem.

Szóval mialatt a színpalak mögött ücsörögve küzdöttem a technikával, azt vettem észre, hogy hirtelen nagyon hangossá vált a környék, és a fejem fölötti kivetítőn megjelentek a *StarCraft* első elődöntőjének képei. Ace csapott össze Kashuval, és Ace nyerte az meccset, miközben a kommentátor olyan dolgokat magyarázott a mikrofonba, amelyekből egy szót sem értettem a játékosok nevin kívül (hiába, én a *StarCraft*-nál – és ha már itt tartunk, a *Guitar Hero III* kivételével az összes kint szereplő játéknál – leragadtam az amatőr rajongás szintjén, de hát az én feladatomban nem is a szakértés volt).

GUITAR HERO HIRTELEN FELINDULÁSBÓL

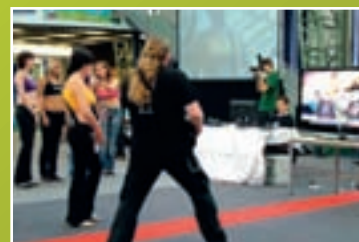
A *Guitar Hero III*-bajnokság megszervezése eltért a többi – hazai szinten már bejáratott és nagynevű játékosokkal rendelkező – játék elődöntőitől, ugyanis erre a helyszínen kellett nevezni, szóval sokan döntöttek úgy hirtelen ötlettől vezérelve,

hogy ők bizony szerencsét próbálnak, még ha ez is az első alkalom, hogy műanyag gitárt ragadnak a kezükbe. Mivel a Gigabyte színpad körülbelül középen helyezkedett el, így a Jövő Házának legnagyobb része az elhibázott „hangjegyek” prűntyögésétől volt hangos. Azért akadtak olyanok is, akik céltudatosan a döntőre törtek, és következetesen majdnem hibátlanra teljesítették a számokat, de rájuk majd később visszatérek.

A HELYSZÍN TÖBBI RÉSZÉ

Miután rácsodálkoztam a két legnagyobb színpadra, kicsit körbejártam a többi helyet is, hiszen több zajlott itt, mint elődöntők. Például rögtön a *Guitar Hero* színpada mel-

lett *Quake 3* és *Unreal Tournament* meccsekre lehetett nevezni. Ezek nem a kölni bajnokságra készítették a játékosokat, egyszerűen csak szórakozásnak szánták őket az RTS-eket és sportjátékokat kevésbé kedvelők számára. Innen sem távozott senki üres kézzel, mert a sok játék között folyt egy metajáték is: pontgyűjtögetés. Akárhon, akármin nyerve pontokat kaptak a látogatók, amelyeket ezután ajándékokra válthattak (ezek között játékok, hardverek, újság-előfizetések, sőt játékfigurák is helyet kaptak). Az FPS-ek mellett a virtuális autóversenyezés iránt érdeklődők *Forza 2*, *Project Gotham Racing 4* és *Need For Speed: Pro Street*-ben kaszállhattak pontokat, az alkalmi játékok felé orientálódók pedig különböző





mobilitájakkal próbálkozhattak. Ami még nagyon megragadta a figyelmet, az a nagy mennyiségben fellelhető Xbox 360 volt, amelyek elé bárki beállhatott (illetve ülhetett, de ekkor a *Pro Street* mellett csak *Kung Fu Pandát* játszhattak, vagy Tiger Woods képében golfozhattak, így itt még annak ellenére sem volt sor, hogy kényelmes babzsákokba lehetett süpedni) és látástól vakulásig próbálgathatták őket. Mivel egy fényképezőgép lógott a nyakamban, amelyet többnyire használok is kellett, így szomorúan hessegettem el a vágyat, hogy beparkoljak valamelyik konzol elé, és továbbálltam. A Gigabyte színpad (amelyre már korábban, és a továbbiakban is teljesen következtlenül hivatkozok *Guitar Hero* színpadként is) mögött búj meg a virtuális Red Bull Air Race standja (szintén pontszerző hely), itt egy gépet kellett minél tovább a levegőben tartanunk, hogy aztán nagyon büszkék lehessünk pilótai képességeinkre.

LEÁNYOK

Aztán volt nekünk a sok játék között egy gamer szépségversenyünk is, ahol az online szavazásról továbbjutott többé-kevésbé első 10 helyezett (néhányan visszaléptek, emiatt a felállás kicsit eltért az online állapottól) mutatta be magát mindenféle szempontból és szemszögből. Első körben egyszerű bemutatkozás zajlott, amikor is a hölgyek szörnyű zavarban felhúzódtak a színpadra, és félnken beszéltek egy ki-

csit önmagukról. Szerencsére gyorsan hozzászórtak a nyilvánossághoz, és a későbbiekben már merészebben válaszoltak a feltejt kérdésekre, de a bemutatkozás még a megszépejt félmondatok jegyében telt. A verseny előtt természetesen a független zsűri is előkerült, amelyben a figyelmes szemlélő, aki nem a színpadra meredt, Kustánczi Liát és Majkát is megtalálhatta.

DÉLUTÁN

Az események igazán délután kezdtek beindulni, hiszen ekkor már a döntők következtek a különböző versenyszámokból, amelyek részletes eredményeit külön dobozban olvashatjátok, de a győztesek gyors felsorolásával megkímélem szemizmaitokat (mindent az olvasóért, ugye): *StarCraft*-ban ACE nyert, *Warcraft III*-ban DNA, *C&C3*-ban Gorky, *FIFA 08*-ban pedig Gabu. A *Guitar Hero* döntő (amelyben a selejtezőkből továbbjutott legjobb 16 játékos csapatot össze) már a tervek szerint is jóval a többi játék végső megmértetése után kezdődött volna, azonban a hatalmas érdeklődés miatt még ehhez képest is csúszott. Végül Murai Bence lett a győztes, aki ellenfelével párban még ráadásként eljátszotta a legendásan nehéz *Through Fire and Flames*-t (erről én sikeresen lemaradtam, mivel éppen a terem másik végében dolgoztam, pedig érdekelt volna).

LEÁNYOK ISMÉT

A versenyszámokat meg-megszakítva zaj-



A NYERTESEK

WORLD CYBER GAMES 2008

GUITAR HERO III

1. Murai Bence
2. Molnár Martin
3. Lakos Gergő

C&C: KANE'S WRATH

1. Gorky
2. Xeon
3. Grisa

FIFA08

1. Gabu
2. Csaszi
3. Redwing

WARCRAFT III: TFT

1. DNA
2. Lead
3. COOL.Rabbit

STARCRAFT

1. ACE
2. Naib
3. Kashuka

WORLD CYBER GIRLS 2008

1. Páll Zsófia
 2. Bors Anita
 3. Nagy Zsófia
- Közönségdíj:
Szenczy Alexandra



A JÖVŐ HÁZÁNAK LEGNAGYOBB RÉ- SZE AZ ELHIBÁZOTT „HANGJEGYEK” PRÜNTYÖGÉSÉTŐL VOLT HANGOS

lott tovább a World Cyber Girls döntő is. A lányok először *Guitar Hero*-ban csaptak össze, majd egy kicsit ismét a kinézetükkel hódítottak, mivel a bikinis bemutató következett (zavar a csúcsponton), s végül a kvízkérdésekben bizonyították rátermettségüket. A kérdések nehézségi szintje érdekesen ingadozott a kínosan egyszerű („Minek a rövidítése a LOL?”), és a zavarba ejtően nehéz („Kb. hány gép volt Magyarország legnagyobb LAN-partiján?” – ezen én is csak pislogtam) között, de

azért a hölgyek többnyire itt is megállták a helyüket. Végül a zsűri összedugta a fejét, és amíg a játékokból lezajlottak az utolsó meccsek, addig ők is megszavazták a győztest, Páll Zsófia személyében (aki egyébként a GameStar fórum moderátora, így külön büszkék vagyunk rá).

DÍJÁTADÁS

A nap zárásaként a díjátadó következett, ahol mindenki vállon lett veregetve, díjjal elhalmozva és vakulásig fényképezve, de hát ezzel jár az, ha az ember jól teljesít. „Szegény” győztesek egyedül el sem bírták a sok ajándékot, mindenki mögött egy-két-három segítő lépkedett felmálházva hardverrel, szoftverrel és kupával.

Számomra itt ért véget a nap, a háttérben kezdődő a koncertek már nem maradt energiám. Helikopter kollégával *Guitar Hero*-ztunk egyet, Mayerrel bedobtunk egy sört, és ezzel búcsút is intettem a Jövő Házának, aztán remélhetőleg jövőre ugyanekkor ugyanitt, és még ennél is többen leszünk.



BULLY

A „vásott kölyök” új értelmezést kapott, és kap majd a Rockstar PC-re is elkészülő gyöngyszemében

//Bad Sector

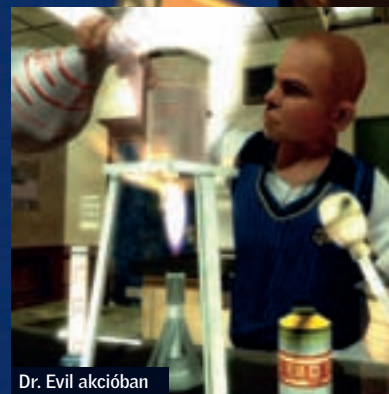
GENGSZTEREK, SOFŐRÖK, és idegbe- teg gyilkosok után a Rockstar Games 2006-ban egészen eredeti főszereplő- vel és játékvilággal rukkolt elő még 2006-ban.

A PS2-es Bullyban egy kollégista srác életét kísérhettük végig. A játékos Jimmy Hopkins, egy meglehetősen öntörvényű, nyakas és született bajkeverő, ám lelke mélyén nagylelkű srác bőrébe bújhat. Hősünk a bevezető intróban érkezik meg a Bullworth Academybe, miután anyja kicsit le szeretné rázni, hogy új, pénzes barátjával szórakozzon, akit Jimmy meglehetősen rühell. A kocsiból kipenderített sráccal hamarosan különféle nonlineáris kalandokon, tanórákon és diákcsínytevéseken keresztül kell helytállnunk. Feladatainkon keresztül a különböző diákos csínytevésektől kezdve egészen a tanórák elsajátításáig a legváltozatosabb és legmulatságosabb módon kell beilleszkednünk a kolesz sajátos környezetébe, amelyet talán csak azok ismerhetnek ki igazán, akik ilyen helyen éltek. A PS2-es, Xbox 360-as és Wii-s verzió után végre-valahára meghallgatta imáinkat a magasságos Rockstar és PC-re is megjelenteti majd a vásott Jimmy Hopkins kalandjait.

ILYEN KOLESSZEL NEM DICSEKEDNE A REKTOR...

Csakúgy, mint az a GTA-kra jellemző, a Bully is egyfajta görbe tükröt tart a kollégiumi élet szereplői elé: többek között kis helyi diktátor profeszszorokkal, vagy épp ellenkezőleg: alkoholista, perverz, lecsúszott tanárokkal, hősünknel sokkal rosszszindulatúabb koleszos sráccokkal, született ribanc

A **Bully** kacagtató és mérhetetlenül ironikus



Dr. Evil akcióban



RÖVIDEN

Szabad játékmenet – amennyire egy elit iskolában szabad lehet az ember. Lehetünk jófej srácok vagy terrorizálhatjuk társainkat.

KIADÓ Take2
FEJLESZTŐ Rockstar Games

MEGJELENÉS

2009

i A játékban szerepel egy olyan karakter is, aki feltűnően hasonlít a *Grand Theft Auto III* főszereplőjére.



jellemű csinibabákkal, vagy kiéhezett, szemüveges, szeplős luvnyákkal találkozhatunk majd, de nem hiányozhatnak a palettáról a kövérkés AD&D nőrdök és a szemüveges stréberek sem. A karakterek egyszerre telitalálatok, ugyanakkor rendkívül mulatságosak is. Szinte mindig, mindenki akar tőlünk valamit, és jutalmunkat dollárban, vagy lányok esetében természetben (no, azért a nyálás puszinál ne tessék itt rosszabbra gondolni...), esetleg másféle juttatásokban kapjuk meg. A *Bully* tehát kacagtató, mérhetetlenül ironikus, és akár 15 éves vagy, mint Jimmy, akár jóval idősebb, talán még rá is fogsz ismerni azokra az élethelyzetekre, amelyekben te is részt vettél.

VÁSOTT KÖLYÖK RENDELVE

De mit is kell majd tennünk pontosan a *Bully*-ban? Feladataink repertoárja egészen változatos, és hasonló elven működik, mint a *Grand Theft Auto*-sorozatban. Mindegyik NPC-nek van valamilyen problémája, amelyet csak és kizárólag Jimmy tud megoldani, akivel persze zsíros hasznót is húzhatunk a tanulók közti különféle ellentétekből. A helyi elborult szerepjátékosok például képtelenek saját maguk visszaszerezni elcsórt kockáikat, így ránk hárul a feladat, hogy megverjük a tolvaj srácokat és visszaszerezük tőlük a kincset érő tárgyakat. Hasonlóan tehetetlen az iskola eminense is, akit a többiek szekálnak, emiatt egy „escort” küldetésben kell a könyvtárba kísérenniük. De emellett bele fogunk avatkozni a lányok közötti kegyetlen rivalizálásba és a külön-

A LEGDURVÁBB CSÍNYTEVÉSEK

Csak este...



A BULLYBAN SOKFÉLE CSÍNYTEVÉSSBEN vehetünk részt, de a főküldetések során mindig lesznek olyanok, amelyeket csak a sztori bizonyos pontjain, Halloweenkor, este hajthatunk végre. Ezek a játék legmulatságosabb részei, szóval érdemes figyelni az időpontra, hogy ébren legyünk Jimmyvel.



Reméljük, Jack végre megértette, hogy nem érdemes velünk packázni... **Dan Houser, Rockstar**

féle klikkek és bandák összejáratásába is, segítenünk kell a helyi hippinek, aki cserébe verekedni tanít, és még sorolhatnánk. No és nehogy azt higgyük, hogy a tanári kar pusztán akadályozó erő, és nem veszi igénybe Jimmy segítségét! Az egyik perverz tanár számára például a lányok alvórézlegéből kell elcsórnia női alsóneműket anélkül, hogy észrevennék, míg egy másik professzornak az alkoholizmusát leleplező nyomokat kell eltávolítania. Szinte mindegyik derék pedagógusnak van valami takargatnivalója, és hősünk lesz a megfelelő ember a kényes feladatokra.

AHOL A TANULÁS IS FUN

Aki azt hiszi, hogy a *Bully* csupán arról szól, hogy lógunk az órákról, csúzlizunk, rosszcsonkodunk, csajozunk (bár persze ezt is mind-mind lehet...), az erősen téved: a *Bully*-ban effektíve tanórákra is be lehet járni, sőt, a játék a maga nonlineáris szerkezetén belül ezt jutalmazza is. A *Bully*-ban a tanórák rendkívül szórakoztatóak: logikái, illetve ügyességi játékokban vehetünk részt, miközben rajzolunk a szeptemberi rajztanárnéni felügyelete alatt, földrajzórán országok neveivel ismerkedünk meg, biológiaórán pedig békát nyúzzunk. Fun, fun, fun! (Bárcsak ilyen lenne a magyar oktatás is)! No és a tanulás mellett egyéb tevé-

kenységeket is folytathatunk: beiratkozhatunk a helyi bokszklubba, hogy laposra verjük a többi srác képét és fejlesszük jobbhorngunkat, vagy akár vidámparkba járhatunk éppen aktuális oldalbordánkkal, de bicikliversenyeken is részt vehetünk. A szabadidős tevékenységek is éppoly változatosak és szerteágazóak, mint a küldetéseink.

GRAND THEFT BRINGA?

És hogy mivel tudunk majd közlekedni? Autót persze nem lophatunk, hiszen Jimmy kiskorú és ez nem a *GTA*, viszont természetesen nemcsak gyalogosan fogunk a kolesz, illetve a helyi kisváros környékén garázdálkodni. Küldetéseink során elég gyorsan szerezhetünk egy gördeszkát, amellyel Tony Hawkot is megszégyenítő akciókat hajthatunk végre, miközben a Bullworth Academy útjain hasítunk. (Na jó, bocs Tony, nálad nincs nagyobb ász...) Ha sietős a dolgunk, a deszkával hasítva akár az elhaladó autókba is kapaszkodhatunk a Vissza a jövőbe. A másik közlekedési eszközünk pedig a bringa, amelyből a koleszon kívül igen sokat fogunk találni az utcákon parkolva, és szerencsére nincsenek leláncolva, így lazán elköthetjük őket, még a tulaj vagy a yard sem fog üldözni. A bringákat egyébként nem tárolhatjuk, tehát nincs garázsunk, mint a

I am the firestarter!



Hősünk diszkoszvetésre gyakorol



Nagyapám Clint Eastwood, szóval ne szólj be, jó van???

GTA-ban, viszont a gördeszka mindig nálunk van, így bármikor elővehetjük, hogy hasítsunk vele akár a sulis termein keresztül is.

ÓÓÓÓÓ, ÓÓÓÓÓ, MICSDA BULLY!

Gondolom, az is felmerült bennetek, hogy vajon a *Bully* is éppolyan nonlineáris-e, mint a *Grand Theft Auto*. A válaszom igen, sőt, még inkább az. Amikor reggel felébredünk a kollégiumi ágyunkon, lehetőségeink szinte korlátlanok: elmehetünk a tanítási órákra, de akár lóghatunk is, és rögtön felvehetjük a küldetéseket a koleszban belül, vagy később azon kívül, a városban császálva. A felvehető feladatokat sárga csillag jelöli a térképen (a nagyon és a kicsin is), így rögtön odatalálhatunk mindenhova. Ha bemegyünk a suliba, akkor azonnal ránk akaszkodik valamilyen nyafogó lányka, vagy szerencsétlen srác, akinek azonnal segíteni kéne, különben az élete nyomorult marad. (Ezek tehát kvázi a „mellékküldetések”). De ha pusztán csak zülleni szeretnénk, akkor elmehetünk bokszolni egyet a városba, vagy akár bicikliversenyezni, vagy egyszerűen csak deszkázni a városban belül. Annyi mindent csinálhatunk, az időnk meg oly kevés, hogy gyak-

ran szinte a bőség zavarával fogunk küzdeni.

BARÁTSÁGOK, SZERELMEK, FORRÓ RÁGÓGUMIK

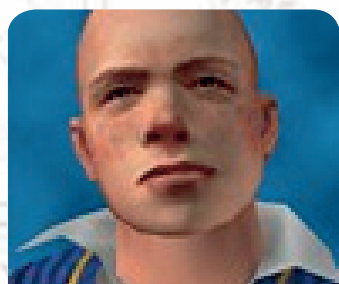
Persze a rengeteg nonlineáris küldetés mellett kapunk majd egy összefüggő történetet is. Hősünk két sráccal is összehaverkodik majd: a sötét lelkű Gary Smith-szel, aki Jimmy rosszabbik énjeként funkcionál és a legvásottabb küldetésekre rángatja bele, illetve Pete Kowalskival, aki közös barátjuk lesz, bár Gary és mások is folyton megálázzák, vagy megverik. Jimmynek persze hamar meg kell tanulnia, hogy valójában kiben bízhat meg, és ki fogja átverni. Persze a palettáról a csajok sem hiányozhatnak: Jimmy kisebb feladatokért cserébe hamar meg fogja hódítani a szívüket, és az első Act után szinte bármelyikükkel csokolózhat, illetve komolyabb barátnői is lesznek. A játékban persze az összes lányt vagy beképzelt, buta, hiú libának, vagy csúnya, kövér, szemüveges, pattanásos luvnyának ábrázolják, így a Rockstar macsó, cinikus hozzáállása ismét előtérbe kerülhet...

PS2? OH MY...

Mivel a *Bully* legelső verziója annak idején Playstation 2-re jelent meg,

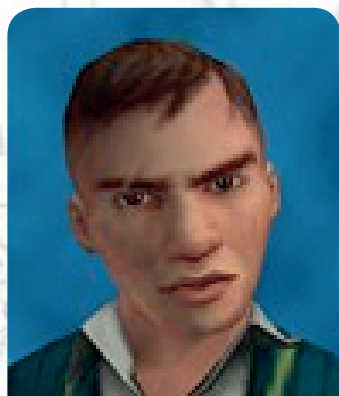
JIMMY ÉS A TÖBBIK

Fontosabb karakterek



JIMMY HOPKINS

A játék főszereplőjéről éppoly keveset tudunk, mint a GTA hőseiről. Jimmy öntörvényű, nyakas srác, anyja nemrég vált el, az új pasija pedig egyáltalán nincs hősünk ínyére. Éppen ezért a játék elején anyja és nevelőapja meg is szabadulnak tőle: a Bullworth Academyba íratják, ahol remélhetőleg majd alaposan megnevelik. Jimmy múltja egyébként eléggé zűrös: más sulikból már kicsapták, eltanácsolták, ezért a Bullworth dékánja már eleve gyanakodva fogadja... A játék során persze mi magunk alakítjuk Jimmy jellemét, de az végül is kiderül majd, hogy hősünk alapvetően nagylelkű (bár kétségtelenül becsúgyó) srác.



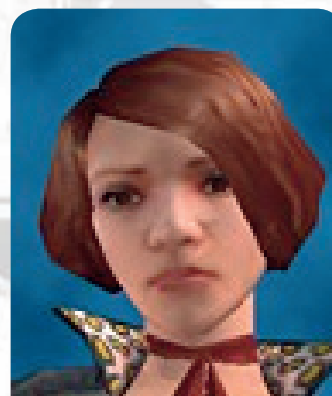
GARY SMITH

Jimmy elég hamar összehaverkodik Garyval, de ez később inkább kutya-macska barátsággá válik. A sebhelyes arcú Gary tipikus kígyójellem: amikor szüksége van másokra, akkor mindent megtesz azért, hogy a bizalmukba férközzön, de éppolyan könnyedén el is árulja őket. Gary szinte kényszerítő erővel rángatja bele Jimmyt a legrázósabb küldetésekre, amelyek egy ideig a sztori főgerincét is alkotják.



PETE KOWALSKI

Pete Jimmy és Gary közös barátja, ám hiába is szeretne a „nagyfiúkhöz” felnőni, folyton éreztetik vele, hogy tipikus lúzernek tartják, illetve Gary ott szívatja, ahol csak lehet. Pete-et ez meglehetősen érzékenyen érinti, és folyton emós stílusban kesereg, amiért állandóan megalázzák. Jimmy ezért később az átvezetőben annyira nem is piszkálja, bár mi magunk a játékon belül megagyalhatjuk, ha éppen kedvünk van hozzá.



LOLA LOMBARDI

Ez a laza, barna hajú csajszi a Greasers bandához tartozik és az 50-es évekre emlékeztető stílusukban is öltözködik. Lola eléggé csalfa nőszemély: bár van barátja, a szépfíus Johnny, ugyanakkor Jimmy közeledése előtt sem zárkózik el teljesen. A két srác közti rivalizálást végül egy bicikliverseny zárja le... Lola egyébként megszokta, hogy mindent megkaphat, amit akar: a fiúk mindent megtesznek érte, miközben kegyeiért versengenek.

i A GTA-sorozat mellett a *Bully* volt Jack Thompson, illetve az erkölcsösözök igazi fekete baránya: a játékot többször is perelték, és a hírhedt ügyvéden kívül sokféle szervezet próbálta betiltatni.

ÖTÖST AKAROK!

Tanórák á la *Bully*



ANNAK ELLENÉRE, hogy egy vásott kölyökkel van dolgunk, szó sincs arról, hogy a *Bully*ban a tanulás ne lenne szerves része a játéknak. Rengeteg féle tanórán vehetünk részt, és mindegyikhez valamilyen mókás aljáték tartozik. Biológián például állatokat kell boncolnunk és vizsgálnunk, nyelvtanórán betűkből kell szavakat összeraknunk, mint a Scrabbleben, rajzórán pedig a szexi tanárnériről készült képeket kell kirakni.

joggal merülhet fel bennetek a kérdés, hogy vajon mire lehet számítani grafikai téren? Nos, az Xbox 360-as verzióhoz alaposan felturbózták a grafikus motort, úgyhogy minden bizonnyal PC-re is legalább ugyanazt a színvonalat kaphatjuk, ha csak nem jobbat. A boxos verzióban a túléles textúráknak köszönhetően a Bullworth Academy és apraja-nagyja igazán életre kelt. Az elegáns főépület sokkal impozánsabb, finomabban kidolgozott, mint a 2006-os verzióban, de a park és minden más épület is sokkal részletesebbre sikerült. A különböző karakterek megőrizték rajzfilmszerű vonásaikat, viszont őket is jóval életszerűbben ábrázolták. Összességében a *Bully* grafikája már Xbox 360-on is igen kellemes volt, így reménykedve várjuk a PC-s renoválást.

JÓ BULI LESZ?

A Rockstar klasszikusa már eddig is hatalmas kritikai sikert aratott, így PC-n kidolgozottabb grafikával és pár játékmenetbeli újdonsággal még nagyobb sikerre számíthatunk. A *Bully* nemcsak remek kiegészítője a GTA-sorozatnak, hanem önmagában is megállja a helyét. Kacagtató, cinikus, helyenként perverz humorú játék, rengeteg aljátékkal, jópofa ötlettel, színes karakterekkel, remek zenei résszel, és még sok egyébvel nyakon öntve, egyszóval ez az a „buli”, amiből semmiképpen sem szabad kimaradnod. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/bully



TONY HAWKOT IS MEGSZÉGYENÍTŐ AKCIÓKAT HAJTHATUNK VÉGRE



GAMER FARSANG

Amikor a rajongók által kedvenceink
kilépnek a monitorból és életre kelnek //Mayer



A világ legidősebb
cosplayere

A NYÁR MOSTANRA VÉGET ÉRT, elérkezett az ősz, a falevelek elsárgulnak és lehullanak, a bemutatók és rendezvények ideje szépen lassan lejárt. Az E3, a Comic-Con és a Games Convention rengeteg látnivalót tartogatott számunkra: új játékok kerültek bejelentésre, már létezőeket tudtunk kipróbálni, röpteltek jobbra-balra a hírek és a káprázatos videók. Azonban nemcsak a kiállítók és előadók tettek ki magukért idén, hanem a látogatók is. Ugyan hazánk játékos rendezvényein egyelőre még nem elterjedt jelenség, azonban külföldön egyre többen tisztelnek kedvenc játékaik előtt úgy, hogy azok karakterei közül kiválasztva egyet, felöltve azok ruháit, életre keltik őket. A Cosplay jelisége néha látványos élményt nyújthat, de persze van, amikor azt kívánjuk, hogy bárcsak otthon maradt volna az a szerencsétlen. Egyre többen öltik magukra kedvenceik ruháit, úgyhogy lassan kulturális jelenségről beszélhetünk.

CLOUD ÉS A BUSÓJÁRÁS

Ugyan a farsang alapvetően egy keresztény hagyomány, amelybe az idő folyamán épült be a „beöltözős” rész, azonban maga a Cosplay nem innen ered elsősorban. A mai napig él a világ legidősebb, és feltehetően első cosplayere, akitől tulajdonképpen az egész jelenséget számítják. Az amerikai Forrest J. Ackerman mindössze 23 éves volt, amikor 1939-ben az első World Science Fiction Convention-ön megjelent egy nem mindennapi szerelésben. A sci-fi rajongó Ackerman jövőt megidéző ruháját a barátnője tervezte, és rögtön lenyűgözte a rendezvény látogatóit. Mind a mai napig aktív látogatója az ilyen eseményeknek, és a világ egyik legnagyobb sci-fi gyűjtőjének számít. Bár utána szépen lassan megjelentek a követői, mégsem Amerika volt az a hely, ahol a jelenség bombaként robbanva fel-emelkedett és világszerte hódító útra indult. Ki gondolta volna, de éppen Japán

volt az, ahol a Cosplay egyik pillanatról a másikra hobbiból kulturális jelenséggé vált. Azóta rajongók ezrei csatlakoztak a mozgalomhoz, Japánban saját divatmagazin foglalkozik az aktuális Cosplay-trendekkel, Amerikában külön erre szakosodott rendezvények adnak otthont a cosplayereknek, és hazánkban is évek óta rendeznek versenyt, ahol összemérhetik tudásukat és ügyességüket.

NEM CSAK HALLOWEEN

A Cosplay a Costume Play kifejezésből áll össze, amely jóval többet rejt magában, mint egy egyszerű farsangi felvonulás, vagy Halloween esti cukorkavadászat. Az igazi cosplayerek saját maguk varrják és készítik el ruháikat, egy-egy rendezvényre hosszú hónapokig készülnek, hisz legtöbbször csak munka vagy tanulás mellett jut idejük arra, hogy evvel foglalkozzanak. A komolyabb rajongók még a fém munkákkal is megbirkóznak, saját maguk ké-



CliffyB is megijedt, mikor saját karaktere életre kelt



Azért egy kis gyúrás nem ártott volna



szítik el a *Guild Wars*-os páncélzatot vagy Cloud túlméretezett „bicskáját”. Ez nemcsak időbe kerül természetesen, egy átlagos Cosplay ruci elkészítése akár több száz dollárt is felemészthet a vállalkozó kedvűek pénztárcájából, a durvábbak viszont már ezres nagyságrendekben is vihetik a pénzt. Azonban nem áll meg a pörgés a ruha elkészültevel, ugyanis nem csak úgy kell kinézni, mint a nagy kedvenc, de a jellemét is hitelesen kell visszaadni. A rendez-

vények alatt többen is járkálnak kamerával a kézben, hogy a legjobb ruhákat megörökíthessék, ilyenkor pedig a cosplayernek kötelessége karakterének egy jellegzetes beállását bemutatnia. A versenyek folyamán már rövid jeleneteket is előadhatnak a bátrabbak, amelyeket a zsűri és a közönség egyaránt díjaz általában. Bár Magyarországon egyelőre csak az Animecon keretein belül kerül megrendezésre Cosplay verseny, amelyen alapvetően

a manga és anime karakterek vannak többségben, mégis rendezvényről rendezvényre egyre több *Final Fantasy*, *Guild Wars*-os és *Ragnarok*-os karakter látható, sőt, volt már *Metal Gear Solid* karakterre is példa. A verseny méreteit pedig híven tükrözi, hogy 14 különböző díjat osztanak ki a versenyzők között, amely ugyan még elmarad a külföldön tapasztaltaktól, de mindenképpen kiemelkedő teljesítmény ilyen rövid idő alatt.

lágokból. Ki ne akart volna már sötét szemüvegben és feszülős bőrszerkóban mászkálni megtömött stukkerekkel, vagy hosszú egyenes füllel a fején nyilazni az orkokat, esetleg fénykarddal hörögve hadonászni. Mára már a játékokból is visszaköszönnek ezek a világok, és az interaktivitásnak köszönhetően nagyobb készletet éreznek többen is, hogy szó szerint is a kedvenc karakter bőrébe bújjanak. Emellett az olyan remek karakterek, mint Lara Croft, Master Chief vagy Big Daddy szinte ordítanak a megformálásért, nem hiába van belőlük több száz egy-egy külföldi rendezvényen. Japánban amúgy olyan szinten részévé vált a társadalomnak a Cosplay, hogy külön erre szakosodott kávézók és motelek is vannak, ahol a személyzet híres karakterek ruháit viseli, ezáltal a látogatók úgy érezhetik, mintha kedvenc fikatív világukban szórakoznának.

KI NE AKART VOLNA MÁR SÖTÉT SZEMÜVEGBEN ÉS FESZÜLŐS BŐRSZERKÓBAN MÁSZKÁLNI MEGTÖMÖTT STUKKEREKEL

ELNÖKBŐL COSPLAYER

Kína egykori vezetője is magára húzta kedvence ruháját.



KI GONDOLNÁ, HOGY A COSPLAY nem csak a komolytalan fanatikus rajongók műfaja? A tajvani születésű Lee Teng-hui 12 éven keresztül ült Kína elnöki székében, és kifejezetten jó kapcsolatot sikerült ápolnia Japánnal. A felkelő Nap országa iránti szimpátiáját mi sem bizonyítja jobban, mint a tény, hogy elnöksége lejárta után egy rendezvényen egy japán manga karakterének beöltözve jelent meg! Az általa megformált Heihachi Edajima ugyan nem egyezik az ismertebb Tekkenes Heihachi Mishima-val, de így is sikerült maradandót alkotnia a távol-keleti hírekben produkciójával, mint az első ex-politikus, aki cosplayezett.

NEO-K ÉS LUKE SKYWALKEREK SEREGE

A fantasy és sci-fi filmek sikerének köszönhetően rengetegen választják karaktereiket a vásznon felbukkanó vi-



Valaki elfelejtett borotválkozni

NERD DIVATHULLÁM

Egyeseknek talán drága mulatságnak tűnhet ez az egész, vagy felesleges időpocsékolásnak, sőt akár egyenesen hülyeségnek is. Pedig a Cosplay egy vicces és érdekes műfaj. Bátorság kell a cosplayernek ahhoz, hogy ki merjen állni az emberek elé az általa készített vagy vásárolt ruhában, habár néhányakban mondjuk több a bátorság, mint kellene, ami csak igen ritkán eredményez vicces pillanatokat, de egy Sailor Moon férfi cosplayeren ki ne tudna zokogva nevetni? Hazánkban egyre többen hódolnak ennek a műfajnak, és ki tudja, talán pár éven belül már nem csak az Animeconon láthatunk beöltözött embereket, hanem a WCG-n, vagy az egyre növekvő GDF-en is megjelennek majd a cosplayerek, tisztelegve ezzel az olyan játékok előtt, mint a *Final Fantasy*, a *World of Warcraft* vagy a *Gears of War*. **CS**

KING ARTHUR

A Monty Python óta senki nem foglalkozott olyan alaposan Camelottal, mint a robotantani készülő hazai Neocore.

//Duncan

A HAZAI játékfejlesztés tagadhatatlanul kitermelt már magából életrevaló, sőt büszkeségre okot adó produkciókat. Magyar játékok értek már el igazán dicséretes sikereket, részsikereket egyes európai piacokon, de az igazi áttörés egyelőre még várat magára. Ennek okait inkább ne firtassuk, maradjunk annyiban, hogy egy szórakoztató-szoftver elkészítéséhez ma már bizony több kell néhány tehetséges és elszánt programozónál, a feltételek megteremtése pedig a legtöbb esetben kőkemény melő, főleg, ha itthonról lát neki az ember.

NEOCORE

Most azonban mégis formálódni látszik egy rendkívül ígéretes példány egy olyan fejlesztőgárda berkeiben, amelyről fél évvel ezelőttig a legtöbben még csak nem is hallottak.

Pedig a csapatnak ez év tavaszán Portugáliában, Spanyolországban és Olaszországban megjelent játéka, a *Crusaders: Thy Kingdom Come* igen pozitív kritikákat kapott, és a bolti eladások tekintetében is szép eredményeket produkált. Mi is 80 százalék fölött pontoztuk, és ez bizony a kvalitásnak szólt, nem pedig annak, hogy honfiak rakták össze a Deák Ferenc tér túloldalán. A legszebb

az egészben mégis az, hogy a *Crusaders* csak a kezdet, pontosabban egyfajta pozitív előszele annak, ami vár ránk 2009 első felében, amikor is a boltok polcaira kerül a jelen cikkünk témáját adó, épp most bejelentett új játékuk, a *King Arthur*. Címéből viszonylag egyértelmű, hogy a sztori az angolszász mondakörre épül, amelyben a kerekasztal lovagjai bizony nemcsak reketttyést és szent kézigránátot találtak, hanem számtalan szörnyeteket és kalandot is.

ELŐ A SZÜTYŐVEL!

Ha a játékot be kellene kategorizálnom, nagyon nehéz helyzetben lennék, hiszen

Fura helyen áll a templom, de szép, ez tény

RÖVIDEN

Valós idejű és körökre osztott stratégiai játék elegye, keverve némi RPG-s beütéssel, és az Artúr-mondakör világába ültetve.

KIADÓ TBA
FEJLESZTŐ Neocore

MEGJELENÉS

2009. február



a *King Arthur* egy rendkívül sokrétű és összetett anyag lesz. A gazdasági és katonai menedzselés mellett a csaták valóságos idejű irányítása, lovagjaink tulajdonosságainak folyamatos figyelemmel kísérése és sajátos, szöveges küldetések megoldása is feladatunk részét képezi majd. A műfaji meghatározás tehát igen nehéz lenne, de tény, hogy az RTS és az RPG elemeit kellemes arányban vegyítve igen finom koktéll keverhető. Hogy a játék melyik része lesz a leginkább hangsúlyos, tehát milyen jellegű kihívások leküzdésével fogjuk a legtöbb időt eltölteni, az leginkább tőlünk függ majd, de az szinte bizonyos, hogy igen sok időt fogunk eltölteni a csatatéren az egységeinket irányítva, gyönyörű textúráikat vagy a csinos tájat nézegetve, és különleges varázslatokat végrehajtva. Mert igen, varázsolni is lehet. Alább tehát merész kísérletet teszünk arra, hogy változatosan felsoroljam azt a töménytelen lehetőséget, amit tartogat nekünk ez a rendkívül sokat ígérő alkotás, amely meggyőződésem szerint túlmutat valamennyi korábbi hazai fejlesztésen.

KOCKÁZAT NÉLKÜL NINCS RIZIKÓ

Amikor először megláttam a játék stratégiai térképét, először kissé hitetlenkedtem. Egyrészt azon, hogy ha ilyen általi jól néz ki, akkor vajon miféle gép kell a megmozdításához, másrészt azon, hogy ha ezt ilyen szépen meg lehet rajzolni, miért nem csinálta meg eddig még senki. Az első kérdésre a válasz gyorsan megérkezett: az éppen futó tesztgépben egy 7900-as Nvidia kártya dolgozott, ami minden, csak nem elérhetetlen egy mai átlagfelhasználónak,

a második pedig okafogyottá vált, miután megtudtam, hogy a stratégiai térképét is ugyanaz a motor rajzolja, ami a csatákat. Ez lesz a játék fő helyszíne, hiszen innen indulunk egy szem lovagunkkal Nagy-Britannia térképének meghódítására, és küldetéseink teljesítésére. Két játékmód lesz, ezek közül az egyszerűbb egy amolyan „conquest” játék: az öt uralkodó közül választva (melyek között akad skót, walesi, és persze maga Artúr) kapunk egy konkrét feladatot, amit végrehajtunk, majd örülünk ennek, nagyon. Ez a főküldetés többféle lehet, akár egy bizonyos király elpusztítása, vagy meghatározott számú terület elfoglalása is – kicsit olyasmi ez, mint a Rizikó című legendás társasjátékban. Ilyenkor nem kell a történetközpontú melléküldetésekkel foglalkoznunk, koncentrálnunk a végső cél eléréséhez szükséges stratégiai döntésekre és a háborúkra. A másik játékmód ennél jobban kibontja a *King Arthur* lehetőségeit, hiszen itt mindvégig egy történet mentén haladunk, amelyhez újra és újra interaktív melléküldetések kapcsolódnak. Ezekben a feladatokban, melyek összesen öt fejezetet vezetnek minket végig, mindannyiszor több lehetőség közül választhatunk (például eldönthetjük, hogy két rivális uralkodó közül melyik oldalára állunk egy háborúban), és döntésünk komoly hatással lehet a történet további alakulására. Például ha egy erényes, igazgatásban jártas lovagnak segítünk, akkor kerekasztalunkat egy igazi államférfival gazdagítjuk, míg ha egy agresszív, harcias urat támogatunk, egyben hadvezérré is nyerünk.

CORETECH? CORETECH!

A *King Arthur* grafikája



A JÁTÉK EGY TELJESEN SAJÁT FEJLESZTÉSŰ MOTORRAL DOLGOZIK, tulajdonképpen a *Crusaders*-ben is használt engine kissé módosított verziójával, mely lehetővé tette, hogy az Artúr mondatkorre épülő játékhoz szükséges egyéb kritériumokat (például a nagyobb egységszám, vagy a különleges környezetek) is teljesíteni tudja. Érdekes adalék, hogy bár magának a motornak eredetileg nem adtak saját nevet, amikor egy interjúban megkérdezték őket erről, sikerült rögtönözni egy Coretech fantázianevet, amit azóta is használnak.

AZ RTS ÉS AZ RPG ELEMEIT KELLEMES ARÁNYBAN VEGYÍTVE IGEN FINOM KOKTÉL KEVERHETŐ



A fekete lovag mindig győz



LOVAGOK, AKIK AZT MONDJÁK: NI!

Márpedig lovagokra szükségünk lesz, hiszen ők vezetik seregeinket és rájuk kell bízunk az egyes tartományok mikroszintű igazgatását is. Sőt, ütközetben pallosuk és különleges képességeik döntő fontosságúak lehetnek. Kerekasztalunkhoz egyébként tizenketten ülhetnek le, és mindegyikükkel kalandjaink során találkozhatunk, csupán az első generálist kapjuk meg „ingyen”. A játékban egyébként összesen 12-nél is többen vannak, így magunk dönthetünk afelől, hogy végül kiknek adunk ténylegesen meghívást az úri társaságba. Ez azért is lényeges, mert legfőbb embereink vezetői képessége, harctudása, sőt még hite és erkölce is döntő lehet a játék végkimenetelét tekintve. Kidolgozottságuk már-már RPG-be illő. Mindenkinél öt alapképessége van, a hadvezetés, a provinciák kormányzásának hatékonyságát meghatározó uralkodás, a lovagi küldetések teljesítésénél fontos kalandozás, a csatákban a hős harcértékét meghatározó harc és a mágia. Emellett léteznek tanulható képességek és varázslatok is, melyeket a szereplő kalandozásai során szerzett tapasztalati pontjaiból vásárolhatunk meg. Mindezek mellett ráadásul szerezhethetünk nekik varázstárgyakat is, melyek mind befolyásolhatják ezeket a tulajdonságokat, és hab a tortán, hogy a hősök mellé még feleséget is adhatunk, aki szintén hatással lesz a férfi tulajdonságaira (a valósággal ellentétben itt főleg pozitívan). Egy sereg élén több lovag is állhat, de a csapatok vezető nélkül semmiképpen nem tudnak mozogni. Jegyezzük meg továbbá, hogy lovagjaink nem vices névalkotási módszerekkel születtek,

hanem valódi szereplői az Artúr-mondakörnek, aminek köszönhetően többen még a Gyalog-galoppból is ismerősek lesznek.

VIHAR PARANCSZÓRA!

Az ütközeteket első pillantásra talán a *Total War* sorozatban látottakhoz lehetne hasonlítani, de számomra már rövid játék után egyértelművé vált, hogy itt valami egészen másról van szó. Lényegében egy teljesen 3D csatáról beszélünk, ahol a gyönyörűen elkészített és igen méretes tájon csillogó páncélba öltözött, kiválóan megrajzolt katonák masíroznak körülbelül 30-40 fős csapatokban. Az egységek sokkal szebbek lesznek, mint a *Creative Assembly Medieval 2: Total War*-jában voltak, bár a seregek összlétszáma annál kevesebb lesz, nagyságrendileg legfeljebb 1500-2000 fő. Ez nem feltétlenül baj, hiszen maga a játékmenet is egészen más lesz, mint az említett RTS-ben: legfontosabb feladatunk itt a stratégiai pontok megszerzése, és csak másodsorban az ellenséges sereg megfuttatása. Mivel ilyen pontból egy-egy pályán akár 5-6 is előfordulhat, a terület pedig nagy, a csata első periódusában inkább a manőverezéssel leszünk elfoglalva, és csak ezután jön az összecsapás a gonosszal. Amikor pedig ez megtörténik, izzíthatjuk hősiünk varázserejét. A harcmezőn fizikailag is jelenlévő hadvezér (aki általában valamely csapattest élén vonul a többieknél másfélszer nagyobb vértzetben) varázslatainak és a többi speciális képességének fontossága kiemelkedő. Némi közvetlenül bele tudunk avatkozni a csata menetébe (egy jól irányzott tűzvarázslat például komoly veszteségeket okozhat az ellenségnek, csakúgy,

Teljes közelítésben a táj igazán hatalmasnak tűnik



mint az a képesség, amely ideiglenesen megduplázza a kilőtt íjak számát), másokkal pedig stratégiai előnyre tehetünk szert (rendkívül látványos például az a trükk, amely a tűző napsütésből is képes zivatart varázsolni, nehezítve a csapatok mozgását). Ami az egységeket illeti, a téma szerencsére kelően bőre szabta a kereteket. A hagyományos fegyvernemek mellett (páncélos gyalogság, lovasok, íjászok, és a többi) megjelennek a legendák szörnyetegei is, így már a próbajáték során volt szerencsém összefutni egy sereggel, ahol a páncélos lánzsások mögött bizony feltűntek az embernél 4-5-ször nagyobb óriások is, és játszi könnyedséggel csapkodták szét a gondosan felállított arcvonalamat. Mindez ráadásul nem csupán játékélményben jelent többletet, hanem stratégiai is komoly lehetőségeket jelent. Néha olyan érzésem volt, mint ha a *Heroes of Might and Magic*-kel játszanék teljesen 3D-ben, valós egység-számokkal.

AZ ÁLLAM ÉN VAGYOK

Artúr legendás alakját egyébként mi személyesítjük meg, hősként így ő értelem szerűen nem szerepel a játékban. Miután hódító törekvésünk kivitelezéséhez nem láthatunk neki egy szedett-vedett bandával, toboroznunk kell egy hatékony sereget, amit a nagytérképen tudunk megtenni, ha hű lovagunkkal bétérünk valamelyik lakott településre. Ez

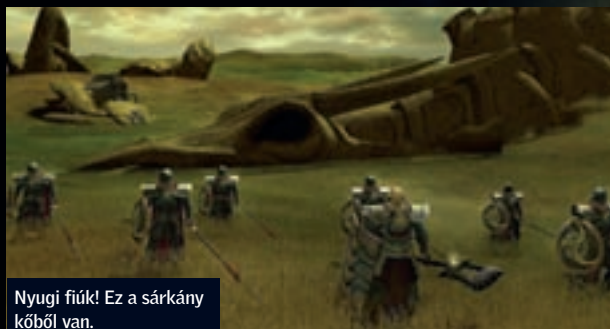
zel pedig térjünk is át a játék másik fontos részéhez: a menedzseléshez, lévén a *King Arthur* összetettsége itt domborodik ki legjobban. A többszintű igazgatás legelső foka a helyi szint, ami egy kis tartomány kormányzását jelenti. Ha a térképen jelzett valamennyi lényeges pontot (templomot vagy falvat) megszerezjük egy megyében, akkor az a körzet a miénk lesz. Ez azt jelenti, hogy bár közvetlenül nem szólhatunk bele az irányításába, de kinevezhetjük az élére kormányzóknak kerekasztalunk bármelyik lovagját, mi magunk pedig figyelemmel követhetjük, hogy miként alakulnak az adóbevételek, a lélekszám, a közhangulat, vagy éppen a lakosság valóságos meggyőződése. Ezen a szinten tehát még nem közvetlenül veszünk részt az irányításban, az csak az első erődítmény elfoglalása után válik lehetségessé. Ilyen létesítményekből csak korlátozott számút találunk a térképen, és miután egy kőkemény ostrommal elfoglaltuk őket, ennek tornyából irányíthatjuk a környékbeli megyék életét. Itt fontos megjegyezni, hogy ezen várak elfoglalását majd rendes ütközetként is le kell játszani, és bár a készítség mostani szakaszában ezt a fejlesztők még nem tudták nekünk prezentálni, azt azért megmutatták, hogy az erődítmények milyen lélegzetelállítóan festenek majd a harctéren. A sikeres megszállást követően ezekben a hatalmas erődítményekben különböző negyedeket kialakít-

A LOVAGI KÜLDETÉSEK

Példakaland



AZ ÜGYNEVEZETT lovagi küldetések igazán szokatlanok egy ilyen típusú stratégiai játékban. A párbeszédablakokban lejátszható minikalandok közül a képen látható például a tó hölgyének megtalálását dolgozza fel. Hősiünk egy korábbi történetben találkozott egy sebesült vitézzel, aki a tóhoz érve szörnyetegek hordájába botlott, de elmondta nekünk az oda vezető utat. Seregünkkel a helyszínre érve, már a mágikus kúrttal a kezünkben dönthetünk: megfűjjük-e éjszaka, vagy várunk hajnalig. Tapasztalatból mondom: nagyon nem mindegy.



Nyugi fiúk! Ez a sárkány kőből van.

i Az Arthurban a valós mozgás modellezésére nem csak az embereket, de még a lovakat is motion capture megoldással animálták, amiben a szintén hazai érdekeltségű, több nagy költségvetésű produkcióban is dolgozó 3D Brigade volt a Neocore segítségére.



A magyarok nyilaitól! Plíz!



Íme a pofás stratégiai térkép

va fejlesztéseket hajthatunk végre a lakosság életét érintő szinte valamennyi területen. Mivel azonban összesen 12 féle ilyen negyed létezik, ám minden központban csak hatot építhetünk meg, így alaposan meg kell majd fontolnunk, hogy mely területeknek szentelünk különös figyelmet. Például, ha egyik városrésznünket az élelmiszerkészletek felhasználásával és megtermelésével kapcsolatos tevékenységeknek szenteljük, úgy egy igazi élelmiszerközpontot hozhatunk létre, mondjuk Dél-Angliában. És ezzel még nincs vége, hiszen a későbbiekben, ahogy birodalmunk növekszik, lehetőségünk lesz még magasabb szintű, központi kormányzásra is. Így már az általunk birtokolt valamennyi terület életét befolyásoló, hosszútávú nagypolitikai döntéseket is hozhatunk, törvényi szinten szabályozva például a gazdaságot, a hadügyi politikát, vagy reformokat hajtva végre számos más területen. Itt, a központi adminisztrációs paneleken lesz lehetőségünk továbbá a királyság egyéb ügyeinek koordinálására, az egyszeri infrastrukturális beruházások

tól (útépítések, folyószabályozás) egészen a hőseinkre vonatkozó opciókig (van például egy fejlesztés, amely több küldetést helyez el a pályákon, nagyobb esélyt adva ezzel lovagjainknak a folyamatos fejlődésre).

MI VAN MÉG?

A játék összetettségét mutatja továbbá, hogy a korábban leírt történetalapú küldetéstípusok mellett, melyek a King Arthur alapsztoriját vezetik végig, vannak úgynevezett lovagi küldetések is, amelyeket a játék folyamán amúgy RPG módra tudunk felvenni a stratégiai térkép egyes helyszínein. Ezek nagyban emlékeztetnek a hagyományos szerepjátékokban található minifeladatokra, azzal a különbséggel, hogy lejátszásuk itt szöveges panelek olvasgatásából és dialógusok lefolytatásából áll. Ez kicsit olyan, mint régen a Jackson-Livingstone könyvek, hiszen egy-egy beszélgetés, feladatmegoldás kimenetelére végződhet azzal, hogy x számú katonára beáll a seregünkbe, mert jöföjtek vagyunk, de azzal is, hogy csatát kell

vívunk rossz szándékú szörnyetegekkel, vagy éppen értékes varázstárgy kerül a birtokunkba. A szünetekkel ugyan, de már közel 3 esztendeje készülő játékon tehát minden egyes munkaóra megéltatik, ebből fakadóan mostani cikkünk nem is elég az átfogó bemutatásra. A játék a fentiekben kívül tartalmaz például egy morality chartot, amely tükrözi uralkodói karakterünket aszerint, hogy mennyire vagyunk hű keresztények, vagy mennyire vagyunk hajlamosak zsarnoki uralkodásra. Ez alapvető fontosságú, hiszen ez határozza meg, hogy milyen jellemű hősöket tudunk majd seregünkbe fogadni, vagy milyen varázslatokat taníthatunk meg nekik. Erre az összetettségre és sokszínűsége gondolok, amikor azt mondom, hogy a *King Arthur* lehet az egyik legsikeresebb játék, amit kis hazánkban eddig legyártottak. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: [szavazz és értékelj!](http://szavazz.esiertekelj!)

gamestar.hu/jatek/king-arthur

RENDKÍVÜL SOKAT ÍGÉRŐ ALKOTÁS, AMELY MEGGYŐZŐDÉSEM SZERINT TÚLMUTAT VALAMENNYI KORÁBBI HAZAI FEJLESZTESEN



GAMESTAR TOP 10

GC csajok

//Helikopter

A ZOK, AKIK MÉG NEM VOLTAK egyszer sem E3-on, vagy Games Conventionön, nem tudják, milyen érzés állandóan játékok közt la-
vírozni, miközben ezt az egészet nagyon szép cicis nénik adagolják mosolyogva. Sokan támadják a hostessek létjogosultságát az ilyen rendezvényeken, de a

kiadók pontosan tudják, hogy egy olyan szakmának mutatnak be újjdonságokat, aminek 95%-a férfi. Figyelem, csak azok olvassanak (nézegessenek) minket most, akiknek nincsen barátnője. Bárminemű repülő tárgyakért felelősséget nem vállalunk!

9.

A Deep Silver halvány liláskékbe öltöztette Bébjeit, akik közül eme keleties vonásokkal maximálisan rendelkező (értsd ázsiai) hölgyemény volt a legjobb arc. Azért is, mert mindig mosolygott, mikor meglátta, hogy Sony gyártmányú géppel fotózzuk, meg azért is, mert az ázsiaiak szeretik a szőrös embereket, így BZ rögtön megtetszett neki. Valahol lesz itt egy kép, ahol magyar származású kolléganőjével ölelkeznek, azon még jobban látszik, milyen jók is azok a lányok, akik beférnek az ember álla alá.



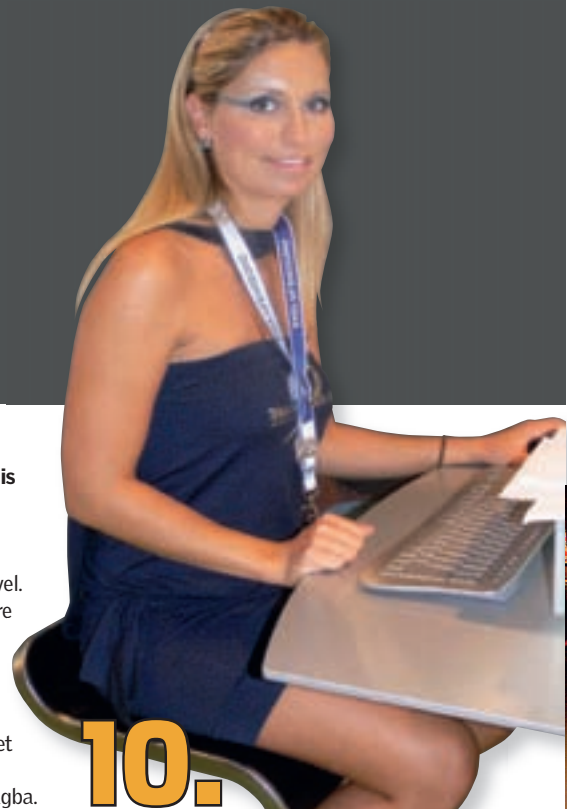
Szerencsére a hardware gyártók sem bíznak semmit a véletlenre, eme kis (kis?! 193 centi magas volt) hölgyemény olyan csábítóan mosolygott, hogy muszáj volt lencsevégre kapnunk. Bár végig azon gondolkodtunk, hogy neki vajon milyen hűtésre van szüksége ahhoz, hogy túlmelegedés nélkül üzemeljen, de ez sajnos nem derült ki egy hosszas overclock menet hiányában. Hajrá Sapphire!

8.



Az online filehosting királynője Vanessa, aki svéd származású, be is dobtuk rögtön teljes fejben lapuló svéd tudásunkat és megpróbáltuk elkápráztatni a bukspottkörtell (hasnyálmirigy) szó ismételtetésével. A ráncolódo homlok után szerencsére hatalmas nevetésben tört ki és azon túl, hogy megpróbált meggyőzni minket, hogy mindenképpen a Rapidshare szolgáltatásait használjuk, szívesen kanyarított egyet a kamerának is. Nézzétek, milyen kis aranyos, máris költözzünk Svédországba.

10.



A Monolith standján kaptuk a legnagyobb frászt, amikor éppen belemerülve a Project Origin részleteibe próbáltunk minél több infót megtudni nektek, egyszer csak elkezdte BZ haját hátulról ráncigálni egy nyirkos kéz. Először csak elhessegette, hátra sem nézve a közeledő gyengéd próbálkozást, majd mikor megfordult, halálsápadttá vált, mint a kislány, aki természetesen a FEAR főszereplő kislányát alakította. Az összeketchupozott lábszárak és a bársonypiros szerkő tökéletes volt, BZ másodpercekig csak nyelni tudott (akkor ezt most nem értem félre, nem értem félre! - ender) (nyElni, ender, nyElni! - BZ).

7.



A SpeedLink standján egyértelmű volt, hogy melyik lányka képviseli a gigabites hálózatot és melyik a sima koca otthoni felhasználókat. Persze miért ne lehetne az otthoni felhasználónak is gigabites cucca, kérditek ti teljesen jogosan, így egyet kell értenem, hiszen én is szívesen venném, ha az itthoni háló átváltozna a jobb, vagy épp akár a bal oldali bukszává. Ha nem kezd el énekelni, vagy villogni, hogy hibás a kábelem, akkor meg még jobb.

6.



A Bet And Race egy online versenykezdeményezés, ahol valódi pénz lehet nyerni, viszonylag korrekt szimulációs környezetben. Vegyétek úgy, mint azokat az FPS-eket, amelyekből még nincs sok, de valódi pénzéért lehet játszani. Tudjátok, ahol a lőszer is pénzbe kerül. No, ha már lőszerrel van szó, mi is megszőrnánk a lánykákat egy kissé, de nem azért, mert olyan csúnyák, mert nem azok, hanem egyéb okból. Hiába, dúl a *SPORE* örület, mi meg tele vagyunk velük ugye.

5.



A Bethesda *Fallout* három standján már biztosak voltunk benne, hogy várjuk az atom sújtotta föld alá menekülős korszakot, de csak akkor, ha ilyen lányokkal népesítik be a vaultokat. Így ki ne akarna bezárva lenni, folyton unatkozó bébikkal foglalkozni, mindenképpen a fajfenntartást előnyben részesítve, némi evés és alvás mellett. Még a szerkója is szexi, plusz az enyhén oroszos arcvonások azonnal túlbuzgó férfiállattá avanszál bárkit, aki a közelébe kerül. Mikor arról kérdeztük, milyen gépet vinne a 101-es óvóhelyre, azt mondta mindegy, csak fusson rajta a *Fallout 3*. Vajon jól felkészült? Szerintünk igen.

4.

3.

Az Atari évek óta az élvonalba tartozik, ha úberhot lánykákat kell kiráncigálniuk különböző rendezvényekre.

Szerintem tenyésztik őket valahol, ahol *SPORE* lénylabor szinten kell összerakni a minél szexibb combokat, ciciket, meg szempárokat. Nem is beszélve a kacéruul kunkorodó ujjakról és orról, hogy a csábos artemísi hangról már ne is beszéljünk. Samantha ugyan tagadta, hogy így rakták volna össze, de egy dolog biztossá vált abban a pillanatban, amikor megláttuk: nem megyünk haza anélkül, hogy minden négyzetmillimétert le ne fotóznánk.



2.

Allison Carol személyesen is jelen volt a Games Convention-ön. Nagyon könnyű volt megtalálni, vagy a legjobban villogó embertömeghez kellett közelítenünk, vagy pedig olyan bakancsokat keresnünk, amelyek nem rendeltetészerűen, a plafon felé néztek. Ugyanis Allison rendre szívesen fitogtatta hajlékonyságát, minden látogató legnagyobb meglepedésére. Hiába, no, végre egy Lara, aki nemcsak kamuból fogja jól a fegyvert, meg pózol, hanem képes is elhitétni az emberekkel, hogy valóban tudja, mit csinál. Maximális riszpekt neki.

1.



Az igazán nyerő lány, a top (nézzétek a képet, tényleg atomrakéta a csaj), akinek olyan dekoltaása és mozgása volt, hogy összedobtuk volna páréves fizetésünket, csak hogy megnyalítsa mindnyájunk talpát egyszer. Az *X3* eddig nem tartozott azok közé a játékok közé, amelyeket szívesen játszottam volna, de ha ilyen lányok promotálják, akkor muszáj már belelesnem az úrös-repkedős Elite Klónba. Hátha előkerül valahol a lány is benne, bár ezt kétkem. Mindenesetre a rajta lévő purhab- és szivacsselemek kifejezetten jól csigázták minden férfiember kíváncsiságát. Nálunk ő nyert.



GUITAR HERO WORLD TOUR

Egy rockzenész élete nem teljes, amíg nincs körülötte egy zenekar...

//Zarathos

RÖVIDEN

A *Guitar Hero* sorozat negyedik teljes értékű epizódja a *Rock Band* nyomán haladva új hangszerekkel garantálja a változatosságot.

KIADÓ Activision-Blizzard
FEJLESZTŐ Neversoft

MEGJELENÉS

2008. október

A GUITAR HERO SOROZATOT valószínűleg senkinek nem kell bemutatni, hiszen – hála a töretlen népszerűségnek – szinte már a csapból is az új részek és oldalhajtások folynak. Az első néhány epizódot készítő Harmonix a meglehetősen sietve összecsapott és langyosan fogadott *Guitar Hero: Rock the '80s* megjelenése után otthagyta az Activisiont, és az Electronic Arts berkeiben készítette el a szellemi utódként is megjelölhető *Rock*

Band-et, amelyben már nemcsak gitározást, hanem egy egész zenekart szimulálhattunk, énekessel és dobossal együtt. Az Activisiont különösebben nem rázta meg a szétválás, inkább gyorsan kerestek egy új fejlesztőt a játéknak, amelyet végül a *Tony Hawk* szériát is jegyző (folytatásokat gyakran átvevő) Neversoftban találtak meg. Nemsokára legördült a futószalagról a kritikailag vegyesen fogadott (az elődökhöz képest – sok fejlesztő örülne egy ilyen „vegyes” fogadtatásnak), anyagilag azonban minden előző résznél nagyobb sikert arató *Guitar Hero III: Legends of Rock*. Hogy a kiadó vagy fejlesztőcsapat nem akart-e kísérletezésbe fogni, az nem lényeges, de ők megmaradtak a bevált receptnél, és a játék – nevéhez híven – továbbra is csak a gitározás-

ról szólt. Persze egy ilyen stagnálást nem sokáig viselne el a közönség, így a legújabb részben a Neversoft is a Harmonix nyomába lépett (no nem úgy, hogy ott hagyta az Activisiont), és kiterjesztették a perifériákat.

SÍPPAL, DOBBAL, NÁDI HEGEDŰVEL

A körülményes játéktörténelmi gyors-talpaló után végre eljutottunk az előzetes tárgyához, a *Guitar Hero: World Tour*-hoz. Az Activision bizony rájött, hogy a gitározós téma a tömegek szemében már kezd kifújni, hiszen a harmadik rész megjelenésekor is többen hallatták a hangjukat, hogy a játék az új zenéken kívül semmi igazán tartalmasal nem egészíti ki az elődöket. Érkezik



Támad a hatalmas úrdorog



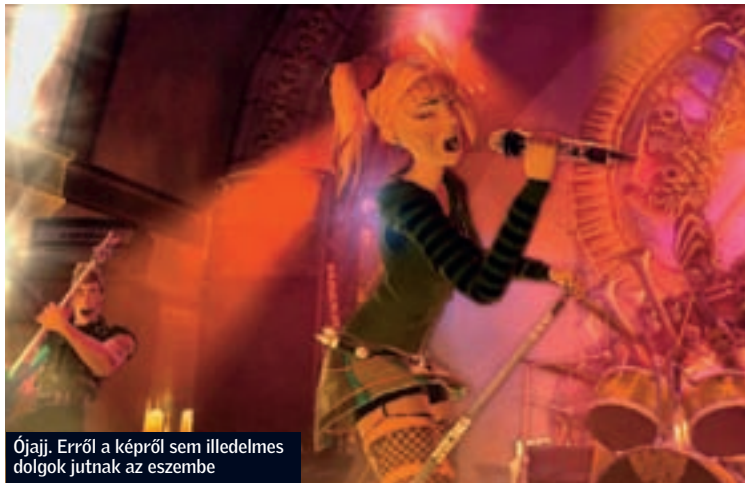
A fekete pólós srác el akarja venni a színes pöttyeinket, de a dobos rendre inti



„Ilyen laza vagyok!”



A Metallica akkora fantáziát lát a Guitar Hero sorozatban, hogy Death Magnetic című új albumuk a World Tourban fog debütálni. És persze ne felejtsük el a készülő Guitar Hero: Metallicát sem!



Ójajj. Erről a képről sem illedelmes dolgok jutnak az eszembe



Ájnm göing off de réls on e krézi trééÉÉn



Megadjuk a rajongóknak, amit kérnek. Kapnak egy komplett stúdiót és online tárhelyet, hogy tetszésük szerint alkothassanak **Brian Bright, Neversoft, CEO**

tehát egy egész rockzenekar a nappaliba, két gitárral (esetleg egy gitárral és egy basszusgitárral), egy mikrofonnal és egy dobkészlettel. A játékmenet a gitárral változatlan marad, továbbra is le kell fogni az érkező színeknek megfelelő gombokat, és akkor „pengetni”, amikor áthaladnak a legelső vonalon. A dobok kezelése a *Rock Band*hez hasonló: minden egyes dobhoz egy szín van rendelve, és amikor ilyen szín érkezik a képernyőn, akkor leütjük – a „pengetés” és a „lefogás” összevonásától eltekintve nem sokban különbözik a gitározástól. Az éneklés ehhez képest kicsit kilóg a felhozatal-

ból, hiszen itt értelemszerűen nem lehet gombnyomásokhoz rendelni a hangokat. Ehelyett az eredeti ének magasságát kell eltalálnunk a hangunkkal, amelyben egy, a relatív magasságot jelző csík segít ki.

SZÉLESKÖRŰ FELHOZATAL

A sorozat sikerének egyik nem elhanyagolható oka a változatos és igényes zenei felhozatal, mely hagyományt ezúttal is folytatják. Érdekesség, hogy az első részben a bónusz számokat leszámítva minden dal feldolgozás volt, és egy-két kivételtől eltekintve a bónuszokat is csak azért sikerült eredetiben megszerezni, mert a fejlesztők

tagjai voltak a zenekaroknak. Ehhez képest ma már egymás nyakára hágyva tolonganak a jelentkezők, hogy bekerülhessenek a játékba, egyes – igen neves – zenekarok a *Guitar Hero*-ban, illetve a *Rock Band*-ben debütálnak a kislemezeikkel, és persze ott vannak az exkluzívan egy-egy zenekarra koncentrált oldalhajtások a *GH: Aerosmith* és a készülő *GH: Metallica* képeiben. Most olyan neveket találhatunk a felbukkanó előadók között, mint Jimi Hendrix, Ozzy Osbourne, The Doors, Van Halen, Billy Idol, vagy a System of a Down – szóval széles a skála. Ráadásul sokan az arcukat is adták a játékhoz, de erről részletesen a dobozban olvashattok.

ROCKLABOR

A *Guitar Hero: World Tour* – a sorozatban először – engedélyezi a saját számok és zenészek létrehozását is. A zenészalkotás a *Tony Hawk's Pro Skater* részeiből már ismert create-a-skater mód továbbfej-

lesztése, amely ezúttal a create-a-rockernévre hallgat, és leendő gitárvirtuózunk géppuskadobosunk-dalos pacscirtánk minden külső jellemzőjét kedvünk szerint alakíthatjuk. Persze ez mókának jó, de az igazi lehetőségek a stúdió módban rejlenek, hiszen bárki saját számokat hozhat létre, tetszőleges effektek felhasználásával, és ezt megoszthatja másokkal is, így többszöröse nőve a játék élvezeti értékét. Az egyetlen hiányosság, hogy éneket nem lehet rögzíteni. Ennek okaként az Activision a helyhiányt és a szerzői jogok útvesztőit nevezte meg.

SENT A BÉKE

Korábban kisebb botrányt kavart, hogy az Activision ködös üzleti okoktól vezérelve megtiltotta, hogy a Harmonix olyan patchet készítsen a *Rock Band*hez, amely lehetővé tette volna PlayStation 3-on a *Guitar Hero* hangszereinek felhasználását a játékhoz, majd ezt tovább tetévezve az Xbox 360-on alapértelmezésben létező keresztbe-kompatibilitást szoftveresen letiltotta a *Guitar Hero*-ban. Azóta látványosan észhez tértek, mivel külön felhívták rá a figyelmet, hogy a *Guitar Hero World Tour* a lehető legtöbb platformon együtt fog működni a többi elérhető perifériával, így a *Rock Band* első részének eszközeivel is. Sőt, a program érzékeli, hogy milyen „hangszer” van rádugva, és előzékenyen alkalmazkodik a képességeihez – pl. a *Rock Band* dobkészletben eggyel kevesebb dob van, így ha ezt dugjuk rá, akkor két sávot összevon a program, hogy ne okozzon gondot. A játék novemberben érkezik konzolokra: augusztus végén még a PC változatot is ekkorra datálták, ám időközben az Activision hallgatásba burkolózott. Addig is reménykedhetünk, hogy a PC-n is megjelent harmadik rész után a *World Tour* is hamarosan megérkezik hozzánk.

ROCKLEGENDÁK A JÁTÉKBAN

Ozzy Osbourne összeáll Jimi Hendrix-szel



MÁR AZ ELŐZŐ – nagy büszkén *Legends of Rock* alcímmel megjelent – harmadik epizódban is felbukkantak valós zenészek digitális máisai, de a *World Tour* magasan túlélt ezen a téren is. Egyrészt sikerült megnyerni Ozzy Osbourne-t egy kis virtuális fellépésre, ő pedig „hozta” magával nagyon szőrös, és nagyon rocker gitárosát, Zakk Wylde-t is. (Wylde-nak amúgy nem ez az első találkozása a *Guitar Hero*-val: az első részben saját zenekarával, a Black Label Societyvel azon kevesek közé tartozott, akik eredeti felvétellel jelentek meg a játékban), másrészt Jimi Hendrixet is „feltámasztották”, azaz megszerezték a jogokat képmásának a felhasználásához. Kevésbé ismert, de nem kevésbé elismert zenészként jelen lesz még Billy Corgan, a Smashing Pumpkins gitáros-éneke, és találkozhatunk a nagyon fiatal Paramore zenekar (róluk a játékkal kapcsolatban hallottam először) nagyon fiatal (20 éves) énekesnőjével, Hayley Williams-szel is.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavaz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/guitar-hero-iv



SACRED 2: FALLEN ANGEL

Az akció-RPG gyönyörűbb, mint eddig valaha

//Zarathos

RÖVIDEN

A meglehetősen vegyesen fogadott akció-RPG Sacred folytatása, még több ellenféllel, még több kattintással, még több szintlépéssel és Blind Guardian-nel.

KIADÓ Deep Silver
FEJLESZTŐ Ascaron

MEGJELENÉS

2008. szeptember



A dínóm és a dánom



Körben áll egy kislány

A NAPOKBAN BEFUTOTT A SZERKESZTŐSÉGBE a Sacred 2 előzetes verziója, és látványosan én voltam az egyetlen jelenlévő, aki rá is ért kipróbálni. A kipróbálás megtörtént, és most kíméletlenül beszámolok az első – rövid, ámde annál velősebb – benyomásokról.

AMIT SZABAD ÉS AMIT NEM

Amint az elvárható, az Ascaron nem szeretné, ha már a megjelenés előtt mindent ellőnénk a játékból, szóval felállítottak néhány szabályt, hogy miről nem írhatunk. Így például az első párat leszámítva nem írhatunk a főszörnyekről (de mivel oly kevés idő volt oly sok feladatra, így már az elsőhöz sem érkeztem eljutni, szóval mindegy... majd később pótolom, de ugye lapleadás van), az in-game videókról (pedig erről tényleg szépet írtam volna), az utolsó szintről (na persze), az easter eggekről (róluk is szívesen írtam volna, vannak köztük hatalmas poénok) és a Blind Guardian „koncertről”. Sebaj, még így is marad a grafika, a karakterek, az első küldetések, ilyenek, szóval nem hagytak alapanyag nélkül.


INKVIZÍTOR VAGY ÉLŐHALOTT?

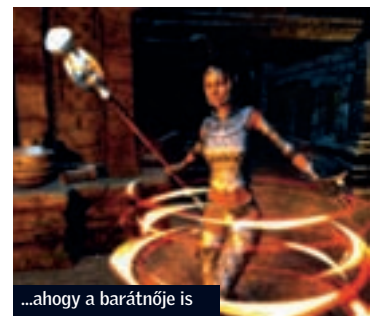
A karakterek kiválasztásakor kicsit eltűnődtem azon, hogy merészen csapjak-e bele egy számomra még ismeretlen szabályrendszerű játékba azonnal egy mágiorientált karakterrel, vagy inkább a biztos utat választom egy közelharcossal. Némi töp-

rengés után a kíváncsiság győzött, és egy inkvizítort indítottam, majd kb. két perc teljes tanácstalanság után (annyira szükségem volt a tutorial, hogy elvesztem a sok skill, kombó, speciális támadás között) nagyon gyorsan váltottam a shadow warrior nevű harcos kasztra. Miután megtörtént a bevezetés (amelyről ugye nem írhatok, de azért csak nem vernek meg, ha elárulom, hogy az első részhez hasonlóan most is minden osztály saját háttértörténettel, más helyről indul), gyorsan el is szabadultam a nagyvilágba, mely ebben az esetben egy temetőt jelentett, és nekiálltam becsületesen elolvasni minden sírfeliratot, ezzel eltöltve vagy 10 percet (erről persze megint nem írhatok, hiszen easter egg kategória, haha), lecsaptam pár zombit, néhány útonállót, és végre kint voltam a zöld réteken.

SZÉP ÉS KOMOLYTALAN

Ekkor két dolog kezdett erősen feltűnni: egyrészt a játék gyönyörű (természetesen minden maximumra volt állítva), a növényzet hihetetlenül részletes, a karaktermodellek kidolgozottak, és néhány gyengébb pillanatomban elvesztem a virágok csodálatában. Másrészt viszont minden más olyan... átlagos. A fősztori még alig indult be, de amit láttam belőle, az nem győzött meg (pedig egy játéknak az elején kellene berántani, vagy legalább többet ígérni a későbbiekre). A mellékküldetések között könnyű találni érdektelenekeket is, gyakran „a farkas megölte szegény tehennemet, állj boszút” vonalon mozognak – ez persze ebben

a műfajban szinte kivédhetetlen. Hősömmel pedig az volt a gond, hogy erőltetted a melodramát, és még a legcsóróbb „szedj össze 10 ezt meg azt” küldetést is olyan heroikus felkiáltással vállalta el, mintha sárkányölésre indulna. Ráadásul, ha megálltam turkálni az inventory-ban, akkor fél perc múlva belekezdett egy „miért is állok én itt?” monológba, ami baklövés egy olyan játékban, ahol a stílusból adódóan jó sokat kell ácsorogni. Végül rájöttem a megoldásra: nem szabad teljesen komolyan venni a játékot, és akkor a fenti hiányosságok hirtelen pozitívumként, önparódiaként jelennek meg. Így már sokkal élvezetesebbé vált az egész! És persze hátravan még sok-sok órányi kalandozás, a Sacred 2 addig még számtalan meglepetést tartogat... 



...ahogy a barátnője is

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

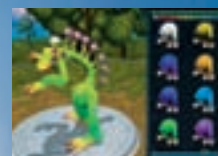
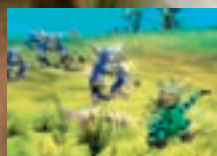
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavaz és értékel!

gamestar.hu/jatek/sacred-2-fallen-angel

**TÉNYLEG A LÉNYEK A LÉNYEG? JÁTSZHATOK A GÉN-
KÉSZLETEDDEL? CSAJOZNÁL EGY CSOKOR CSAPODÁR
CSÁPPAL? DIVAT? CÉLSZERŰSÉG? DIVATCÉL-SZE-
RŰSÉG? TÖBB SZEM TÖBBET LÁT... DE TÖBB LEL-
KET IS TÜKRÖZ? MI LENNÉL INKÁBB: BARÁTSÁGO-
SAN AGRESSZÍV VAGY AGRESSZÍVEN BARÁTSÁGOS?
A PÁRHUZAMOSOK CSAK A VÉGTELENBEN RANDIZ-
HATNAK? KI TERVEZTE AZ ÉDI-BÉDI KÜLTAKARÓDAT?
LÉTEZIK-E ÉRTELMETLEN ÉLET MÁS BOLYGÓKON?
TE MIVEL IZÉSZÉD AZ ÖKOSZISZTÉMÁDAT? LEHETEK
AZ IMBOLYGÓD? MI AKARSZ LENNI, HA KIFEJLÖDSZ?
HOVATOVÁBB HOVA TOVÁBB? BARÁT VAGY ELESÉG?
NAVIGÁLHATNÉK A GÉNTÉRKÉPEDEN? TÖLTS LE IN-
GYENES SPORE CUCCOKAT A MOBILODRA – ELKÜL-
DÖD A „SPORE” SZÓT A 06209000777-ES SZÁMRA?
TE MILYEN UNIVERZUMOT ÁLMODNÁL MAGADNAK?**



PC-N MAGYAR NYELVEN



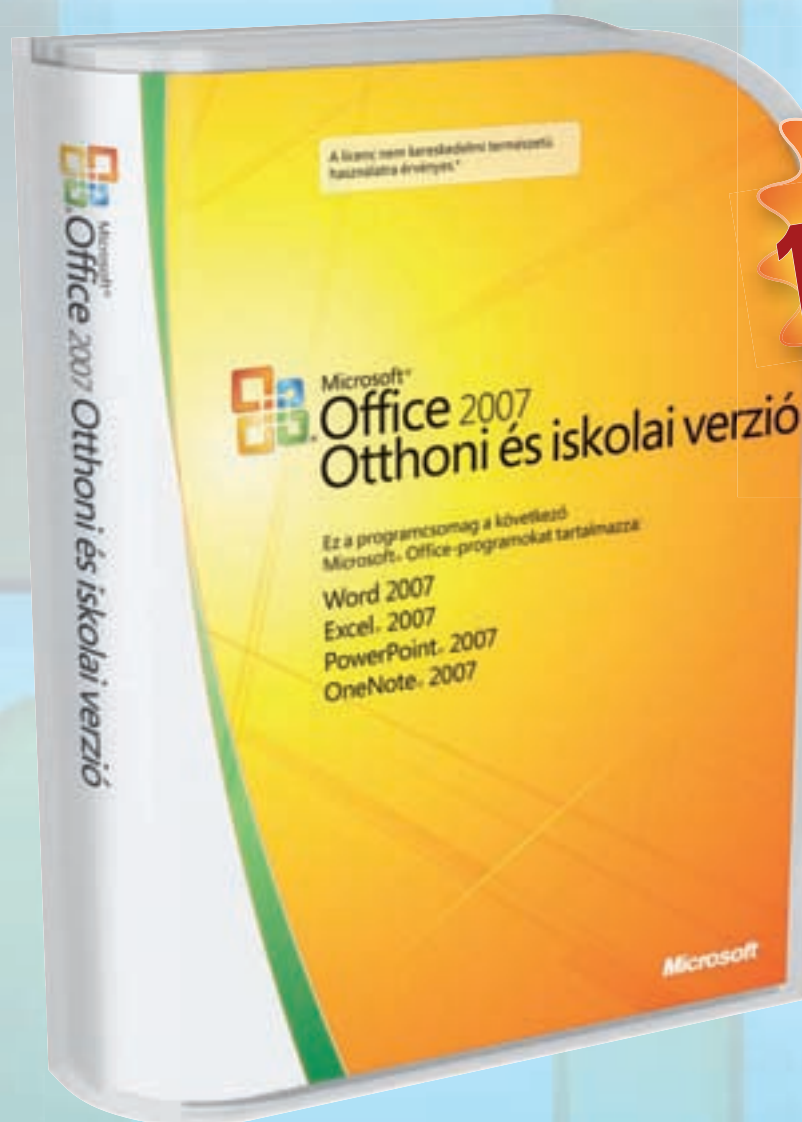
A SPORE™ VILÁGÁBAN IRÁNYÍTHATOD AZ EVOLÚCIÓT, TÁRSADALMAKAT ÉPÍTHETSZ ÉS FELDERÍTHETED AZ ŰR LEGTÁVOLABBI ZUGAIT. EGYETLEN HATÁR LÉTEZIK, A KÉPZELETÉ. AZ UTAZÁS ITT KEZDŐDIK: SPORE.COM



© 2008 Electronic Arts Inc. Az EA, a SPORE és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. A Mac és a Mac embléma az Apple Computer, Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és egyéb országokban. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona. A mobil tartalmak letöltéséhez működő wap kapcsolat szükséges. A szám alapdíjas, a letöltés adatforgalma az előfizetéstől függ.

SPORE™

Microsoft Office 2007 Otthoni és Iskolai változat



~~34 990 Ft~~
15 990 Ft
online rendelés esetén

HÁROM

számítógépre is telepíthető!

A szoftvercsomag a következőket tartalmazza:

- Word 2007 szövegszerkesztő
- Excel 2007 táblázatkezelő
- PowerPoint 2007 bemutatókészítő
- OneNote 2007 jegyzetkezelő, adatgyűjtő

Megvásárolhatod a PC World Shopban:
<http://shop.pcworld.hu>

Akciónk a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes. Az ajánlat csak a magyar nyelvű változatra vonatkozik. Árunk minden esetben tartalmazza az áfát. Megrendelésed csak online üzletünkben tudjuk fogadni: <http://shop.pcworld.hu>.

BEMUTATÓK

A legújabb játékok



68 SPORE

Gyertek, kész az ősleves!

mazur says (12:30)

nem fért be a szerkesztői bevezető

ender says (12:31)

helyreigazítást követelek!

mazur says (12:31)

volt benne valami érdekes?

ender says (12:32)

soha a büdös k. életben nem volt érdekes, szóval sejtethed. f@szkodás, b@szkodás, hülyeség... asszem vmi utazáson rugóztam

mazur says (12:32)

hogya BZ kiment Peter Molylepkéhez?

ender says (12:32)

tényleg kint volt? akkor azért nem jött kocsmába? na legalább ezt is tudom

mazur says (12:35)

én meg nem tudom mit írjak bevezetőnek, Spore így meg úgy? meg amúgy?

ender says (12:36)

te figyi tesó, énrám figyeljél tesó! akkor ha már az enyimé nem fért be (ha érted mire gondolok), akkor rakjuk az enyimét is a tiédbe, és akkor a tiédé is lehet rövidebb, és akkor nem lesz para.

mazur says (12:37)

próbálok nem érteni a másodlagos konnotációt (perverz állat), de becsülöm hogy ekkora agyad van baszki. miért nem atomtudósnak mentél?

mazur says (12:37)

mondjuk még mehetsz

ender says (12:38)

megyek is! a Large Hadron Collider bakker akkora, láttam róla képet, simán lehetne benne természetni!

mazur says (12:38)

hát ha már Large, akkor nem lehet kicsi, mert kiröhögné a többi Hadron Collider

ender says (12:40)

a probléma majd megoldja magát, mert az olyan. lépnem kell mer már nagyon pingelnek a másik ablakban, ha érted

mazur says (12:42)

sajnos igen

KULISSZA

Ezt a képet eredetileg a National Geographicnak akartuk elküldeni: nagyon ritka felvétel, egy Gaben névre hallgató, hím grafikus, természetes élőhelyén megörökítve. A hím grafikus agresszív, ingerlékeny, főleg ha ún. imprimálási időszakban próbálják fényképezni.



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

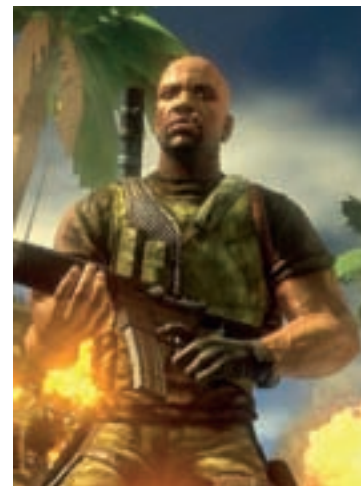
70-79 % Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságaik felett.

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

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

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 68 SPORE
- 74 EGY KÁVÉ MELLETT: PETER MOLYNEUX
- 76 MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES



- 80 BIONIC COMMANDO REARMED
- 82 FIFA 09
- 86 MYSIMS
- 88 SPACE SIEGE
- 90 GTR EVOLUTION
- 92 DRAKULA 3: PATH OF THE DRAGON
- 94 THE SIMS 2: APARTMENT LIFE
- 95 TOO HUMAN
- 96 VIVA PINATA: TROUBLE IN PARADISE
- 98 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI 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 konfig, melyhez az energiát Paks szolgáltatja. Ezen a masinán a legújabb játékok is a legdurvább részletesség mellett futnak!

A LEGELBORULTABB MÓDON AGGATHATUNK LÁBAKAT, KAROKAT, CSAPOKAT, SZEMEKET, FÜLEKET ÉS EGYÉB TESTRÉSZEKET LÉNYEINKRE

RÖVIDEN

A Spóra régebbi címek ismert elemeiből (TPS, RTS, RPG, Civilization) épít fel egy ambiciózus, egészen szórakoztató Isten-játékot.

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Maxis

SPORE

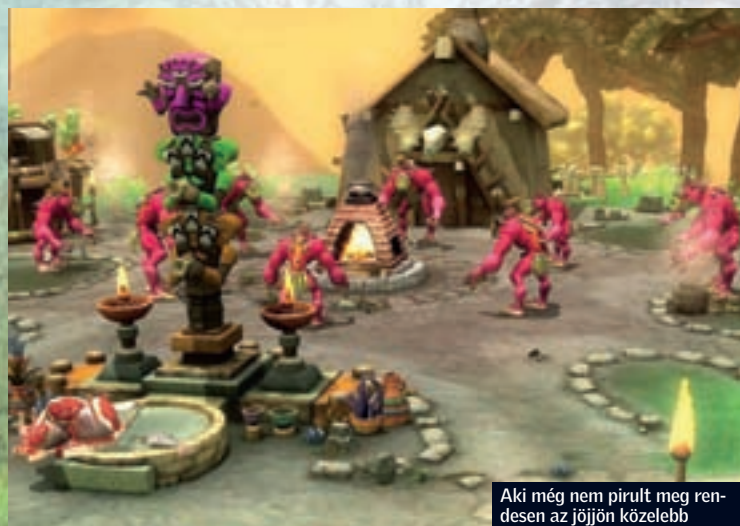
A Spore Will Wright eddigi legambiciózusabb címe. Vajon mestermunka, vagy a mester legnagyobb tévedése?

//Bad Sector

HOGYAN VÁLJUNK EGYSZÉ-
TŰBŐL GALAKTIKUS BIRO-
DALOMMÁ? – ez is lehetne a
Spore címe, ha történetesen nem egy
számítógépes játék lenne, hanem egy
pszichológiai tanácsadó könyv, ame-
lyekből oly sokat olvashatunk manap-
ság. A Spore lényegében tényleg egy já-
ték, azonban az a furcsa, hogy jóval több
és kevesebb is annál – ahogy ezt már Will
Wright-tól megszokhattuk. Egyszerre prób-
ál egész egyedí is lenni, ugyanakkor jól
bejárattott, máshonnan átvett sémákat, já-
tékelemeket használ fel. Megpróbál meg-
felelni annak a gigantikus kihívásnak,
hogy a casual játékos réteg igényeit totá-
lisan kielégítse, ugyanakkor a hardcore já-
tékosok is beleszeressenek. Ezek bizony
komoly kihívások, és Will Wright legújabb
alkotása kicsit olyan lett, mint Mátyás ki-
rály meséje: be is váltotta a hozzá fűzött
reményeket, meg nem is. A Spore ugyanis
összességében tényleg zseniális, másrés-
ről viszont részleteiben helyenként agy-
zsbibasztóan kiábrándító és ostoba. No de
kezdjük az elején...

HASS, ÁLKOSS, GYARAPÍTS – KREATURÁKAT!

Mielőtt azonban a játék részleteibe be-
lemennék, először is térjünk ki a *Creature
Creatorra*, amelyet már egy-két hónap-
ja külön megvásárolhattunk, jóval a játék
megjelenése előtt. A *Creature Creator*
tulajdonképpen a játék szívének is ne-
vezhetnénk. Ennek segítségével alkot-
hatjuk meg azokat a fantasztikus külse-
jű, kacagató, vagy akár elborzasztó lé-
nyeket, amelyekkel aztán a játékon belül
találkozhatunk. A legelborultabb módon
agathatunk lábakat, karokat, csápokat,
szemeket, füleket és egyéb testrésze-
ket lényeinkre, amelyeket aztán a játé-
kon belül viszontláthatunk – akár szö-
vetségesként, akár ellenségként. Sőt, ha
feltöltjük őket interneten a játék közpon-
ti adatbázisába, akkor a mi lényeinkkel
akár egy Laoszban, vagy Novoszibirszk-
ben élő Spore gamer is találkozhat a sa-
ját küldetéseiben belül és természetesen mi
magunk is bárholnan rábukkanhatunk
mások által kreált lényekre. (Vagy akár
megtehetjük, hogy csak a barátainkival
nyomulunk). Ugyanez a helyzet a különfé-



Aki még nem pirult meg ren-
desen az jöjjön közelebb

HÍRES LÉNYEK

David Lynch is Spore-ozik



HA FELNÉZÜNK a www.sporevote.com nevű honlapra, érdekes bemutatót láthatunk. Különbő sztárok arcképeire klikkelve rövid kis videóban lehet részünk, ahol különféle hírességek által kreált lényeket láthatunk. Többek között ott van kedvenc rendezőm, David Lynch állata is – meglepően szolid kis lényt alkotott, ahhoz képest, hogy milyen elborult filmjei vannak... A másik két híresség, akit érdemes még kiemelni: Elijah Wood, alias Frodó, illetve Adam West, a régi sorozatos Batman.

le egyedileg készített járművekkel, épületekkel, űrhajókkal, bútorokkal. Hab a tortán, hogy a *Spore* ezen része szinte teljesen észrevétlenül simul bele a főjátékba, és tényleg fantasztikus élmény mások agyszüleményeivel találkozni – már persze aki vevő ilyesmire. Aki nem kíváncsi a sok-sok *Spore* rajongó kreálmányaira, vagy nem okoz neki örömet, hogy a sajátjait másokkal megossza, az sokkal kritikusan tekint majd a játék egészére is...

AMIKOR MÉG CSAK „SEJTJÜK”, MIRŐL LESZ SZÓ...

A *Creature Creator*ról már sokszor írtunk, ezért itt az ideje, hogy a játék alapjait kezdjük el vizsgálni. A *Spore* hadjáratának célja, hogy az intróban vírusként egy ismeretlen bolygóra érkező egysejtűnk-ből civilizált, intelligens lényt fejlesszünk, aki az egész galaxist meghódítja. Az ehhez vezető utat Wright nem egyetlen külön játék keretében dolgozta fel, hanem öt, egymástól sok tekintetben különböző élményt nyújtó aljátékra bontotta. Ezeknél a részeknél fokozatosan lesz lényünk egyre komplexebb, fejlettebb, hatalmasabb. A legelső a kreációs fázis, amely tulajdonképpen egy jópofa, ám végső soron rendkívül egyszerű flashjátékra hasonlít. Itt egysejtűként a vízben mocsorogva kell túlélünk a többi agresszív – hozzánk hason-

ló – lény támadásait. Mi magunk is megpróbálhatunk hűsevőként másokat felfalni, vagy esetleg megrögzött vegetáriánus módjára inkább a zöldegekre is fanyalodhatunk. Viselkedésünk máris befolyásolja, hogy később milyen kreatúrává válunk. Ahogy lényünk ebben a fázisban apró lépésekben fejlődik, úgy aggathatunk rá rendkívül egyszerű végtagokat: ragadozó száját, tüskéket, vagy görbe farkat. Ezek segítségével tudunk megmenekülni a nálunk nagyobb és erősebb lényektől, vagy másokat legyőzni és felfalni, ha mi magunk is hűsevőkké akarunk válni. Ízlés kérdése, hogy kinek mennyire jön be ez a tulajdonképpen rendkívül egyszerű szakasz: egyesek még sokáig elhülyéskednének itt, és sajnálják, hogy olyan hamar vége szakad (20-25 percnel nem tart tovább), mások inkább megkönnyebbülten felsóhajtának, amikor végre túlestek rajta. Bevallom őszintén, hogy amennyire mulatságosnak tartottam elsőre, amikor tavasszal londoni látogatásom során az EA főhadiszállásán kipróbáltam, annyira untam már másodszorra, így én inkább a második táborba tartozom...

D-DAY SPORE MÓDRÁ?

Ahogy elértük a megfelelő fejlődési szintet, lényünkkel partra szállunk, hogy végre meghódítsuk a szárazföldet is. Ez a rész tulajdonképpen egy rendkívül egyszerű külső nézetes akciójátékhoz hasonlít, különféle egyszerű küldetésekkel, feladatokkal megbolondítva. Alapvető feladatunk, hogy más lényekkel összebarátkozunk, vagy épp ellenkezőleg, elpusztítsuk őket. Eszerint is kell egyre komplexebbé váló kreatúráinkat fejleszteni: az agresszív egyének karmokat, tüskéket, foga-

kat, agyarakat aggathatnak kedvencükre, a békésebbek pedig megpróbálhatnak összebarátkozni a többiekkel a bájolgás, ének és tánc bevetésével. Talán bennem volt a hiba, de nekem speciel se kedvem, se türelmem sem volt más lényekkel haverkodni, így hamar a háború ösvényére léptem, ez pedig bizony meglehetősen repetitív tevékenység. Csakúgy, mint egy MMORPG-ben, ki kell jelölni a célpontunkat, aztán a speciális képességekkel támadnunk kell. Ha nálunk erősebb lényekkel kötünk bele, akkor bizony otthagytuk a fogunkat (már ha egyáltalán rendelkezünk ilyen testrésszel), ilyenkor pedig ugyan új-jáéledünk, viszont tapasztalati pontot is veszítünk. Ha mi győzünk, akkor DNS-darabkákat szerzünk, amelyeket aztán a saját állományunkba beépítünk úgy, hogy párunk saját fajtánkkal. Ezeket a DNS-elemeket véletlenszerűen szereztük, így jó sok ellenséges lényt kell levágnunk, mire a szükséges darabokat összegyűjtjük. Abban az esetben, ha mégis haverkodni szeretnénk, akkor fokozatosan meg kell tanulnunk a többi lény táncmozdulatait, és így jutunk a DNS-hez. Egyik játékelem sem vérforralóan izgalmas, viszont lényünk fejlődése tényleg rendkívül mulatságos, és ahogy a szemünk láttára formálódik, egyre jobban fogunk kötődni hozzá.

POPULOUS HOMMAGE VAGY NOSZTALGIA?

Kár, hogy a következő szakaszban már lezárul az egyedifejlődés, tehát újabb testrészekkel már nem gyarapíthatjuk kedvencünket. A törzsi résznél már nem egyetlen lényt, hanem egy egész népcsoportot irányíthatunk. Hogy azért itt is némileg megváltoztathassuk kreatúráink külsejét, eb-



Zoli sejtjóra óta fura alakokkal barátkozott



Eljárjuk a vulkánkánt

i Amikor Will Wright először mutatta be az EA-nak a Sim City-t, először senki sem hitt benne, ezért rengeteget kellett kilíncselnie, mire végre megjelenhetett a játék. A Sims-nél ugyanez megismétlődött.

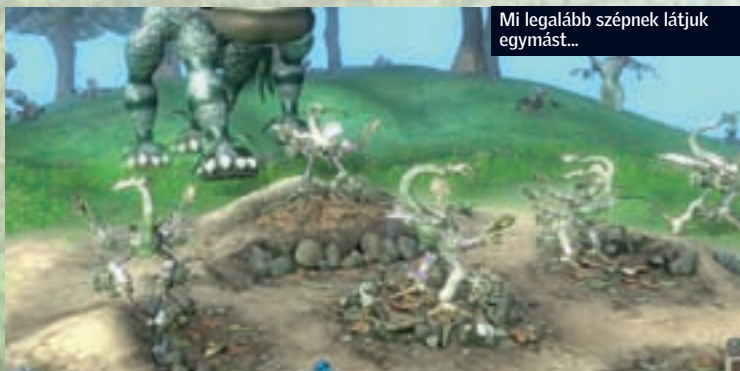


ben a szakaszban különféle ruhákat aggatunk rájuk. Persze itt is találkozni fogunk más lényekkel, amelyek hozzánk hasonlóan törzsi formációban működnek, bár egyesek kissé primitívebb, vagy épp ellenkezőleg, fejlettebb szinten vannak, mint mi. Alapvetően az a feladatunk, hogy élelmszert gyűjtsünk (itt is akár agresszív, vagy békés úton), és megszervezzük a védelmünket, ugyanis mások a mi elemőzsiánkra pályáznak. Rendkívül primitív szintű épületeink már lesznek, és mi magunk is felégethetjük mások tákolmányait, ha éppen ilyen beállítottságúak vagyunk. Ha viszont zenélni, vagy táncolni szeretnénk, akkor ezzel is elkápráztathatjuk a többi népcsoportot, és ezen a szinten már hangszereket is használhatunk. Csakúgy, mint a játék korábbi részeinél, itt is egyéni ízlés kérdése, hogy valakinek bejönnek-e ezek a helyenként mulatságos, de összességében igen-

csak önismétlő és talán unalmas játékelemek. A leginkább szerintem azok fognak ismét csak unatkozni, akik az agresszív utat választják, és már veterán RTS-rajongók, ugyanis e tekintetben a *Spore* ennél a résznél is rendkívül leegyszerűsített, mondhatni primitív. Az egész élelemgyűjtés, védekezés és harci rész a *Populous the Beginning*re emlékeztet, és még annál is egyszerűbb, az pedig egy több mint tíz éves játék ugye, és nem a legjobban sikerült részként emlegetjük. Ismét csak azt éreztem, hogy bár kétségtelenül jól (vagy inkább: logikusan) illeszkedik ez a szakasz a *Spore* egészébe, mint aljáték, meglehetősen egysíkú és unalmas. Akik anno orrvérzésig tolták a *Populous*okat, nem hiszem, hogy nagyon el lennének ragadtatva tőle, az ifjú titánoknak, vagy casual játékosoknak viszont talán nagy élményt jelenthet.



Innentől valóban sci-fi: bajnok lett a Ferenfváros!



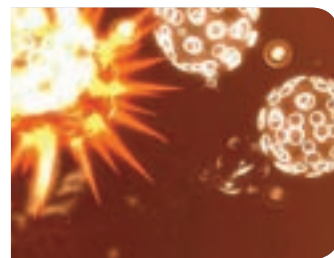
Mi legalább szépnek látjuk egymást...

MIHEZ HASONLÍTSALAK?

Spore és más játékok közötti párhuzamok

SEJTSZAKASZ - FLOW

A *Spore* első, sejtszakaszos része leginkább egy PSP-s, illetve PS3-as ügyességi-logikai játékra, a *Flow*-ra hasonlít. A *Flow*-ban lényegében pontosan ugyanazt kell tennünk, mint a *Spore* sejtszakaszában, tehát sejtekkel táplálkozni, harcolni, menekülni, stb.



KREATÚRA SZAKASZ - WORLD OF WARCRAFT

Persze más MMORPG-t is felhozhatnánk példának, de nyilván a *WoW*-a legismeretebb. Ez a TPS-rész leginkább arra hasonlít, mintha egy melee (harcos) kasztú karakterrel hagyományos küldetéseket hajtanánk végre. A küldetések leginkább grindolos típusúak, tehát ilyen „szedj össze x mennyiségű növényt, gyilkozz le y mennyiségű ellenséget” kategóriába sorolhatóak.



TÖRZSSZAKASZ - POPULOUS: THE BEGINNING

A harmadik játékrész lényegében Peter Molyneux sikersorozatának (kevésbé sikerült) harmadik epizódjára hasonlít. A törzsrészben primitív szinten lévő lényeinknek kell törzské kovácsolnunk, megvédenünk a tápanyagot, illetve testi épségüket, vagy kezdeményoznünk és nekünk magunknak az ellenségre támadnunk.



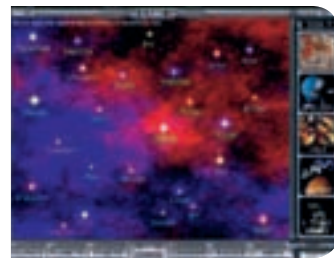
CIVILIZÁCIÓS SZAKASZ - CIVILIZATION

Nomen est omen, ugye. A civilizációs rész leginkább az azonos című klasszikusra emlékeztet. Pontosan ugyanazt kell művelnünk, mint anno Meier mester opusában: nagyobb városokban kell a népesség fejlődését, jólétét és boldogságát irányítanunk.



ŰRHÓDÍTÁS - MASTERS OF ORION

Persze sokféle űrstratégiai játékot felsorolhatnánk még, de a *Masters of Orion* a leghíresebb talán ebben a kategóriában. A *Spore* természetesen sokkal egyszerűbb játékmennettel dicsekedhet, mint nagynevű „rokonai”, lényegében csak gyökereiben tartalmazza az űrhódítás játékmennet elemeit.



AZ ÉN KEDVENC HAVEROM



BAD SECTOR LÉNYE

Amikor megalkottam Ubult, kedvenc agresszív madárszerű lényemet, mindjárt tudtam előre, hogy itt bizony vér fog folyni... Lényem kialakításánál és fejlesztésénél a lényeg a nyers testi erő volt, ezért hősünk húsevő, rusnya dög lett. Amilyen a gazdája...



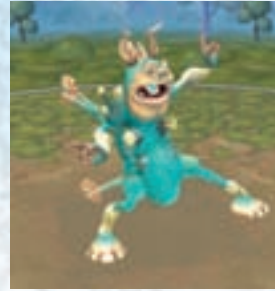
DUNCAN

Ha a Duncanius Pius a Földön élne, róla zengte volna ódáját a görög költő, őt faragta volna meg márványból Michelangelo, és reá próbálna meg hasonlítani minden filmsztár. Már pusztá létezésében is a kreacionizmus és a darvinizmus vitájának perdöntő bizonyítéka, mert ily csodás lényt, ily magasztos entitást sem emberi kéz, sem Isteni akarat nem teremthet, csakis az evolúció évmilliók gépezete csiszolhat tökéletessé.



MALACHIT

Baromka faj (Baromculus Humanicus): egy igen csendes, békeszerető faj. Hús még véletlenül sem érte száját, a vegetáriánusok táborát erősíti. Mindene a pénz, mottója: ha valamit nem tudsz megoldani pénzzel, oldd meg sok pénzzel. Szeret a háttérben meghúzódni, a háborúktól távol tartja magát, viszont ha valaki megfosztja a betevő pénzmenyiségétől, akkor minden kapcsolatát kihasználva azon lesz, hogy eltörölje ellenfelét a galaxisból. Egyetlen istene van, Sporeleon, de csak mértékkel adózik tiszteletére, nehogy elkérnyeztesse őt.



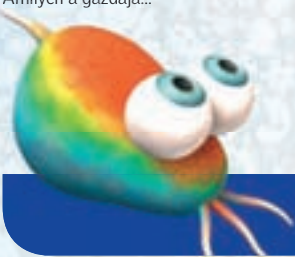
MAZUR

Laci rövid idő alatt a szívemhez nőtt: kedves, intelligens és igazi sóman, legalábbis ez utóbbiról áruklodnak a vállát és mellkasát díszítő kristályok. Igen civilizált, a kereket már feltalálta és a hátán tartja, hogy el ne felejtse. Ezzel máris áthidalta egy olyan problémát, ami az emberiségnek sok száz évbe került: Laci könnyedén ül és dzsál. Szimultán. Bírja az italt, meg a jó vékony könyveket. Szereti az eperfagyit és az eperfagyit is szereti őt.



VITYA

Az Édesanyák dicső népe szépségét (faramuci módon ugyan), de atyáitól örökölte, visszafogott eleganciája - a cilinderre gondolkol - hanyagul társul a technológiai fejlődésbe vetett töretlen hittel, gondolok itt a fejcúscson elhelyezett propellerre. Egy hiperaggresszív fajnak mindig jól jön, ha a s@ggére elhelyezett tatyóból bármelyik pillanatban elő tud rántani egy B@szomvető TM-et. Emellett pedig mindig tudja, hogy mennyi az idő, hisz a pontosság a királyok udvariassága.



SID MEIER LIGHT

Nosztalgiaevonatonk következő állomása Peter Molyneux után Sid Meier kultikus játéka, tehát a civilizációs szakasz leginkább a *Civilization*ra emlékeztet. Lényeink itt már társadalmakban, városokban élnek és viszonylag komplex házakat, földi, vízi és légi járműveket kell létrehozniuk. Itt már jobban tudjuk a különböző színeket, mintákat, formákat alakítani. Nehogy azt higgyék azonban, hogy ez a rész Meier mester klasszikusával vetekszik. A cél itt is az volt, hogy bizonyos elemeket leegyszerűsítsenek, és csak nagy vonalakban, szellemiségben koppintsák le a régi alapjátékot, nehogy a casualokat elriasszák. Városházákat, lakóházakat, gyárakat, szórakoztató létesítményeket hozhatunk létre, viszont

nagyon egyszerűen, minimális nehézséggel tudjuk utóbbiakkal befolyásolni lényolgáraink hangulatát – mintha egy szuperkönnyű fokozaton tolt *Civilization* lenne dolgunk. Nyersanyagokat azért kell gyűjtenünk, de ez sem túlzottan bonyolult. Maga a hódítás is csak látszólag összetettebb. Kereskedelmi, vallási, vagy katonai úton is meghódíthatjuk a rivális népeket, azonban a hadjárat voltaképpen ugyanolyan módon működik mindhárom esetben. Ha agresszívak vagyunk, akkor odaküldünk egy sereget, amelyik lebombázza az ellenséget, és ha túlerőben vagyunk, nyertünk, ha viszont hittértítőket küldünk, akkor majdnem ugyanez történik, csak lényeink nem lönek, hanem egy holografikus képet vetítenek ki, amely-

lyel meggyőzzük az ellenséget igaz létünkről. Végül is mulatságos ez a játékelem, de túlzott stratégiai mélységet ne várjunk tőle...

A VÉGSŐ HATÁR: A VILÁGZÚR

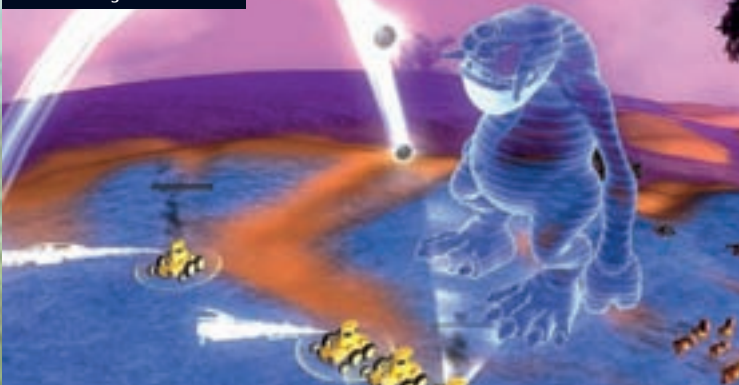
A játék utolsó szakasza a világegyetem meghódításának kapuit tárja ki számunkra. Itt többféle játékelem is egyesül: a korábbi kreatúrafázisból is visszakapunk bizonyos ficsőroket. Egy űrhajó boldog birtokosává válunk, és bolygóról bolygóra kell utaznunk, hogy felfedezzük és meghódítsuk őket. Ilyenkor a planeták felszínére kerülünk, de akkor teljesen ki is zoomolhatunk belőlük. A bolygók után küldetéseket vállalhatunk, amelyek némileg egyedibbek és viccesebbek, mint a korábbiak. Ellenséges idegen lényeket kell elrabolnunk, vagy épphogy kiszabadítanunk, beteg állatokat kell kiirtanunk, ellenfeleink bázisának tornyait kell lebombáznunk. Ahogy egyre több feladatot teljesítünk, úgy csapódnak hozzánk újabb és újabb társak. A bolygók meghódításához aztán le kell telepíteniünk és felfejlesztenünk egy kolóniát. Itt már sokkal lassabban szilárdíthatjuk meg a gazdaságot, így ügyelnünk kell arra, hogy mire szórjuk el nehezen megszerzett pénzünk. Az is előfordul, hogy mielőtt megvetnénk lábunkat az adott bolygón, előtte lakhatóvá kell alakítanunk, tehát terraformálnunk kell. Előfordul az is, hogy ez nem csak azt jelenti, hogy a légkört kell átalkítani, hanem más bolygóról „importált” növényeket és állatokat

is le kell telepíteniünk. Ha már kiéptült bázisunk, akkor sem pihenhetünk, hiszen állandóan támadni próbálnak majd, így lézertornyokat kell felépíteniünk, ellenséges űrhajókra lövöldözniünk, vagy esetleg kereskedelmi útvonalakat kiépíteniünk. A világűr meghódítása a játék legkomplexebb és legtávolabbi tartó része, és egyértelműen ez a legelvezetesebb is. Ha már egyszer végigvittük a játékot, akkor akár rögtön ide is ugorhatunk, de azért mégis kár, hogy a *Spore* többi, ehhez vezető elemétől azért nem rágiuk majd le a tíz körünket...

I'M TOO SEXY FOR MY ALIEN?

A *Spore* színes, tarka-barka grafikájánál a készítőik igyekeztek a játék vidám, vicces hangulatát áthozni. A lények animációja egyszerűen fantasztikus: minden egyes végtagjuk teljesen életszerűen mozog – igaz, nehéz elképzelni, hogy egy hatlábú trutyimóknak pontosan hogyan kellene mozognia. Mivel végső soron minden egyes élőlény, vagy környezeti elem lecserelezhető, alakítható, formálható, így nem meglepő, hogy azért a grafika inkább funkcionálisnak, mint szépnek mondható. A hangsúly emellett a karikatúraszzerűsége és nem a szépségben nyugszik, emellett pedig grafikus hibákkal is találkozunk, illetve az antialiasing sem szerepel a *Spore* motorjának repertoárjában. Összességében nehezen nevezhetnénk a *Spore*-t szépnek vagy igazán látványosnak, viszont pozitívum, hogy közepesebb, vagy akár ócskább gépe-

Nagyon úgy néz ki emberek, Danikennek igaza lett





Már megint itt van a szerelem, már megint izzad a tenyerem



Erzsike, válasszunk magunknak csillagot!



A VILÁGÚR MEGHÓDÍTÁSA A JÁTÉK LEGKOMPLEXEBB ÉS LEGTOVÁBB TARTÓ RÉSE

ken is gond nélkül elfut. A hangokról és zenéről már sokkal pozitívabban beszélhetünk. Brian Eno muzsikája igencsak fülbemászó, és neki is köszönhetően fantasztikus élmény, ahogy a zene dinamikusan változik aszerint, hogy éppen mit művelünk a játékban. Hasonló szuperlatívuszokban nyilatkozhatunk a különféle hangokról és zörejelekről, különös tekintettel a lények által kiadott makogásokra, szörcsögésekre és egyéb kommunikatív hangokra, amelyek a Sims karattyolásának alatterszerű megfelelői.

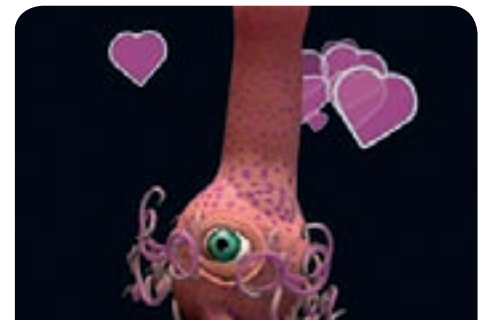
SPORE-TOT ÚZUNK MAJD BELŐLE?

A *Spore* értékelésénél sokkal objektívabbnak kellett maradnom, mint egyébként szoktam, ugyanis nekem őszintén szólva nem tetszett annyira, viszont a rajongóit is meg tudom érteni. Az első

négy játékszaksaszt én eléggé untam, és nem tartom túlzottan fantasztikus ötletnek, hogy jó, hát tényleg sikerült lenyúlni a *Populous*, a *Civilization*, vagy az ötödiknél a *Space Rangers* alapötletét, csak éppen ennyire lebutítva. Az is igaz viszont, hogy azok a fiatalabb, vagy casual játékosok, akiknek nem volt szerencséjük ezekhez a klasszikusokhoz, sokkal inkább élvezik majd ezeket a részeket is. Összességében én azért kicsit többet vártam Will Wright-tól. Az alapkonceptió persze most is zseniális volt, ám ezt az öt – máshonnan összezsuzdelt – és kissé szárazon összeillesztett játék részt én annyira nem éreztem egyedinek, mint ahogy azt a *Sim City*-ről, vagy a *Sims*-ekről elmondható. Kacagató és mulatságos tehát ez a játék, de én Wright mestertől egy kicsit többet vártam. **GS**

SPOLGÁRPUKKASZTÁS?

Sporn botrány



A SPORE MEGJELENÉSÉVEL várható volt, hogy egyesek piszkos fantáziája beindul, és botrányos tartalmú lényeket is készítenek majd. El is terjed a „Sporn” (Spore + porn) nevű mozgalom: hímtag formájú kreált lények árasztották el a játékot. Az esetről Will Wrightot is megkérdeztek, aki a szokásos nyugodt stílusában azt válaszolta, hogy nem izgatja a dolog különösebben, de azért persze foglalkozni kell az ügygel (annál is inkább, mert a CNN-en is készült róla riport). A hímtag formájú lényeket ezentúl ki fogják tiltani a játékból.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/spore

GameStar

HARDVERIGÉNY:

2.0 GHz CPU, 512 MB RAM (Vistához 768 MB), 128 MB VRAM, 6 GB HDD

- mulatságos környezet és hangulat
- remek alapötlet
- tömérdek fejlesztési, alakítási lehetőség
- az aljátékok gyakran unalmasak
- a grafika nem túl látványos
- Willtől kicsit többet vártunk

85

Nem rossz, nem rossz, Mester, de ennél még több kell!

EGY KÁVÉ MELLETT... PETER MOLYNEUX-VEL

Az ember a játékvilág nagy újításai mögött... és a mikrofonunk előtt

//BZ



NÉVJEGY

NÉV Peter Molyneux
FOGLALKOZÁS vezető designer,
stúdióvezető

Az 1959-es születésű angol szakember az „isten-játékok” atyja, tervezőként és programozóként olyan játékokért volt felelős, mint a *Populous*, a *Dungeon Keeper* vagy a *Black & White*. Üzleti szimulációkért is felelt, mint a *Theme Park* vagy a *The Movies*. 1997-ben otthagyja a Bullfrog csapatát és megalapítja a Lionhead Studios-t, amely ma a Microsoft Game Studios tagja. Megannyi díjjal és elismeréssel büszkélkedhet, Franciaországban lovaggá is ütötték.

Már a *Fable* első részét is nagyon szerettem, szóval vártam a folytatást. Mikor döntöttétek el, hogy nekilátok a második résznek?

Igazság szerint rögtön az első rész megjelenésekor. A *Fable* volt számomra az első szerepjáték, és amikor készítettük, folyamatosan arra gondoltunk: Istenem, még bele kéne tenni ezt a ficsört, meg azt, és még azt is, meg még amazt is – így aztán abban maradtunk, legyen ez egy olyan játék, ami egyszer tényleg el fog készülni, tervezzük meg, mi az, ami még belekerül, és mi az, ami már nem. Pontosan ezért már a megjelenéskor megvolt egy csomó olyan ötlet, hogy mivel lehetne több a második rész.

Tulajdonképpen még történeti szinten is voltak kimaradt dolgok. Ez volt a *Lost Chapters*?

Igen, a *Lost Chapters* tulajdonképpen az eredeti játékot bővítette ki, egy amolyan rendezői változat jelleggel, a történet minden szakaszában megtalálhatók olyan plusz elemek, amik az eredeti játékból kimaradtak.

Akkor lehet, hogy a *Fable 2*-höz is jár majd egy *Lost Chapters* kiegészítés?

Tény, hogy itt is vannak kimaradt dolgok, szóval lehetőség valóban van rá.

Már a *Fable 1*-ben is rengeteg újdonságot vezetettetek be, a második részben miket várhatunk?

Nagyon nehéz lenne ezt most mind felsorolni. Az a helyzet, hogy egy teljes listát összeírhatnék erről, szóval inkább kezdjük ott, hogy sokkal inkább összemostuk a játéktípusok határait. Ez már nemcsak egy szerepjáték vagy kalandjáték, inkább egy olyan ötvözet, ahol annak ellenére, hogy fantáziavilágról van szó, nagyon is

valószerű minden. Egyrészt az egész játék kinyílt. Az első részre visszanézve azt láttuk, hogy még mindig nagyon kötött a világ, és az, ahogy mozgunk benne, a kalandok sorrendje és hasonló. Most viszont már teljesen szabadon járhatunk Albion egészében, teljesen csak rajtunk múlik, mit csinálunk. Nem kell feltétlenül követnünk a sztori fővonalát, akár csak mászkálhatunk, felfedezhetünk dolgokat, vagy épp mondjuk családot alapíthatunk, itt ezt is lehet. Tehát ha úgy akarjuk, játszhatjuk a játékot szinte szimulációs szemzőgből, ahogy figyeljük a karakter fejlődését, feleséget választunk, házat veszünk, amit akár bérbe is adhatunk – ilyesmi sem volt idáig egy szabványos szerepjátékban. Aki a csatákért van oda, fejlesztheti a tulajdonságait és csodálatos harcokat vívhat egy csomó lehetőséggel, mozgással és varázslattal. Aztán itt van a „breadcrumb” rendszer, ami pontosan arra való, hogy ennek az egyedülálló útjelző rendszernek köszönhetően bármikor visszatálhassunk az aktuális küldetéshez, ha kisimeztük vagy épp kiharcoltuk magunkat. És aztán ott van a kutya, ami tulajdonképpen egy teljesen egyedülálló mesterséges intelligencia, egy olyan társ, ami eddig szintén nem volt jelen a játékokban – amellett, hogy segít a küldetésekben és a harcokban, kiszagolja a kincseket és az ellenséget, nevelnünk kell, megnyugtattunk, etetnünk és gyógyítanunk – tehát még egy kis tamagochi érzést is belevihet, aki erre fogékony.

Akkor ez tulajdonképpen egyfajta *Sim-Adventure* játék? Hiszen annak ellenére, hogy kitalált környezetben játszódik, az ottani életnek egyfajta tökéletes szimulációja...

Végül is igen, nevezhetjük annak is,

hiszen valóban, a játékos és az őt körülvevő világ annyira teljes, hogy a játéktípusok határait jóval túllépi azok a dolgok, amiket a *Fable 2*-ben meg tudunk tenni. Én is sokféleképpen próbálgattam a játékot, és néha tényleg azon vettem észre magam, hogy egyáltalán nem a történetre koncentrálok, csak mászkálok a városban, hallgatom az emberek történeteit, vagy épp megpróbálok szép szavakkal vagy más szociális jelzésekkel elcsábítani valami fiatal szépséget. Eleve nem úgy indultunk a játéknak, hogy most akkor csinálunk egy szerepjátékot, hanem inkább úgy, hogy csinálunk egy játékot, ami ebben a világban, egy ilyen karakterrel indul, és legyen minél teljesebb. Mondom, akár elszórakozhatunk azzal, hogy veszünk egy házat és napokig csak csinósígtatjuk, eldöntjük, milyen színű legyen a fal, milyen bútorok legyenek a szobában és hasonló. Aztán egyszer csak azon veszed észre magad, hogy már jó ideje nem is követted a történetet, annyira lekötött valami más a játékon belül. Az az igazság, hogy a játéktípusokat a PR szakemberek találták ki, ez kell nekik ahhoz, hogy valami köré felépítsék a játék bejelentését, reklámozását, hogy meglegyen, melyik polcra kerül a doboz a boltban vagy a webshopban. De a cél mindenképpen az volt, hogy a játékos egy pillanatig se érezze beskatulyázva magát, ebben a tekintetben végül is talán tényleg megváltoztattuk valamelyest a játékok világát: az a lényeg, hogy ne vedd észre te, mint játékos, hogy épp questet oldasz meg, felfedezel, vagy épp akciórészt játszol, ez az egész egy nagy egység, mint ahogy a való élet sem tuszkolható bele csak a kaland vagy akció skatulyába.



ZOLTÁN... ZOLTÁN...

Bár nem vagyok túlzottan nagy híve saját keresztnevemnek (ezért is a BZ), az látszik, hogy a külföldiek felé néha jó hatással tud lenni. Peter az interjú előtt és után hosszasan mondogatta a Zoltan Zoltan Zoltan-t, majd rákérdezett, milyen név ez és hol hallhatott róla. Meséltem neki a név talán egyetlen angol szószáraz feltűnéséről (Zoltán, Drakula kutyája - „klasszikus” trash-horror), és a jelentéséről is, valamint arról, hogy valóban ritka név Magyarországon kívül. Ő erre közölte, hogy talán felhasználhatná egy következő játékában. Én lazán mondtam neki, hogy csak egyetlen kicsi százalékért minden eladott darab után bármikor... ebben maradtunk, de azért a nyugdíjamat nem erre alapozom.



EGYSZER HOPP, MÁSKOR KOPP

Molyneux mester életében volt korán jött szerencse, de pár kisebb koppanás is. Első sikerét a véletlennek köszönhette, 1982-ben az akkori cége nevét (Taurus) összekeverték egy nagyobb cégével (Torus), így a Commodore cég megszponzorálta őket 10 Amigával – ez lett a cég vagyonának alapja. Akkor viszont kevésbé volt boldog, amikor első üzleti játéka (The Entrepreneur) 1984-ben annyit bukott, hogy a hordozó floppy ára se jött vissza az eladásokból.

AMIBE ELŐSZÖR IGAZÁN BELESZERETTEM, AZ A DUNGEON MASTER VOLT. MÉG AZ AKKORI BARÁTNŐMET IS ELVESZTETTEM MIATTA

Egy randa kérdés, aztán esküszöm, hanyagolom a témát.

Szóval, Fable 1-rajongó vagyok, és Vistám van. Gondolom, sejtetted a kérdést...

Ó, nagyon is. Mindenképpen jó lenne megoldani, és nagyon remélem, hogy valaki a fejlesztésben már dolgozik a problémán. Sajnos ebbe nekem sincs teljes beleszólásom, mint tervező...

Menjünk vissza még régebbre! Mi volt az első játék, amivel te játszottál annak idején? Min alapul az a sok-sok játékipari forradalom, amit összehoztál?

Talán ne is azt nézzük, mi volt az első, amivel játszottam, mert az bizonyára valamilyen játéktérmi masina volt. A fontosabb az, amibe először igazán beleszerettem, és ez a *Dungeon Master* volt. Annyira, hogy még az akkori barátnőmet is elvesztettem miatta. Egyszerűen nem értette, hogyan lehet ennyire elveszni egy fantáziavilágban. Nem is tudom, talán három-négy alkalommal is előfordult, hogy valamilyen pubban várt rám órákat, én pedig teljesen megfeledkeztem az idő múlásáról, de olyan is volt, hogy felhívtam, és szerette volna, ha elmegyünk valahová, én meg hiába mondtam neki, hogy elvesztem egy dungeonban és épp a halál küszöbén vagyok, valahogy nem érezte át igazán...

Szóval, ezek voltak az első igazi játékkélményeim, meg ott volt például a *Wizardry*, vagy a *Ultima*, amik szintén kezdetlegesen bár, de képesek voltak velem elhitetni, hogy egy másik

világban vagyok, és én irányítom a dolgokat.

És mi volt az első próbálkozásod, amikor játékot terveztél? Kis pixelek vagy karakterek, amik egymást üldözték?

Emlékszem, egyszer elmentem egy barátomhoz, aki programozó volt, és megkértem, hogy próbáljunk ki valamit: legyen egy olyan pont, amelyik odamehet egy másik ponthoz, és a másik meg elmehet előle, szóval majdnem teljesen ráhibáztál. Emlékszem, mennyire izgatott voltam, hogy ilyesmit meg lehet csinálni, a végén már tele volt pontokkal a képernyő, nagyon jól szórakoztam.

Az utolsó kérdés: gondolom, nem keveset játszol a Fable 2-vel...

Természetesen, nagyon sok időt töltök vele, naná.

Milyen karaktered van, jó vagy rossz?

Ennyire nem vagyok szélsőséges, és hálisstennek a játék sem az. Lehetünk bonyolultabbak annál, hogy jók, rosszak, szépek, csúnyák, zslugorik vagy adakozók vagyunk. De egy biztos. Imádom a pénzt. Egyszerűen nem játszhatom végig a játékot szegényen. Szóval, ha nem is vagyok teljesen gonosz karakter, de képes vagyok kifejezetten simlis, vagy épp erkölcsstelen dolgokat tenni annak érdekében, hogy pénzhez jussak. Szóval, alapvetően nem szélsőséges a karakterem, de az biztos, hogy jól el van eresztve, és nem feltétlenül mindig a jócselekedetekkel kereste a pénztét



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Ég a város, ég a ház is

//mazur

BESZÉDES ez a *World in Flames* cím, de a két *Mercenaries* játék lényegét mégis az első rész – csak előző generációs konzolokra, PlayStation 2-re és Xboxra megjelent – alcíme adja vissza leginkább: *Playground of Destruction*. A pusztítás játszótérre. Bár van némi ijesztő apai tapasztalatom azzal kapcsolatban, hogy mire képes néhány enrage módba kapcsoló 3-4 éves valódi játszótéren, itt még durvább dolgokról van szó. A *GTA*-sorozatot idéző hatalmas, szabadon bejárható világról, ahol kedvünkre garázdálkodhatunk – csak a pusztítás léptéke más, mert ugye Liberty City-ben sem csak jó hírünket gyarapítottuk, atomot mégsem dobunk a kedves helyiekre. De ne szadjunk emyire előre.

NAGY VÖRÖS LÁNGOSZLOPOK

Mindezt azért emeltem ki, mert vitán felül ez a *Mercenaries 2* legfőbb vonzereje, ami segíthet feledtetni a játékményt egyéb problémáit. Magunk között vagyunk, lehetünk őszinték: szétlőni dolgokat – úgy nagy általánosságban – prima mulatság, itt pedig aztán mindenki szabadjára engedheti a benne szunynyadó Matuska Szilvesztert, hiszen a lángoktól ölelt Venezuelában tevékenykedünk, ahol amúgy is megállás nélkül irtják egymást a különféle frakciók (a frissiben hatalomra lépett új kormány katonái – az egyetlenek, akikkel nem léphetünk szövetségre –, a zimmmprrrlsta kizsákmányoló olajcég, a venezuelai ellenállók hadserege, a később érkező ENSZ-katonák, de még a minden lében kanál kínaiak és a közeli szigeteken rezidáló rasztafári kalózok is). Zsoldo-



A fülem kétszer csejnet

RÖVIDEN

GTA-hoz hasonló, szabad játékményt, TPS akció rengeteg járművel és pusztító arzenállal

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Pandemic



A szíami ikrek viszonya akkor mérgesedett el igazán, amikor Chris feketévé operáltatta magát



Csak természetesen, csak természetesen...



Add ide a gránátot, a gránátot add oda

i A *Mercenaries 2* ellen már jóval megjelenése előtt több venezuelai politikus is tiltakozott: szerintük a játék az Egyesült Államok lejárató hadjáratának része, akik többek közt így akarnak megalapozni egy későbbi olajháborút.

MINDENKI SZABADJÁRA ENGEDHETI A BENNE SZUNNYADÓ MATUSKA SZILVESZTERT

sok vagyunk, akik általában merényletekre, robbantásokra és egyéb - járulékos veszteségektől sosem mentes - katonai akciókra szerződnek azzal a féllal, aki épp a legtöbbet fizeti. Nem személyes ügy ez, még akkor sem, ha hősünetet a játék elején alfélen lövik, és ő ezt a traumát a záró animációig nem is igazán dolgozza fel.

EGYSZERŰ EMBEREK

A játék elején három karakter közül választhatunk: adott a rettentő antipatikus Mattias Nilsson, aki a játékban még el-lenszenesebb, mint az előzetes képeken, egy igazi tuskó, kivarrt műpunc-műviking keverék. Kevés jó tulajdonságainak egyike, hogy társainál gyorsabban regenerálódik, így kevésbé szorul a katonák által el-pottyantott (vagy ládákból talált) elsősegély csomagok használatára. Van ugye a kötelező fekete srác, a drabális Chris Jacobs, aki nagy és erős, ezért több löszert tud egyszerre magával cipelni. Végezetül akad egy orient leány is, Jennifer Mui, aki gyorsabban fut férfi kollégáinál. A játékmenetet érintő különbségek ennyiben is merülnek, a sztori mindhármuk esetében ugyanaz, csak a párbeszédnek lesznek a választott karakter függvényében (kicsit) eltérőek. Először egy bizonyos Ramon Solano bérel fel minket, aztán jól el is árul és - mint már említettük - seggbe is durrant. Bosszú! Fő célunk lesz őt elkapni (ezzel le is lőttem a sztorit, mert ennyi a sztori), de míg közel tudunk férközni hozzá, kénytelenek leszünk új csapatokkal

bővíteni kompániánkat (gépezés, helikopter pilóta, vadászgép pilóta) és a Venezuelát fosztogató egyéb frakciókkal is össze-melegedni - szükségünk lesz a segítségükre. Ez egyébként nem nehéz, legalábbis a játék elején, de később, amikor már egymás ellen küldenek minket, ügyeskedniük kell. A lényeg, hogy egyik szövetségstünk se tudja meg, ha épp lenyúljuk a pénzét, olajkészletét, segítőnk elfoglalni valamelyik bázisát, vagy kinyírjuk valamelyik emberét. Vagy ha megtudja, még mindig lefizethetjük és nincs harag: ebben a világban minden a pénz körül forog. De a barátság sem lételemünk, a zsoldosok nem arról híresek: ha már nem fűződik érdekünk valamelyik csoporthoz, szívathatjuk őket nyíltan is, legfeljebb igyekeznek majd megnehezíteni az életünket. Persze ez a rendszer nem annyira összetett, hogy kijátsszuk egymás ellen a frakciókat, vagy valódi kihívást jelentsen mindegyikkel jóban lenni... semmi ilyesmi. Egyszerűen feladatokat teljesítünk nekik, vagy ellenük. Ha nekik, akkor egyre jobban fognak szeretni. Ha a kárakra, akkor egyre jobban fognak utálni.

HOGYÉ' A TANK?

De mit vehetünk a pénzre? Robbantani, mészárolni költséges meló, kiadásainkat az adóból sem írhatjuk le, satöbbi - a legtöbb pénz természetesen a munkaeszközökre megy el. A különféle cuccokat a frakcióktól vásárolhatjuk meg, majd ezeket légi egységeinkkel szállíthatjuk a megfelelő helyre, legyen szó akár kézifegyverek utánpótlásáról, járművekről vagy a

INGYEN BENZIN VENEZUELÁBÓL



A MERCENARIES 2 világában saját bőrünkön tapasztalhatjuk, hogy micsoda kincs az olaj, hiszen helikopterünk sem ingyen fuvaroz minket, a légi csapásokat szolgáltató vadászgép sem sűrített levegővel megy - szóval garantált, hogy a játék végére jóval elnőzöbben fogjuk megítélni még az Egyesült Államok külpolitikáját is. Nem csoda, hogy a *Mercenaries 2*-t az Electronic Arts ezzel igyekezett reklámozni Los Angelesben (később pedig Londonban): ingyen benzin osztogatásával. Los Angelesben nem volt semmi... gáz (haha), de Londonban sikerült olyan reggeli dugót előidézni, hogy a hatóságok idő előtt lefújták a bulit - végül a 20000 font (kb. 6 millió forint) értékű üzemanyag csak alig több, mint a felét sikerült elosztogatni.



Hajónk is van már, hadat üzenünk az egész szárazföldnek



Hamarosan kiderül, hogy punks not dead, vagy mégis

Kedves a pecód, Tibi, a Kalával meg ne törődj, első randira mindig elviszem



Kritikai műhely

Női lapok után szabadon...

CSAK ITT, CSAK MOST! Forradalmian új alapokra helyezük a játékesztés műfaját: egy rövid önismereti teszt segítségével próbálunk igazságot tenni a *Mercenaries 2*-vel. Nincs más tennivalód, mint az alábbi válaszok közül kiválasztani a legmegfelelőbbeket, majd a mögöttük található százalékokat hozzáadni (vagy éppen levonni) a cikk végén található pontszámhoz. Ezek után nyugodtan átírhatod a százalékokat, elvégre ez a saját GameStarod, azt csinálsz vele, amit akarsz.

1. Szoktál ábrázolni arról, hogy milyen szép is lenne felrobbantani dolgokat?

- a) Jézusom, haver! Dehogyn! (-3 %)
- b) Néha. Főleg, ha a híreket olvasom vagy bizonyos tévéműsorokat nézek. (0 %)
- c) Legyen elég annyi, hogy van a pincénkben ez-az. (+3 %)

2. Milyen típusú humort szeretsz?

- a) Odavagyok Csehov finoman árnyalt iróniájáért. (-3 %)
- b) Ben Stiller vagy Adam Sandler – nem is tudom, melyiküket imádom jobban. (0 %)
- c) Kaffogva-vinnyogva szakadok a Heti Hetesen. (+3 %)

3. Mennyire fontos számodra az ellenfelek mesterséges intelligenciája?

- a) Szeretem azt hinni, hogy akár korunk nyomasztó társadalmi kérdéseiről is tudnék konstruktív párbeszédet folytatni velük. (-3 %)
- b) Legalább hitessék el velem, hogy nem egészen síkhülyék. (0 %)
- c) Lehetnek intelligensek, feltéve hogy nem mozognak és nem találnak el. (+3 %)

4. Mennyire fontos számodra egy játékban a mondanivaló?

- a) Ha egy játék végén nem értekelem át egész korábbi életemet, kidobott időnek tekintem az egészet. (-3 %)
- b) Szeretem az elgondolkodtató játékokat, de megvagyok nagy tanulság nélkül is. (0 %)
- c) Fontos, persze. A *Quake III* végén egészen meghatódtam, amikor Xaero meghalt. (+3 %)



legkülönbözőbb légi csapásokról. És hogy miképpen vehetjük be ezeket? Képzeljünk el egy *GTA*-hoz hasonló módon felépített, hatalmas területet, különböző városi és kültelki helyszínekkel, szigetekkel, erdőbe-hegyekbe eldugott katonai támaszpontokkal. A közlekedés nem gond, bárkitől elszedhetjük a járgányát – a választék bőséges, és ami mozog, azt el is lophatjuk (akár harc közben, ellenfeleinktől is - ha sikerül jó ütemben lenyomni a képernyőn felvillanó gombokat). Ha már toboroztunk helikopterpilótát és felfedeztünk különféle leszállópályákat, légi úton is közlekedhetünk. A járókelőktől autót vagy motort zsákmányolhatunk, szövetségeseinktől pedig aztán tényleg bármit (dzsipet, tankot, hajót). Sőt: akivel jóban vagyunk, akár még embereket is ad, hogy segítsenek (bármire is készüljünk), elvégre annyi itt a rossz ember. A frakciók járművei jellegzetesen megkülönböztethetők, és bármi-

be is ülünk, ha igyekszünk kerülni a feltűnést, néhány másodperc múlva már adott frakció tagjainak néznek minket – így viszonylag szabadon közlekedhetünk. A légi segítség kérése nem egyszerű, a rendelkezésre álló lehetőségek listája egyre csak bővül, és mindig ki kell jelölni, hogy épp mi legyen a tarsolyunkban. Ügyelni kell arra is, hogy tiszta terepet biztosítsunk, mert légvédelmi tűzben nem száll le a gépünk, vagy egyéb baleset is történhet.

FELVÁGOM A KARAKTEREM

Általános feladat például, hogy bizonyos kiemelt célpontokat (HVT, high value target, akiért bármelyik frakció szívesen ad vérdíjat) kapjunk el – ha élve szállítjuk le őket, dupla pénz jár, így érdemes megtisztítani a terepet, majd a célpontot inkább leütni, mint lelőni, végül megkötni. Hívhatjuk a megbízót, aki helikoptert küld, leszáll, és ha egyben odacipeljük pré-



dánkat, már csörög is kasszánkba a zseton. Csakhogy! A mesterséges intelligencia valami egészen botrányos, egyszer a lehívott helikopter szétnyomta a megköttözött foglyot, máskor a hátsó propeller beleszapott egy békésen álldogáló fába, amitől a gép kigyulladt, majd felrobbant. Szemrebbenés nélkül hívtam a következő helikoptert – csak megoldják, gondoltam – akik simán leszálltak az előző csapat helikopterének kiégett roncsára, majd felborultak és kigyulladtak. Szinte hallottam, ahogy a túsom vihog – kerültem is a pilantását –, és hívtam egy harmadik gépet, akik boldogan elszállították. Remélem aztán ki is végezték. De máskor is kihagy a gép agya, egészen szürreális, amikor a szemem sarkából látom, hogy az egyik katonára háttal rohan a ház falában, a társa meg koncentrálni, de nagyon, aztán megpróbál felém lőni egy rakétát, és sikeresen beletrafál saját fedezékébe. Olyan is volt, hogy öt ellenfelet kellett likvidálni, és épp cammogtam volna az utolsóért, amikor hirtelen kaptam a gratulációkat: ez az tesó, kész vagyunk! Én pedig csak állok értetlenül, és nézem a távolban a robbanást – ah, valószínűleg rám céloztak, csak beléleltek egy benzines hordóba. Szóval ennyit a mesterséges intelligenciáról, és ezzel rá is tértünk a játék hibáira. Mert hiába van itt ez a nagy tér, hiába a rengeteg nagyot robbanó, gyilkos játékszer, amivel elég sokáig el lehet szórakozni, még hozzá remekül, ha rengeteg apróság rontja le az összképet. A kézfegyverek gyengék és pontatlanok – egészen nevetséges, hogy gyorsabban végezhetünk a legtöbb ellenféllel, ha inkább odarohanunk hozzájuk és szájon verjük őket puskatussal, mint-

ha pumpálnánk beléjük a löszert. Bár a fizika a robbanások esetében gyakran lélegzetelállító, gyakran teljesen következetlenül működik: simán leszállhatunk egy hegyoldalra, de egy lépcsőn leszállva megsérülhetünk? A hangok rendkívül idegesítőek (főleg a fatelepről szalajtott Mattias hangja, primitív akcentusa), a párbeszédük feleslegesek, semmitmondóak, mindenki ugyanazokat a mondatokat ismételteti, az ellenfelek is. Nagy trükk, amikor harc közben azt kiabálják: a ház mögött van! fedezékben van! a fa mögött van! Úgyesen leprogramozták, de ez az egyetlen, amit tudnak. Utánunk jönni például már nem igazán. Vagy felénk dobni egy gránátot. Vagy bekeríteni. Semmi ilyesmi, csupán rendkívüli éleslátással kikövetkeztetik, hogy hol vagyunk, és amilyen is hagyják. A tudomány emberei ők!

DE AKKOR IS: LÉGI CSAPÁÁÁS!

A vicc az, hogy mindezek ellenére is merem ajánlani a *Mercenaries 2*-t, ha valakit már önmagában is lázba hoz a tény, hogy milyen eszeveszett jól el lehet szórakozni komplett városrészek lélegzetelállítóan kivitelezett lerombolásával (annak ellenére, hogy a grafika erős közepes, főleg a textúrák gyenge illeszkedése miatt). Ez főleg kooperatív játékban igazán mókás: jellemző, hogy ilyenkor a második játékos nem is lép előre a "sztoriban", csak segíthet robbantgatni, pusztítani (csak az halad, aki hostolja a menetet). Talán mert ez a lényeg, és a *Mercenaries 2* már emiatt is élvezhető. **GS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/mercenaries-2-world-in-flames

GameStar

HARDVERICÉNY:

Pentium 4 (HT) vagy AMD Athlon X2, 1 GB RAM (Vista alatt 2 GB), GeForce 6800 GT/Radeon X1600, SM 30, 10 GB HDD

- ✦ hatalmas, változatos játéktér
- ✦ brutális pusztító lehetőségek
- ✦ GPS útvonaltervező a minimaphez
- ✦ agyhalló MI
- ✦ grafikai bugok
- ✦ érdektelen sztori

79

Nehezen ugyan, de hibáival együtt is szerethető.

A kedvenceid, akiket idáig csak a képernyőn láthattál!

Tökéletesen élethű figurák, melyeket most te is begyűjthetsz!

Holdfény Fantasy Kft.
1075 Bp. Wesselenyi u. 10
Új üzlet: 8000 Székesfehérvár Budai út, és a Károly János utca sarkán
(Nyitás: 2008. Augusztus)

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



BIONIC COMMANDO

REARMED



A *Bionic Commando* nagy költségvetésű feldolgozására ugyan még várni kell, de a kiadó fontosnak látta, hogy addig is egy kicsit felfrissítse az emlékezetünket...

//Duncan

HA EGY JÁTÉKBAN esztendők munkája, és néhány milliónyi dollár fekszik, akkor célszerű megfelelő PR-tevékenységgel megtámogatni még a piacra dobás előtt. Ehhez a kiadónak tucatnyi eszköz áll rendelkezésére, a hatásos előzetes videóktól egészen a király demóig. Ilyesmi céllal készült eredetileg a *Bionic Commando Rearmed* is, amely a készülő, nagy költségvetésű *Bionic Commando* remake-et igyekszik bevezetni a köztudatba. A kis videójáték azonban sokkal jobban sikerült annál, mint azt előzetesen bárki is várta volna, éppen ezért a kiadó úgy döntött, hogy bár nem teljes árú játékként, de külön is forgalmazni kezdik a kis programot.

CSÁKLYA ÚJRATÖLTVE

A *Rearmed* nem titkolta azon produkcióknak állít emléket, amelyek még a szoftverjátékok történelmének pattintott kőkorszakában jelentettek pompás szórakozást játékosok milliói számára. A *Bionic Commando* brand egyébként különösen

alkalmas erre, hiszen a történetéhez kapcsolódik egy másik legendás játéknak, a *Commando*nak a sztorija is, tehát úgymond rögtön két klasszikus feldolgozására is apropót nyújthat ez a projekt (és ezt a fejlesztők szellemesen ki is használták). A háttérrel korábbi előzetesekben jó néhányszor megemlékeztünk már, így most csak röviden vázoljuk a legfontosabb tényeket: főhősünk feladata, hogy különleges technológiával felszerelt „bionikus” karjának segítségével kiszabadítsa Super Joe-t (a *Commando* egykori főszereplőjét) az ellenség fogságából. Ezt a hajdanán rendkívül népszerű platform játékok mechanizmusával kell foganatosítanunk, néhány felülnézetes betéttel megspékelve. Tűnjék tehát bármilyen furcsának, de a *Bionic Commando Rearmed* ugyanazt az oldalnézetes, rendkívül egyszerű játékmenetet kínálja, amit az eredeti játék. Lőhetünk, guggolhatunk, bionikus karunkkal pedig felránthatjuk magunkat a magasabb szintekre. Meghalni akkor tudunk, ha agyonlőnek, vagy nemes egyszerűség-

gel belezuhanunk a pályákon elhelyezett titkokatos szakadékokba. Tulajdonképpen ennyi. A játék azonban olyan dolgokban hoz mégis újdonságot, hogy végül joggal vív ki népszerűséget és elismerést mind a kritikusok, mind a felhasználók körében. Egyrészt ugye itt van a grafika. Kissé furra, mégis váratlanul kellemes egy ilyen stílusú játékot ennyire jól megrajzolva, és ilyen kiválóan animálva látni. Karakterünk megformálása körültekintő, az ellenség, a környezet is szép, a korlátozott lehetőségekhez képest ráadásul a helyszínek is viszonylag változatosak. Képzeljünk el egy Mary Poppins-t, akít Natalie Portman alakít: furán ódivatú, mégis felettébb vonzó. Nagyjából ezt kapjuk a játéktól.

MIT DOBOTT A GÉP?

A BCR legnagyobb erőssége, hogy rendkívüli érzékkel hozza vissza gyermekkorunk kedvenc játékait, egyetlen szoftverbe sűrítve. Az eredeti *Bionic Commando*-s játékmenet mellett ugyan is van olyan pálya, ahol a régi *Commando*



RÖVIDEN

Hagyományos 2D platform játék, a '88-as *Bionic Commando* helyszínein, sztori alapú körítéssel.

KIADÓ Capcom
FEJLESZTŐ GRIN



A TÉRKÉP

Hogy legyen kerülőút



A JÁTÉK TARTALMAZ egy nagytérképet is, amelyen mindig a következő küldetés helyszínét tudjuk kiválasztani. Természetesen így is végig kell csinálnunk szinte valamennyi pályát, de legalább kevésbé lineáris a játék. A kék színű teherautók az ellenséget jelzik, ha véletlenül pont összetalálkozunk eggyel, akkor mindig egy extraküldetést is le kell játszunk a továbbhaladáshoz.



Az első heti 130 ezres eladás nem tűnik soknak összehasonlítva néhány több milliós címmel, de az átlagos játékhoz képest igazi JUGGERNAUT!
Ben Judd – producer, Capcom

felülnézetes látószögéből (ráadásul a jó öreg játék eredeti dallamai közepette!) kell mászkálnunk, és ugyanazokkal a gombóctöltényekkel hentelnünk a – természetesen végtelen számban érkező – ellenséget. Pompás szórakozás. A pályákon általában vannak alpályák is, amolyan alagutak, föld alatti bázisok, vagy épületbelső, amelyek kidolgozása pedig hangsúlyosan emlékeztet a Mission Impossible atmoszférájára. Gyakran liftezve bolyongunk, néhány szobában pedig ellenséges hadiszámítógépek kódjait kell feltörnünk, amelyek fontos információkhoz juttatnak a játék nehezebb részei kapcsán. Itt fontos megemlíteni, hogy a fejlesztők a humorral is kifinomultan operálnak. Egy ellenséges rendszer feltörésekor például elcsipünk egy párbeszédet, amelyben egy sorkatona a felettésével folytatott dialógusban a „ROTFL” kifejezést használja, mire a tiszt válasza: „Na azonnal kefjen fel a földről, fiam!”. Ezek a szokatlanul humoros intermezzók, amelyek tulajdonképpen in-

kább jelentenek egyfajta kikacsintást a felhasználó felé, nemcsak azt bizonyítják, hogy a fejlesztőcsapat az elvárhatónál nagyobb energiát fektetett a játék megalkotásába, de rendkívül szórakoztatóvá és színessé is teszik az élményt. Szintén érdekes megoldás, hogy a pályák nem teljes linearitásban követik egymást, ugyanis létezik egy nagytérkép, amelyen minden küldetés után ki kell választanunk a következő helyszínt a rendelkezésre álló választékból. Vannak emellett szövetséges táborhelyek is, amelyeken kiképezhetjük magunkat a különböző feature-ökből, fegyvereket szerezhetünk be, vagy éppen kommunikálhatunk a bázissal kulcsfontosságú kérdésekről. Sőt, lehetőségünk van a bázison különböző nehézségű akadálypályák végigjátszására is, ahol az elért időket a gép folyamatosan jegyzi. Ezeknél egyébként vitális a legfrissebben elsajátított trükköket is bevetnünk az akadálypályák megvalósítása érdekében.

A *Rearmed* egyébként felvonultat egy

i

A játékot Ben Judd producer előzetesen 10 dollár körüli (kb. 1600 forint) árra pozicionálta, de a kiadónál többen úgy gondolták, hogy ennél többet is megér. Bár a konzolos (PS3, Xbox 360) letöltések végül ennyibe kerülnek, de a Windowsos ár 15 dollár lett. Pedig, ha előre tudták volna...



Vajon mit akart kifejezni a rendező ezzel a három piros hordóval?

sztorivonalat is, amelyet írott dialógusok formájában követhetünk figyelemmel, pont mint a régi szép időkben.

SORSVONALAK

A fentebb említett térkép egyébként nem csak azért érdekes, mert eldönthetjük, hogy melyik pályán folytatjuk tovább a játékot, hanem azért is, mert egyes szakaszokat nem tudunk átvinni, csakis akkor, ha már valamely más pályán sikeresen megszereztünk egy-egy fegyvert, vagy elértünk valamilyen más célt. Szintén sokat dobnak az élményen a jól megrajzolt és ötletes főellenfelek. Ezek legyőzéséhez általában – a platformjátékoktól elvárhatóan – különleges megoldások is kapcsolódnak, egyiküket például csak úgy tudjuk legyőzni, ha bionikus karunkkal megragadjuk a pályán elhelyezett hordókat, és a megfelelő pozícióból nekikhajítjuk egy sebezhető alkatrészének. A kombinációs lehetőséget persze eleve növelte, hogy a fejlesztők számos változást eszközöltek az eredeti játékménethez képest. A fegyvereket például már változathatjuk játék közben, és a hordókat, vagy akár az ellenséges katonákat is elkaphatjuk különleges karunkkal, hogy pajzsként használjuk őket a tűzharcban. Érdekes ezen kívül szólni a többjátékos módról, amely számos mulatságos játék-

módot is tartalmaz. Legkülönlegesebb talán a beszédes című „Don't Touch the Floor”, amelyben csak a pálya legeslegelső szintje okoz halált, a lövések pedig nem ölik meg, hanem hátrálókik az ellenséget. A feladat tehát kvázi lelőkdönsni a másikat a szintekről egészen addig, amíg földet nem ér. Vagy mi.

A fentiek tehát mind közrejátszának abban, hogy a *Bionic Commando Rearmed* – még talán a kiadót is meglepő mértékben – sikeres játék lett. A nosztalgia, a szellemesség és az igényes kivitelezés kombinációja igen tettesztes eredményt szült, amelyet mindenkinél érdemes kipróbálnia. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/bionic-commando-rearmed

GameStar

HARDVERIGÉNY:

Pentium IV 2 Ghz,
1GB RAM memória,
6600 GT videokártya

- + jó grafika és animációk
- + érdekes többjátékos módok
- + nosztalgikus hangulat
- + gyorsan végigjutható

85

Öregember kommandós nem vén kommandós



FIFA 09

Megújult a külcsín, és váratlan húzással bekerült az egér a focipályára //Gyu



RÖVIDEN

Valaha a fociprogramok legnagyobbja volt PC-n, azonban eljárt felette az idő. Most itt a frissítés, ami felrázhatja a sorozatot, ha végre kigyógyul néhány régi betegségéből.

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ EA Sports

A PC-S FIFA VÉGRE KILÉPETT A MOSTOHAGYEREK STÁTUSZBÓL



Buenos Aires-i köpülős - magyar népművészet a Boca Juniors előadásában

ELJÖTT VÉGRE A PC-S FIFÁSOK ideje: a next-gen grafika immáron a mi kedvenc masinánkra is átköltözött - eddig ugyanis a konzolos verziók nagyságrendekkel szebben festettek. Persze ettől önmagában túl nagy változás nem lépett volna fel, hiszen gyönyörűek az izzadságtól tapadó mezek, az esőben koszolódás, vagy mondjuk a 3D-s fű, de ezeket mérkőzés közben úgyis meglehetősen ritkán látjuk, maximum visszajátzásakor, vagy kapuskirúgáskor. Mindenesetre a PC-s FIFA végre kilépett a mostohagyerek státuszából (szívesen megnézném, hogyan csökkentek a PC-s változat eladásai az előző években), a kiadó a fejéhez kapott, és egész korrekten FIFÁt rittyentett nekünk.

HA PC AKKOR... FPS

Sokan megkérdezhetik, az FPS-nek mi köze van a FIFA 09-hez. Elődeinek semmi sem volt, sőt, a játékban nincs is belső nézetes mód (tegyük hozzá, hogy „még csak az kéne”). Akkor mégis hogy lehet összehozni ezt a két igencsak idegennek ható fogalmat egymással? Úgy, hogy a fejlesztők gondoltak egy nagyot és azt mondták - ha PC-n a [W], [A], [S], [D] plusz egér irányítás a legnépszerűbb, akkor építsük be a FIFÁba. Nem kell ezentúl minimum 20 ujjal rendelkezni, hogy valaki FIFÁzson a PC billentyűzetén: elég a WASD ismerete és az egér kezelése. Zseniálisan egyszerű a dolog, ugyanis a két egeres mód közül az egyikben ballal irányítjuk az épp aktuális játékosot, míg az egérrel kapunk egy célkeresztet, amellyel kijelöljük a passz, illetve lövés útját. Minél gyakorlottabb valaki ezzel a kombóval, annál pontosabb hatást érhet el - csodálkozom, hogy eddig ezt senki sem találta meg ki. Az egyik egérgomb a lövés, a másik a passz, a görgővel lehet cselezni meg variálni. S itt jön az újabb truváj - a FIFA 09 szakítva a hagyományokkal végre totálisan átkonfigurálható - legyen az billentyűzetes, egeres, joypados irányítás, mindent úgy ál-

lítgatunk be, ahogy nekünk jó. Akinek 10 gombos egere van, telepakolhatja egerét funkciókkal, de akinek csak három gombja van, az is eljátszozgathat vele. No persze a kétféle egeres irányítás mellett (a másodikkal magát a játékosot irányítjuk egérrel) megmaradt a klasszikus billentyűzetes FIFA, és aki a joypadhoz ragaszkodik, bátran használhatja azt is - ide is új funkciók költöztek. Ezzel a sokféle irányítással bajba is kerültem, hiszen megannyi éven át hirdettem, hogy „vegyetek joypadot, akkor lesz jó a FIFA”. Most pedig itt van ez az egér és billentyűzet változat, ami jócskán megér egy misét. Mindegy, mindenki döntse el maga, melyik tetszik jobban - választási lehetősége most már lesz.

AKKOR MESTER, JELÖLJE BE AZ EGÉRREL...

A kontroll szó jelentése kettős. Hiszen effektíve magát az irányítást is jelenti, amikor a játékosokat irányítjuk, de arra is vonatkozhat, hogyan kontrolláljuk a meccset magát. A konkurens programban már jó ideje jóval fejlettebb taktikai opciók álltak rendelkezésre, mint a FIFÁban, azonban most változni látszik az összkép. Pont a fejlett irányítási metódusoknak köszönhetően a mérkőzés feletti kontrollunk is állítható. Amennyiben van több, jól bevált felállásunk, vagy taktikánk, akár ezeket is programozhatjuk a joypad gombjaira, vagy valamilyen billentyűre - ez azért jó, mert a játék megszakítása nélkül változtathatunk a taktikán, akár nagyon sokszor is, megzavarva ezzel az ellenfelet - ahogy a valós futballban, ahol csak bekiabál az edző egy szót, a csapat meg tudja, hogy akkor 4-4-2-ből át kell állni 3-4-3-ba és fejlebb kell tolni. Ugyanígy, aki egy újabb trükköt akar rakni az egérre, megteheti. Egyébként maga a FIFA már rég nem arról szól, hogy megyünk előre, mint a kos és közben nyomogatjuk a cselezés gombot, mert akkor nem sokra jutunk - bár a visszajátzásoknál egy-egy biciklissel tuti bekerül az összefoglalóba.

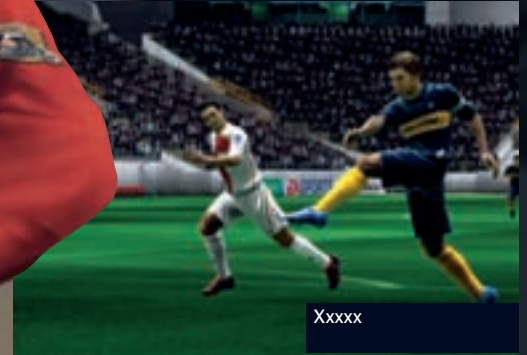
i Ebben az évben az egyik legfontosabb fejlesztés a labda pattanásának fizikája volt – a FIFA 09-ben akár az is előfordulhat, hogy egy lövés át pattan az egyik kapufáról a másikkra, majd onnan ki. Vagy be. Minden azon múlik, a valóságban hogy tenné ezt a labda.

FEDEZZÉ MÁR AZT A LABDÁT, FIAM!

Kicsit vegyessék a gondolataim a szokásos FIFA-betegségekkel szemben – még mindig ott van az a „nagyon könnyen átkerül a védőhöz a labda megerőltetés nélkül”-szindróma, ami sok-sok éve fertőzi a FIFÁt. Ellenfelünk hajlamos rá, hogy a világ legjobb ütemű és legtisztább szereléseit hajtja végre – mindent általában a legkiélezettebb szituációban. S persze egészen pontosan abban a tizedmásodpercben blokkol, amikor az ember ellövi a labdát – az élet tele van meglepetésekkel. Persze lehet erre azt mondani, hogy így van ez a valós fociban is, pedig nem – főleg manapság a védekezés rengeteg fizikai kontaktusból és szabálytalanságból áll – a FIFA 09-ben pedig maximum ellenünk fúj a bíró, a gép szinte mindig tisztán védekezik. Hoppá. Aproppó bíró – háát, ha magánvéleményemmel élhetek, kecskét vezessen, ne meccset. Viszont egy dolgot nagyon jól megcsináltak a készítőik – a játék fizikája sokat fejlődött. Legyen szó akár a játékosok egymás közötti fizikai kontaktusáról, vagy akár a labda pattanásáról, szinte a PES-ben érzi magát az ember. Ha az ember be tud állni a labda és a védő közé (magyarán fedezi azt), akkor a háttvéd valóban nem tud mit kezdeni vele, ahogy a valódi fociban sem. Ugyanígy lehet testcseleket csinálni, vagy testtel elsodorni valakit – magas, erős védők lazán lenyomják a kicsi, gyenge csatárokat, ha fizikai kontaktus jön létre. A labda pedig végre úgy pattan, ahogy kell neki – volt is ebből egy vicces eset, egyszer ugyanis beragadt a kapufák közé, és kb. 2 másodperc múlva „dobta” be az AI a hálóba – gondolom, addig pattoghatott ott anélkül, hogy láttuk volna. Érdeemes tehát bombázni a kaput, főleg, ha a potenciális kipattanóra van ott valaki – ugyanígy a kapusról is mindenfelé pattanhat a labda, így lesipuskás típusú csatár nélkül ne küldjük pályára csapatunkat.

NOS, JÓ NAPOT, ÉN LENNÉK AZ ÚJ EDZŐ

Elképesztően sok játékmód kerül be az egyre újabb és újabb FIFÁkba, az ember lassan totálisan eltéved, ha csak egy meccset szeretne játszani. Egyrészt ott vannak az interaktív ligák, amelyekben a saját klubunkat képviselhetjük interaktív módon az alábbi bajnokságokban – Barclays Premier League, Bundesliga, olasz liga, francia liga, mexikói első osztály. A történet roppant egyszerű – amikor két csapat meccse zajlik valós időben, akkor lehetséges a rajongóknak is egymás el-





Nagyon sokat dolgoztunk azon, hogy a kapusok minél emberibbnek legyenek. Ne legyenek ember-telenül hülyék, vagy emberfelettien briliánsak, hanem viselkedjenek minél inkább emberien".
David Rutter, producer, Electronic Arts

A JÁTÉK MAGYAR ARCA

Dzsudzsák Balázs



A játék magyarországi kiadásán egy fiatal és tehetséges magyar labdarúgó látható Ronaldinho társaságában. A PSV Eindhoven focistája, Dzsudzsák Balázs 1986. december 23-án született Nyírlugoson, ahol ma igazi népi hősnek számít. 2007-ben mutatkozott be a válogatottban, azóta már 11 fellépésnél tart (mire ezt olvassátok, remélhetőleg lesz az 13 is). Eddig a nemzeti csapatban egy gólt lőtt, a görögöknek, de az nem akármekkora volt!

len játszani – mondjuk, lezajlik több ezer Manchester United – Liverpool meccs a FIFÁban online, miközben a valódi csapatok játszanak. Aztán ezen meccsek alapján számolja ki a rendszer, hogy az interaktív ligában mi lesz az eredmény – így kapják a csapatok az interaktív pontokat. Magyarán, ha mondjuk a Hull City rajongói a legjobb FIFÁsok a világon, akkor az interaktív ligát a Hull City fogja nyerni, ha a sok-sok Hull City-kedvelő egy adott fordulóban mind elveri az ellenfél játékosát. Persze nincs országkorlátozás – lehet Manchester United-rajongó akár magyar játékos is, vagy játszhat a mexikói Toluca színeiben valaki Karakószörcsögéről. Szóval online meglehetősen sokféle ligát lehet tolni, az interaktív ligák mellett számtalanféle létre lehet hozni, mindenféle szabályokkal, tehát a PC online képességei ki lesznek használva. De nem minden az online: offline-ban is erősítettek a kedves fejlesztők. Például a manager módban végre lehet kötni pre-season, azaz szezon előtti mérkőzéseket, hogy lehessen tesztelni a csapatot. De nekem nem ez tetszett a legjobban, hanem az, hogy úgynevezett „seteket” lehet összeállítani – például tudjuk, milyen felállítás/összeállítás a legjobb a Manchester ellen, ugyanakkor a Liverpool ellen meg másik a jó – előre összerakhatjuk, utána már csak kattintani kell, és meglesznek az előre programozott összeállításaink. Igen praktikus dolog.

ÉS MIK A SZÁMOK, GYU BÁ ?

Hosszú évek óta az okozza a legnagyobb vitát a két menő fociprogram között, hogy melyikben mennyi a licenc. A PES ezen a téren változat-

lanul lemaradásban van, bár ott a közösség sokkal erősebb, és pillanatok alatt kijönnek a jó mezek, jó csapatnevek akkurátusan modellezve – voltaképp ügyes dolog, a Konaminak nem kerül pénzébe, a user mégis letöltheti. Ravasz. Most a FIFA 09 nem kevesebb, mint 500 csapattal és 30 ligával szerződött a pontos megjelenítés miatt, bár van a dolognak egy apró bibije – egyes ligákban a tiszta fehér mez a hazai, másutt pedig a vendégszerelés, így sikerült egyszer egy „rangadóra” két tiszta fehér csapattal kifutni. Mindemellett 61 féle bajnokságban, illetve kupában játszhatunk, amiből 42 hivatalos licenc. Szóval itt is van választási lehetőség jócskán. Ugyanakkor magunk is létrehozhatunk mindent, játékost, csapatot stb.

AKKOR MOST NYERTÜNK, VAGY MI VAN?

Az első kérdés, ami mindenkiben felmerült – akkor ez most jobb, mint a PES? Erre majd akkor válaszolok, ha megjelenik az új PES, úgy fair a dolog. Második kérdés – ugye jobb, mint a FIFA 08? Persze, sokkal jobb, egyrészt eleve a grafikus engine miatt, és akkor ott van még a sok játékmenetbeli újítás, az egér és billentyűzet irányítás (külön egérré vannak pro mozdatatok), a rengeteg egyéb játékmód, az Interaktív ligák, amelyek a 08-ban még nem voltak. Aki annak idején a 08-at megvette, most sajnálhatja, hogy kidobta a pénzt: erre a FIFÁra kellett volna félretenni – ez végre méltó a franchise egykori híréhez. Persze javítani sok mindent lehet és kell – még mindig ott van az ősi probléma a különböző gépi családok érzetével, meg néha a tréfás fizikával, de sebjaj. Ja, és a magyar változat a magyar kommentárral, ezt ne feledjék! GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/fifa-09

GameStar

HARDVERTÉNY:

Pentium IV 12 GHz, 512 MB RAM, 3D-s VGA 128MB

- + Next Gen grafikus engine
- + egyedi, PC-s egeres irányítás
- + továbbfejlesztett fizika
- Hol van a 10 vs. 10?
- a gép még mindig csal
- a gép még mindig csal

91

FPS-rajongók imádni fogják: WASD és oda passzol, ahova célzol az egérrel.

KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK NÉGY BELKIN N52TE JÁTÉKVEZÉRLŐT!

KÉRDÉS:

Hány programozható gomb van a Belkin n52te játékvezérlőn?

GS A: 20

GS B: 15

GS C: 5

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

a **06-90-642-311**-es telefonszámra,
és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag!

Az SMS elküldésének határideje:

Október 15.

(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatról elérhető!)

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

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

Akár az FPS, MMORPG vagy RTS játékok megszállottja, a Belkin n52te mindegyik stílusban villámgyorsan működik. A játékelmény minden eddiginél magasabb szintre kerül a személyre szabható gomboknak, profiloknak, a fantasztikus megvilágításoknak és a Razerrel való technológiai együttműködésnek köszönhetően.

Belkin N52te

Tulajdonságok:

- Beállítható csuklótartó kényelmes és izzadásgátló bevonattal
 - Könnyű váltás a három gombkiosztás között
 - Nyolc irányba beprogramozható hüvelykujjas irányítás, levehető joystick-kal
 - Csúszásmentes gumi párnák, melyek kellő stabilitást nyújtanak a találatok maximalizálásához
 - 15 programozható, teljesen személyre szabható, ultra gyors gomb
 - Kiváló visszajelzés és reagálás még a leghevesebb csaták során is
 - Megvilágított billentyűzet és tekerőgomb a sötétben történő játékhöz
- Belkin support: 06-1-350-2613



Belkin support:
06-1-350-2613

GameStar

Új kihívást keresel? Van itt valami Neked...

A NetAcademia, hazánk egyik legnagyobb oktatóközpontja IT Factory néven cool képzéseket indít informatika iránt érdeklődőknek. Ha jól vág az agyad, könnyen átlátsz bonyolult rendszereket és vannak jó ötleteid, akkor itt a helyed! Akár otthonról is követheted élőben, kapsz hozzá virtuális gépet, chat-et. Haverok, buli, feladatok.

Melyik képzés érdekel?

Hálózatbiztonság

Ha foglalkoztat a hálózatok világa és a biztonság „mindkét oldala”, tanul meg mindezt az ordoglakat.info fejlesztőtől!

.NET programozás

Te miért csak bámulod mások programjait? Miért nem írsz magad is? Mutasd meg a világnak, mire vagy képes! Nálunk Coding4Fun jellegű feladatokon „játszva tanulhatsz”.

A képzés díja

Helyszíni részvétel esetén: bruttó 119 ezer Ft
Online hallgatóknak: bruttó 99 ezer Ft.
Hozd a cimborádat is - kaptok 10% kedvezményt!

Jelentkezési határidő: november 2.

További információ és jelentkezés:

www.itfactory.hu

AJÁNDÉK BÖGRE!

Ha jelentkezéskor feltünteted a következő promóciós kódot:

GS011

IT Factory bögrét kapsz ajándékba.

ITfactory
TANULD MAGAD A LEGJOBBAK KÖZÉ

Szakmai partner
Az IT Factory
kitalálója és elindítója

Akik az oktatást támogatják
és színesítik

Technikai
megvalósítás

NETACADEMIA
A LEGJOBBAKAT TANÍTIUK.

Microsoft

CISCO

carnation

CASON

epam

intel

sitecore

sensenet

GameStar

hu
HUNGARIAN UNIVERSITY OF INFORMATION TECHNOLOGY



Erdőből ásott csokitorta – ööö...



Úriember elfordul

MYSIMS

Kis emberek nagy igényekkel – virágoztasd fel világukat!

//Sophiaso

RÖVIDEN

Minimalista Sims, ahol fő feladatunk, hogy építészként egy várost éllesszünk fel hamvaiból és tegyük álmohellyé mindenki számára.

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Electronic Arts

ÁLMODTÁL MÁR VALAHA ARRÓL, hogy lakberendezőként és építészként mindenki vágyát teljesítsd? Ha igen, itt a ragyogó alkalom, ugyanis egy várost kell felvirágoztatnod, hogy aztán heted-hét országából is hozzád jöjjenek tanácsokat kérni. Szép reményekkel és nagy tervekkel vedd bele magad a tárgyak megtervezésébe, és időt nem sajnálva teszed lakhatóvá az újonnan felhúzott házikót. Így kezdődik, folytatódik és ér véget történeted MySims városodban.

JÓMUNKÁSEMBER

Az eddig csak Wii-n és DS-en elérhető MySims első ránézésre a Sims cukisított változata: karaktert irányítunk, interakciókat végzünk, építgetünk, de aztán kiderül, hogy nem az a feladatunk, hogy minél szebbé tegyük a saját életünket, hanem az, hogy minél szebbé tegyük másokét (milyen szép gondolat). Ugyanúgy ehetünk, tévézhetünk, de jelentősége ezek közül egyiknek sincs, mivel nincsenek szükségleteink. Egyedül az interakciók lényegesek, mert ezek során

kapunk feladatokat, sőt, valakinek a legjobb barátjává válva felvehetjük stílusát – azaz a haj- és ruhaviseletét.

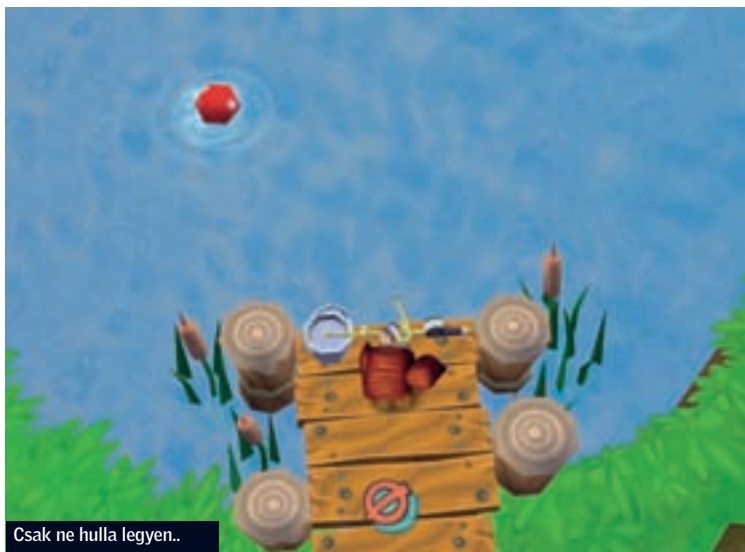
DR. HÁZ

Egy lepusztult és elfeledett városba érkezik meg, ahol a polgármester rögtön megajándékoz egy saját házzal és műhelylyel, és kiadja a parancsot: dolgozni, dolgozni, dolgozni. A leendő városlakóknak kell megtervezni egy tökéletes házat kívül-belül, újabb megbízatásokért és tervezésért cserébe. A munka és az idő előrehaladtával egyre inkább özönlenek a városba az emberek, hogy csodánkra járjanak – és kérjenek egy ingyen házat. Ezek az emberek különböző típusúak, házuk őket tükrözi. Akadnak aranyos, vicces, művelt, ijesztő, ízléses, és geek emberek. Minél több van egy típusból a városban, annál több olyan típusú ember akar majd ott lakni, sőt, ha 100%-ra növekszik az egyik stílus a városban, akkor egy úgynevezett „über sim” látogat hozzánk, akinek nagyobbak az elvárásai, mint a többieknek, de többet is rendel tőlünk.

A játék a karaktergenerálással kezdődik: minimalista Sims módon kiválaszthatjuk a haját, hajszínt, szemformát, hangot, egy-két arcfestéket, és ennyi. Itt furcsálltam, hogy tulajdonképpen uniszex karaktereket hozunk létre, ugyanis a nemnek semmi jelentősége a játékban (ráadásul elfelejtettem beállítani a hangot, így lányos külsővel rendelkező karakterem folyton



Pukk... haha



Csak ne hulla legyen..



Vendéglő a világ végén

férőhagyon vihancolt). Felbukkanó buborékok jelzik, hogy mit, hol, hogyan kell csinálni, szóval igazán nem lehet mondani, hogy rögtön bedobnak a sanyarú munkásválóságba. Az irányítás a WASD gombokkal történik, valószínűleg ezzel küszöbölték ki a Simsben néha nem tökéletes útvonal generálást.

A DOLGOK ESSZENCIÁJA

A játék kinézete meseszerű: a karakterek olyanok, mintha aranyos legőfigurákat aranyos chibi figurákkal ötvöztek volna, a házak esetében pedig mintha Jancsi és Juliska, no meg a gonosz boszorka megadta volna a kopirajtot a mézeskalácsházhoz. Na de hogyan is készül egy ház? Először fel-

építjük a falakat, majd rá az ablakot, a cégéert, esetleg a tetőt... és tádám! Mivel a megrendelő álomházát építjük, ügyelni kell arra, hogy olyan tulajdonságokkal rendelkezzen, mint ő maga: ha magába forduló gót, akkor feltétlen tegyünk a ház elé egy hollószobrot, és az ablakok se rózsaszínek legyenek. Igazából a vevő mindig elégedett, úgyhogy mivel az építgetés funkció 2-3 alkalom után unalomba fullad – de minden alkalommal muszáj csinálni – a végén az ember csak odadob pont annyi dolgot, amennyi szükséges. Amint kész a ház, a delikvens beköltözik, és általában jön a következő kívánságával, ami a személyiségét tükröző esszenciával készülő berendezési tárgy. Itt jönnek képbe ezek

az úgynevezett esszenciák, amiket interakcióval, kincskereséssel, fa termésének szedésével és horgászással lehet szerezni. Ebben a játékban érvényét veszti a „pérez nem fán terem” mondat, ugyanis „mezei” almafától kezdve túskefán át hollófát és sakkbábú-fát is találhatunk, amik, ha gondosan rendben vannak tartva, meg hozzák „gyümölcsüket”, amiket leszűretelünk, és beépíthetünk a bútorokba. Ezek az esszenciák a bútorok színét adják a játékban, pl. a boldog esszencia – amit akkor kapunk, ha boldog emberekkel jópofizunk – általában világos, virágos, míg a pók esszencia fekete, pókhálós, stb. mintákban érhető el. A bútorkészítés egy érdekes minijáték: kiválasztjuk a megfelelő tervrajzot, mondjuk egy széket, amit apránként kell felépíteni: először a lábait, majd az ülőkéket, háttámlát, és végül a díszítőelemeket pakoljuk rá, utána jöhet a festés, avagy az esszenciák. Dízajnlhatjuk tehát a bútorainkat, de sajnos az építkezéshez hasonlóan 2-3 alkalom után már a fene se akar dizajnlani. Az unalom nagy úr, de nem is csak ez a gond. Gyakran megesett, hogy pl. 20 ilyen és olyan esszencia kellett egy bútorhoz, ami önmagában csak hat építőelemből állt. Ilyenkor jött az, hogy mindenféle esztétikai szépérzékét félretéve a legkisebb elemekből rápakoltam annyit, amennyit kellett, ahová csak fért, hogy teljesítve legyen a megrendelés. Az esztétikát pedig nem nézi a játék, és erre a játékos hamar rájön.

MEGASZTÁR 5

A feladatunk tehát tulajdonképpen abból áll, hogy oda-vissza rohangálunk a műhely, a hotel (itt szállnak meg a leendő lakosaink) és az épp aktuális alanyunk háza között, no meg esszenciákat kutatunk. Sikeresen teljesített feladataink után a városka hírneve is megnő, ez 5 csillagban merül ki. A csillagok mellett van egy csík, ami mutatja, hogy a

következő szintig mennyit kell még teljesítenünk. Minden szinten új területek nyílnak meg előttünk, ahol újabb telkek, és újfajta esszenciák várnak ránk.

WII, DE NEM VÍÍÍ

A játék látszólag inkább a kisebb korosztályt célozza. Egy gyermeket könnyen el lehet szórakoztatni, de ha valami unalmas, azt nem bírja sokáig. Ez a játék sajnos ilyen, nagyon hamar meg lehet unni a monotonitását. Aranyos, a humora is rendben van, de ez kevés ahhoz, hogy hosszú távon élvezetes legyen. Ráadásul a bútorépítgetés egy kisebb gyerekeknek még bonyolult is lehet a játékban, nagyobbaknak pedig nem jelent kihívást, csak idegességet. Ez a játék Wii-n egészen más élmény, ott a kontrollerral való irányítás ad hozzá valami pluszt, PC-n viszont ez teljes egészében hiányzik. **GS**



A Nintendónál nem ritkák a kisméretű karakterek, így magától értetődő volt, hogy a MySimsben sem lesz ez másképp Emmy Toyonaga, dizájnner, EA



Szüreteljünk szellemet!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

HARDVERIGÉNY:
 1,8 GHz CPU, 1 GB RAM, 64 MB VGA

- jó humor
- aranyos karakterek
- ötletes bútortervezés
- nagyon hamar unalmassá válik
- monoton

60

Maradjunk inkább a Legónál...



SPACE SIEGE

Gép leszel, vagy ember maradsz, a döntés csakis rajtad áll!

//Chavalier

RÖVIDEN

Az emberiség sorsa dől el egy idegenekkel, kiborgokkal és robotokkal teli akció-szerepjáték kb. 15 órás játékidéje alatt.

KIADÓ Sega
FEJLESZTŐ Gas Powered Games

CHRIS TAYLOR, A MÁRA LEGENDÁVÁ vált *Total Annihilation* atyjának zsenije akkor ragyog igazán, ha stratégia fejlesztésébe kezd, ellenben a szerepjátékokkal, jobban mondván az akció-RPG-kkel sosem volt szerencséje. Hiába volt az első *Dungeon Siege* korának egyik legszebb játéka, ha a történet sablonosra sikerült, a játékmélet egy idő után unalmassá vált, a hangulat mor-

zsáit pedig nagyítóval kellett keresnünk. Nem volt elég komplex és epikus ahhoz, hogy a nagynevű RPG-k (*Baldur's Gate*, *Planescape: Torment*) nyomába érjen, de elég hangulatos sem, hogy megszorongassa a *Diablo 2*-t. Nagyjából ugyanaz mondható el a második felvonásról is, azzal a különbséggel, hogy megpróbálták kiküszöbölni az előbb említett hiányosságokat. Vajon a *Space Siege* megtöri a jeget?

MÉRNÖKI KAR

A munkaerőpiac mellett a játékvilág is fokozott érdeklődést mutat a mérnöki végzettségű egyének iránt. A késő ősszel érkező *Dead Space* mellett a *Space Siege* is egy mérnök, pontosabban hadmérnök szerepét kínálja fel a játékosoknak. Seth Walker az ISCS Armstrongon szolgál, az egyik olyan kolonizáló hajón, amely új otthont keres az emberiség megmaradt képviselőinek, miután sikerült anyabolygó nélkül maradniuk. Ha őseink tudták

volna, hogy mivel jár az úr felfedezése, sosem másztak volna le arról a bizonyos fáról. Ők azonban optimista idealisták voltak, és arról ábrándoztak, hogy az ember egyszer a csillagok között jár majd. Megtörtént. A lelkes gyarmatosítás közben csak egyszer szálltak le rossz planétán, és máris azon kapták magukat, hogy a nem túl kedves, kissé rovarszerű Kerak faj hadiflottája Föld körüli pályára állt, és atomjaira robbantja szeretett bolygójukat. Itt kezdődik a mi történetünk, amit számos jelzővel illethetnék, de azzal nem, hogy különösebben fantáziadús és izgalmas lenne. Vannak benne ugyan érdekebb részek, bajtársiasság, hősiesség, önfeláldozás, árulás és némi romantika, de nem sikerült mindezt jól tálalni, ráadásul az összes fordulat előre kiszámítható.

EMBER A GÉPBE

Azért okoz a történetvezetés csalódást, mert a korábbi fejlesztői nyilatkozatok, s az egyetlen választható karakter



Minden férfival ezt csinálod az első randin?



Jelentkezzen, aki nem tévedne itt el!



Holt költő társasága

i Chris Taylor egy interjúban elárulta, hogy egyszer nagyon szívesen elkészítené a *Dungeon Siege* harmadik részét. Ez bizonyára örömmel tölti el a rajongók szívét, de az már kevésbé, hogy a neves dizájnert drasztikusan csökkenteni kívánja a játékidőt.



Szép a szeme, arca csupa derű

mind-mind egy mélyeszántó gondolatokkal, csavaros fordulatokkal teli epikus történetre utaltak. A beharangozott kiborggá alakulás, a választás emberségünk megőrzése és feláldozása között inkább csak arra jó, hogy a felétől elágazó sztorinak újra nekiessünk, és kipróbáljuk a csak gépmemberként használható halálosztó eszközöket is. Tényleges moralizálás, az emberség kérdésének körüljárása helyett csak közhelyeket tolnak az arcunkba. Tisztában vagyok vele, hogy nem egy filozófiai doktori disszertációval állunk szemben, de ennél többet vártam.

A kibernetikus implantok csak a megfelelő gépezet segítségével kerülhetnek rendeltetési helyükre, s mindaddig nem is lesz módunk használni őket, amíg meg nem mentjük DeSoto doki életét. Gyakorlatilag a *Space Siege* legjobban hangsúlyozott eleméhez jutottunk el, hiszen emberségünk mértéke (százalékban számolja a rendszer) meghatározza, miként zárul a történet. Nekem három különböző véget sikerült kicsikarnom belőle. Nincs nagy különbség a részben a teljesen kiborg, illetve a teljesen embe-

ri Seth között. Mindez a közepes nehézségi szintnek, a pályákon szép számmal fellelhető, mentésre és gyógyításra is használatos egészségügyi állomásoknak és annak is köszönhető, hogy az ellenfelek nem termelődnek újra. Hősünk (élet-erő, páncélzat, stb.), illetve fegyverei (energiapenge, gépkarabély, rakétavető, stb.) az ellenfelek után megmaradó, továbbá a ládából összegyűjthető alkatrészek segítségével tuningolhatóak. A fejlesztéseket az egészségügyi állomásokon található szerelőpultnál tudjuk megejteni.

Seth Walker lehetőségei azonban nem merülnek ki ennyiben, hiszen akad jó néhány különleges képesség, amelyekkel időlegesen nagyobb sebzésre, védelettségre, haladási sebességre tehet szert, vagy épp területre ható támadást hajthat végre. Mindezt elmondható Harvey-ről is, akiről bővebben olvashattok a dobozban.

ŐSZ HAJSZÁLAK

Valami azt súgja, előbb csavarodik őszbe a hajam, minthogy megérhetném, miért kellett a wsad kombinációt egyszerű kattintgatásra felcserélni annak tudatá-



Kicsi a rakás

ban, hogy a játékidő túlnyomó részében valamilyen távolsági fegyverrel próbáljuk bántalmazni a ránk törő Kerak, kiborg és robothordákat. Kiborggá is alakítható főhősünk vezérlése csak egérrel történhet, bal klikkre közeledik, vagy tereptárgyakkal és embertársakkal lép interakcióba, míg a jobb egérgombra gyakorolt finom nyomás hatására üt, vagy tüzel, ha épp pirosra vált a kurzor, jelezve, hogy akire mutatunk, az épp nem baráti szándékkal közeledik felénk. Ezzel nem is lenne különösebb baj, ha a *Dungeon Siege*-hez hasonlóan zajlana a harc. A távolsági fegyverek miatt hatalmas áldás lenne, ha mérnökünk képes lenne olykor oldalra is lépni, hogy így térjen ki a lövedékek elől, de erre nincs mód. Cserébe van vetődés, amit az E lenyomásával hozhatunk elő, s ilyenkor hősünk arra bukfeneczik, amerre

éppen a kurzor mutat. A baj továbbra is az, hogy ebben a formában nem esik lezre, sőt kifejezetten kényelmetlen, amit a billentyűkiosztás átrendezésével orvosolhatnánk. Sajnos erre nincs mód, így vagy megszokjuk (idővel menni fog) az irányítást, vagy néhány perc után hagyjuk a fenébe az egészet, és inkább újra végigtoljuk a *Mass Effect*-et.

Nem lett rossz játék a *Space Siege*, de különösebben jónak sem nevezhetném. Hacsak nem vagy a téma elhivatott rajongója, érdemesebb megvárni, amíg lejjebb megy az ára, s akkor rászálni egy hétvégét az emberség megmentésére. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/sapce-siege

GameStar

HARDVERIGÉNY:

Microsoft® Windows® XP Service Pack 2, Vista, 2,6 GHz processzor
512 MB RAM, 128 MB grafikus kártya
DirectX 9 (Shader model 2.0)

- barátságos gépigény
- többféle befejezés
- dinamikus változó háttérzene
- elbaltázott irányítás
- gyenge történetvezetés
- leegyszerűsített RPG-elemek

75

Embernek lenni ennél azért többet jelent.

HARVEY

Az ember legjobb barátja



BÁR TÖBB TÚLÉLŐ IS SEGÍTI

hősünket céljai elérésében, igazán határozott támogatást csakis a narancssárga öröbottól, Harvey-től remélhet. A HR-V (Hodgins Robotic Unit Model Five) modell három különböző fegyverrel (gépágyú, napalm és energiafegyver) szerelhető fel, és ugyanúgy tuningolható, mint Seth Walker. Az erősebb páncélzat és a nagyobb ellenállás hűségesebb robotunk külsején is meglátszik majd.



Kérem, vigyázzanak, az ajtók záródnak!



GTR EVOLUTION

RACE 07 friss köntösben, de kevés újdonsággal

//Marco

RÖVIDEN

A RACE 07 folytatása, több GT autósztállyal és a fantasztikus Nordschleife versenypályával.

KIADÓ Atari, Steam
FEJLESZTŐ Simbin

MIÉRT GTR EVOLUTION?
Érthetetlen számomra a címválasztás, hiszen nem a GTR harmadik részéről van szó, holott erre következtetnénk. A RACE 08 vagy esetleg a RACE: GTR Evolution találóbbr lett volna. Az is elképzelhető persze, hogy a RACE- és GTR-játékok ilyen formában egyggyé olvadva folytatják pályafutásukat. Ugye emlékeztek: nem egészen

egy évvel ezelőtt írtam a Simbin RACE 07 nevű autószimulátoráról. Szeptember első napjától pedig elérhető a boltok polcain az Atari gondozásában illetve a Steamen keresztül a folytatásnak szánt GTR Evolution. A tavalyi játékuk igen magas (96%-os) értékelést kapott a GameStar-ban (köszönhetően annak, hogy mindent kihoztak már a játék lehetőségeiből, amit lehetett), így kíváncsi voltam, mi maradhatott meg a varázsból, és sikerült-e ismét remek újításokat beépíteni. Amikor bejelentették a folytatás készültét, rögtön új játékmódok jutottak eszembe, és elkezdtem reménykedni. Kár volt, mert kissé csalódnom kellett a végeredményt látva.

MELYIKNEK NYOMJAM KI A SZEMÉT?

Szó sincs arról, hogy a játékot elrontották volna, és bizonyára csak én helyezem magasra a mércét. A Simbin korábbi munkáit ismerve azonban nem nevezném magam szigorúnak emiatt. Autók területén az eddig elérhető 1987-es, 2006-os és 2007-es évi WTCC szezonok, a Formula 3000 és Formula BMW-s open wheel szériák, a Radical, a Caterham és a Mini mellett különféle GT-s autósztályok is bekerültek a játékba. Választhatjuk a GT Pro (Corvette C6R és C5R, Dodge Viper GTSR, Saleen SR7, Aston Martin DB9R, Koenigsegg

CCGF, Audi R8 GT, Lister Storm GT, Gumpert Apollo GT), GT Sport (Spyker C8, BMW M3 GTR, Seat Toledo GT, Marcos MarcoRelly, Mosler MT900R, Sunred SR21, Corvette C6 GT2), GT Club (Aston Martin DBRS9, Dodge Viper CC, BMW Z4 GTR, Gilles Vertigo Streitt, Seat Cupra GT) sorozatokat, valamint a Dodge Viper, Gumpert Apollo, Koenigsegg CCX és Audi R8 típusbajnokságok is szerepet kapnak. Plusz extraként építették a játékba a WTCC Extreme lehetőséget, amelyre egy új (de nem túl fantáziadús) játékmód épül, speciális autótípusokat felvonultatva. Lényegében a normál WTCC autók mind külsőleg, mind belsőleg feltuningolt változataival röhathjuk a kilométereket. A tuningolás a csúcs body kitek mellett 4000 köbcentis, 32 szelepes, V8-as motorral szerelt szörnyeket jelent. A szokásos játékmódok mellől viszont nagy bánatomra hiányzik a karrier mód, amely egész biztosan nagy népszerűségnek örvendene. Az egyetlen „hosszútávú” lehetőség a Championship menüből érhető el. Itt kedvünkre fabrikálhatunk magunknak bajnokságokat. Szerencsére a privát teszt lehetőséget benne hagyták a fejlesztők, így unalomig körözhetünk bármelyik aszfaltkarikán zavartalanul. Online versenyek előtt mindenképpen hasznos dolog ilyen formában edzeni és próbálgatni a beállításokat.



Marco Monzában

i A Nürburgring a világ egyik legismertebb és leghíresebb versenypályája, amely a németországi Eifel-hegység között fekszik. A középkori Nürburg vára körül fut az aszfaltcsík, ahonnan a nevét is kapta. A pályát 1925-ben kezdték el építeni, és két év alatt készült el. Az autóversenyzés rajongói „zöld pokol” beceneven említik.



Priaulx ki lesz fékezve

SZERETETTEL VÁR A ZÖLD POKOL!

A már jól ismert pályák (19 db és azok különböző változatai) ismét helyet kaptak, a legnagyobb újírtásnak pedig a nürburgringi aszfaltcsíkot szánták a kezszítők. Minden igény kielégítése végett három változatban is átélhetjük a „hulámvasutat”. Az alapnak számító GP pálya (ahol az F1-es pilóta, Lewis Hamilton tavaly nagyot bukott a McLarennel defekt miatt) mellett elérhető még a Nürburgring Nordschleife, amelyről minden pilóta csak szuperlatívuszokban beszél. Lássuk be, aligha találni a Földön annál nagyobb kihívást egy benzingózzel súlyosan fertőzött egyénnek, mint megpróbálni hiba nélkül és extrém sebességgel végigszárguldan a történelmi karikán. A szimulátoros szakértők szerint a fejlesztőcsapat remekül teljesített – a neten nem található pontosabb és részletesebb változat a pályából. Néhányan el is kezdték már a konvertálást a többi autószimulátorba. Szóval

600 lóerő, 1000 kg és Nordschleife. Ez ám a kihívás! Végezetül pedig az eredeti, több mint 24 kilométer hosszú nyomvonalnak is helyet adtak a hardcore játékosok kedvéért, véleményem szerint nem hiába.

MÉG MINDIG UGYANÚGY NÉZ KI

A grafikus motorról már egy évvel ezelőtt is azt írtam, hogy képességeinek felső határait súrolja a felturbóztatása és időszerű lenne a továbblépés. Azóta ez még nem történt meg, és a látványvilág nem is változott jelentősen. Azt nyilvánvalóan nem mondhatom, hogy nem szép, de ezek a srácok többre képesek. Mivel a grafikus motoron csak optimalizálást végeztek, így a *GTR Evolution* mindenkinek akadály nélkül fog futni azokon a gépeken, amelyeken a *RACE 07*-tel sem volt probléma. Lehetséges, hogy a hangeffektek elkészítése vette el az időt a gMotor továbbfejlesztésétől, mivel ezen a területen jókora fejlődés tapasztalható.

Macau utcáin 188-cal (néha többel is)



Audi R8. Piros. Szép.



Hátsókerék-hajtás, extrém body kitek és 600 lóerő a WTCC Extreme autóiban. Néhány dolog, amiért a játék megéri az árát

Diego Sartori, kreatív igazgató, Simbin

Minden autónak egyedi és csodálatos motorhangja van, amely már az elődben is felkeltette a figyelmemet. Az emberben fel sem merül az érzés, amely más szimulátoroknál már-már megszokott, hogy csak egy ismétlődő hangfelvételrészletet hallunk. Ez mindenképpen dicséretes. Kiemelném még a nagyon jó gumihangokat. Ilyet máshol még nem hallhattunk. Ültem már versenyautóban és a csikorgás, sűrűlódás hangja valóban élethűre sikeredett. Tökéletesen kivehetőek a további halkabb hangok, kopogások. Egyszóval nem kíméltek sem időt, sem pénzt a Simbinnél, és igyekeztek a hangokat minél tökéletesebbre fejleszteni, ezzel megteremtve a megfelelő hangulatot.

KÉRJÜK A KÖVETKEZŐT

A *RACE 07* érzésem szerinti lágy fizikáját egy picit „bekeményítették”. Sokkal jobban tetszik a mostani állapot, mint amit korábban tapasztaltam, de hozzá kell tennem, hogy a *GTR*-ben jobb volt. Valahogy nem annyira van meg a GT-s érzés, ha értitek, mire gondolok. Korománnyal és billentyűzettel irányítva is ki próbáltam, valamint ki-be kapcsolgattam a vezetési segítségeket. A járművek viselkedése és vezetése közel áll a valósághoz, és a megszokásukhoz rövidebb idő is elég, mint az előző részben. Jobban tapadnak, illetve nem tapadnak az autók. Egy 15-20 körös verseny alatt egészen megváltozik a jármű karakterisztikája. Az első körökben kevésbé van az úton, aztán nagyon, és egy idő után elkezd csúszkálni alattunk, függően attól is, hogy mennyire kíméljük a technikát. Némileg elszomorított a tény, hogy

a folytatásnak (és így az általam aivan teljesen új játéknak) szánt *GTR Evolution* nem azt a formát képviseli, amelyet a Simbintől megszokhattunk. A minőséggel és a kivitelezéssel nincs problémám, de ha igazán őszinték akarunk lenni, ez csupán egy kiegészítés a *RACE 07*-hez. Szóval új részeket karcsú, de autószimulátorosoknak ettől függetlenül nem szabad kihagyni. Na és persze várjuk az igazi folytatást karrier móddal, szézületes grafikával, valamint még több autóval és pályával. [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/gtr-evolution

GameStar

HARDVERIGÉNY:

Pentium IV 2,4 Ghz, 1 Gb RAM, 256 Mb-os videokártya

- új autósztályok
- brutálisan jó hangok
- remekül kivitelezett Nordschleife
- elavult grafikus motor
- nem sokat bővítettek az elődhoz képest
- nincs karrier mód

90

Folytatásnak kicsit vérszegény, de autószimulátorosoknak kötelező!



DRACULA 3: PATH OF THE DRAGON

Hány vámpír kell egy villanykörte becsavarásához? Egy se. Jobb nekik a sötétben

//Eskin

RÖVIDEN

A Kheops Studios új kalandjátéka hozza a kheopsos játékoknál megszokott minőséget mind a történet, mind a megvalósítás terén.

KIADÓ Microids
FEJLESZTŐ Keops Studios

A NOSTRADAMUS ÉS A Secrets of Da Vinci után a Kheops Studios fejlesztői, élükön a hírneves Benoit Sokal mesterrel újfent belsőnézetű nyomozós kalandjátékot készítettek a klasszikus receptet felhasználva. Hamar felvázolható e játék szüzséje is: Jófiú, Rosszfiú, bonyodalom, érdekes helyszínek (lehetőleg valami jó hangulatú, messzi táj), Jófiút segítők, akikről nyilván kiderül, hogy hazudnak,

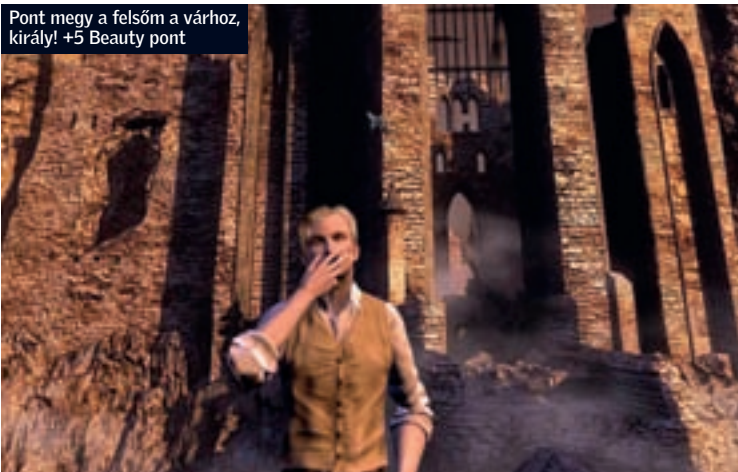
gyilkosság, titokzatos események. Voahh. 1920-ban járunk. Lássuk a Rosszfiút – a címből hamar kiderül, hogy nyomozásunk tárgya ezúttal nem más, mint a sötétség hercege: Darkkula. Akarom mondani, Drakula. Jófiúnk pedig egy vatikáni pap, bizonyos Arno Moriani, akit az utóbbi időben különös rémálmok gyötörnek. Ezeket ébredés után a Bibliát random felítve próbálja megmagyarázni – a Biblia random felítése később is előkerül a történetben, bár különösebb szerepe nincs. (A készítőik szerint ugyanis néha segítséget kaphatunk ily módon – ha villog a Biblia ikonja, kattintsunk rá, és a felnyíló passzusban megfogalmazottak pont ille- nek a helyzetünkre. Speciel soha nem mond semmi újdonságot). Moriani erős hitének, valamint annak köszönhetően, hogy annyi nyelven beszél, mint égen a csillag, megbízást kap egy Briganti nevű bitorostól, hogy utazzon el Erdélybe, ahol is egy nőt szentté akarnak avatni, kérdés, hogy a Vatikán bele- megy-e ebbe. A nő, Martha Calugarul Vladovistében rezidált, amíg titokza- tos körülmények között el nem hunyt, s itt gyógyította az embereket, illetve itt végzett tudományos kutatásokat is. Ha-

lála után pedig elkezdték szentként tisz- telni – mint azt egy falubeli fiú kijelen- tette: ha gyertyát gyújtunk a sírjánál, teljesül egy kívánságunk, ezenkívül lehet hozzá fohászzkodni, ha félünk, mert meg- segít. Ilyen utóéletet minden orvosnak!

ALVADT VÉR BEHŰTVE, SZÉN- SAVVAL DÚSÍTVÁ: DRACOLA

Mihelyst Moriani megérkezik a faluba, és érdeklődni kezd az elhunyt Martha után, kiderül, hogy itt bizony valami sus- kus van a háttérben. Hamar megismer- kedünk egy Janos Pekmester nevű fi- atalemberrrel, aki az Alba Iula-i egye- temen professzorasszisztens, és Vlad Tepes életét tanulmányozza; ezenkívül a papot elkezdli győzködni egy újság- író arról, hogy Martha nem természe- tes halállal halt meg. Nemsokára kide- rül, hol találkozik a két dolog: az elhunyt doktornő az utóbbi időben különös ha- lálesetekről számolt be Luca-nak, az új- ságírónak (akit gyöngéd szálak köthet- tek Martha-hoz, de ez csak feltételezés), s az újságíró ezekből arra következte- tett, hogy vámpír garázdálkodik a falu- ban – aminek a határában a lebombá- zott kastély Vlad Tepesé, a híres-hírhedt vámpíré lehetett valaha, ezt a kastélyt

Pont megy a felsőm a várhoz, király! +5 Beauty pont

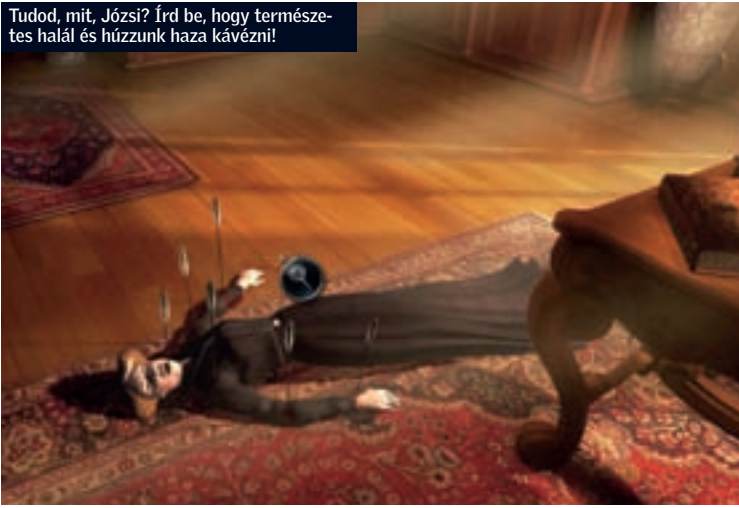


i Minthogy Bram Stoker regényén alapul a játék, egy kis hommage-t is elrejtettek az író felé: a játékban megtalálhatjuk a regényt, s bár sok szerepe nincs a történetben (ugyanúgy random felütvé értelmezhetjük, mint a Bibliát), ha sok időnk van, akár el is olvashatjuk, beszakennelték az egészét.

Kábszer szimulátor: ezt NE próbáljátok ki, gyerekek!



Tudod, mit, Józsi? Írd be, hogy természetes halál és húzzunk haza kávézni!



A Drakula-sorozat kedvelői már alig várják, hogy folytathassák kalandozásukat a Gróf nyugtalanító világában – Emmanuel Nouaille, az MC2 szerkesztő-rendezője

vizsgálja a fentebb említett Jánosunk! Minden mindennel összefügg, nyilván. Papunkkal a feljebbvalója hamar abbahagyatja a Martha utáni nyomozást, és elrendeli, hogy derítse ki, mi ez a vámpírhistória, mi a jó ég a Sárkány Útja, meg különben is, ki az isten az a Vlad Tepes. Moriani csodálkozik ugyan, hogy mi ez a hirtelen szemléletváltás, hiszen az Egyház nem „hisz” ilyen marhaságokban, mint egy nyikhaj vámpír, de szófogadó srác lévén nekiindul a nagy ismeretlennek.

Minthogy egy krimi arról szól, hogy titokzatos események történnek ugyan (gyilkosság zárt ajtók mögött, ördögi jelek, titokzatos ismeretlenek), de valahogy a végére mindig kiderül, hogy a kertész a gyilkos, csak úgy csinálta a mindenfélet, mintha, ezért úgy gondoltam, hogy engem aztán nem lehet megvezetni. Árgus szemekkel figyeltem, ennek köszön-

hetően egy-egy jelenetnél akkorát ugrottam a székemben, hogy csak na. A játék ugyanis nem hegyezhető ki a fentebb említett klasszikus krimireceptre: a természetfeletti események tényleg természetfeletti események.

DARK HELYSZÍNEK

A játék 90 százaléka Vladoviste falujában játszódik, ami valami gáztámadás áldozata lehetett az első világháború után, ugyanis az utcákon éjjel-nappal gomolyog a köd. A falu, meg úgy az egész játék megvalósítása szemét gyönyörködte, viszont feltűnő, hogy bármikor járunk benne, mindentől függetlenül ugyanúgy gomolyog a köd, mindig alkonyodik, ráadásul a faluban majd' minden helyen más napszak van. Így a temetőben éjszaka, a várromnál süt a nap. Fura. Megjegyezném, a mázskálásunk közben megjelenő kis videók egy idő után elég unal-

masak, ugyanaz jelenik meg mindig, ez nagyon nem tetszett.

Vladovistén kívül Budapestre és Törökországba vezet az utunk – kedves kiszólás az ott lakó hölgytől, hogy fővárosunk milyen szép. Budapesten egy tudós aszszonyt kell meglátogatnunk, míg Törökországban Vlad Tepes börtönét, majd később erre vezet a Sárkány Útja is (amiről kiderül, hogy a végpontján találkozhatunk magával Drakulával). A megjelenítés, mint mondtam, nagyon szép, s bősónézeti kalanddal van dolgunk, így a beleélésfaktor is elég magas.

Ezt segíti az is, hogy a kalandjátékokra jellemző puzzle-ok nem túl nehezek, így nem arra mentek rá a készítő, hogy a falu egyik végében megtalálunk egy gyufaszálat, és akkor azt be kell illeszteni a falu másik végén leledző trombitába. Hál' istennek nem a pixelvadászat a lényeg, hanem maga a sztori – ami viszont meglátásom szerint elég rövid, három óra alatt el lehet jutni a játék feléig, direkt néztem. A puzzle-ok megoldásához nincs szükségünk olyan bonyolult segédeszközrendszerre, mint a *Nostradamus*-ban volt (olló, csipesz stb.), papunknak összívissz van egy nagyítója.

HAJ, NE! MÁR MEGINT AZOK A HANGOK!!!

A horrorokra jellemző hirtelen hanghatások persze ebben a játékban is vannak – a játék elején, mikor először jelennek meg ilyesmik, richtig nem történik semmi, bezzeg mikor az ember nem várná, egyből előbukkan valami ijesztő izé. Végre-valahára olyan színkrónszínesek dolgoznak a Kheopsnál, akiknek jó a hangja, nem találkoztam olyan játékszereplővel, aki idegesített volna. A háttérzene is hangulatos, egészében véve jól eltalálták. Bár a játék nem az a kifejezett horror, tehát nem ugrál elő minden sarokról egy-egy vércafatos izé, jól bele lehet élni magunkat, kerek történetű, remek kis játék ez. Megváltoztatni a világot nem fogja, de egyszeri kalandozásra, borzongásra tökéletesen megfelel. [CS](https://www.gamestar.hu/dracula-3)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/dracula-3](https://www.gamestar.hu/dracula-3)

GameStar

HARDVERIGÉNY:

800 megahertz Pentium 3, 128 mega RAM, 4 giga szabad hely, 64 mega DirectX 9.0c-kompatibilis videokártya

- jó történet
- ütős a grafikája
- nagyon hangulatos, magas beleélésfaktorú
- ➖ nincs sok újítás
- ➖ hamar rájöhettünk mindenre
- ➖ a faluban most akkor milyen napszak van?!

85

Vámpíros kalandjáték, jó sztorival, kár, hogy túl hamar ki lehet végezni.



Indiana Jones 1.0



FEJLESZTŐ: EA Redwood KIADÓ: Electronic Arts

THE SIMS 2: APARTMENT LIFE

A sokadik kiegészítő kézbevétele után joggal merülhet fel bennünk a kérdés, hogy bealkonyul-e valaha a *The Sims 2*-nek?

//Vakka

EZT PERSZE NEM ÚGY ÉRTEM, hogy a bal vállamon üldögélő kisördög állandóan a *Sims* játékok gonosz alulértékelésére buzdítana. Nem, nekem nincs bajom a játékkal.

Csupán a kérdés izgat, hogy mi fogja a *The Sims 2: Apartment Life*-ot az eladási listák élére repíteni? Mert ez is oda fog kerülni ugyanúgy, mint az eddigi megjelent összes kieg. és stuff.

SIMS UTÁN, SIMS ELŐTT

Az Apartment Life mostani megjelenése már meglehetősen közel esik a *Sims 3* februári érkezéséhez, így könnyen lehet, hogy az utolsó *Sims 2*-es stuffal van dolgunk (bánatos sóhaj). Búslakodásra azonban nincs okunk, mert ez a rész is hozza az eddigi *Sims*-ekben megszokottakat, azokat itt-ott kiegészítve új lehetőségekkel, ezzel előkészítve a terepet Will Wright következő sikervárományosának.

KI ETTE MEG A KAJÁM?

Aki valaha hosszabb ideig élt lakótársakkal – ne adj Isten kollégiumban –, az tudja, hogy mire utalok közcímemel. Az Apartment Life most ezt az életformát varázsolja eléink. Saját ház és lakás birtoklása helyett ezeket most drága pénzért bérelnünk kell, így ajánlatos néhány MI által irányított lakótársat is keríteni magunk mellé. A lakásbérletnek pedig kökemény szabályai vannak: pontosan fizetni, másokat zajunkkal nem zavarni, virágra nem pisilni stb., amiket a főbérlő rendszeres megjelenésével le is fog ellenőrizni. Ezeket leszámítva nagyjából ugyanúgy barátkozhatunk, vendégvárhatunk és alakíthatjuk életünket, mint az eddigi részekben. Néhány új animációt és berendezési tárgyat is kapott a játék, valamint a hangok is megváltoztak kissé, ám ez nem akkora újítás, hogy hasra kellene tőle esnünk.

EZ RÉMES!

Úgy, ahogy eddig lehetünk vámpírral, farkasemberrel és más szörnyűségekkel, ez most is megadatik, még hozzá a boszorkány képében. Banyává úgy válhatunk, ha más banyákkal szimpatizálva azok átadják varázserejüket. Hasonlóan az MMO-k többségéhez, itt is eldönthetjük, hogy a jó vagy a rossz dolgokra használjuk varázserejünket, például meggyógyítunk valakit, vagy magunkba bolondítjuk a lakótárs csaját. Ez tetszett.

A VILÁGMEGVÁLTÁS MÉG VÁRAT

Az Apartment Life-ra is vonatkozik a *Sims* játékok örök igazsága, hogy ha eddig nem érdekelt, akkor ez se fog lázba hozni, ha viszont már nyakig benne vagy, akkor ezt se hagyd ki. Én sem szerettem bele jobban, de sikerült elütnöm vele pár kellemes percet. Játéknál ez lényeges szempont.



Langyos piros pacsí

GameStar
69
Csak ha fan vagy, egyébként ne izgasson.

Ezerarcú kommunikáció

MOBILSHOW
INFO MARKET

MOBILTELEFON
GPS
INTERNET
INFORMATIKAI TECHNOLÓGIÁ
ADAT ÉS TELEKOMMUNIKÁCIÓ
HARDVER

MOBILSHOW – INFOMARKET
2008. november 6–9. HUNGEXPO Budapesti Vásárcsopont

www.mobilshow.hu • www.infomarket.hu

A MobilShow és az INFOmarket a tavalyi siker után 2008-ban folytatja a legnagyobb hazai mobil és internet kiállítás és vásár hagyományait a HUNGEXPO Budapesti Vásárcsopontban.

Üdülési Csekk A belépőjegy érvényes az egyidejű HoShow és Spa&Wellness kiállításokra is.

COMPUTERWORLD GameStar DIGITAL
PC WORLD telecom www.speedshop.hu

Szakmai támogatók: MME

Szervezők: bitpiac hungexpo

FEJLESZTŐ: Silicon Knights **KIADÓ:** Microsoft

TOO HUMAN

Északi mitológia és science-fiction //Bad Sector

A SILICON KNIGHTS MÁR IDŐT-LEN idők óta (pontosan tíz éve) hegesztette *Too Human* című akció-RPG-jét. Hatalmas várakozás előzte meg a játékot, hiszen az Unreal 3 motor hajtotta grafika már az előzetes képeken is magáért beszélt, és a cyberpunk, illetve fantasy motívumokkal vegyített vizuális világ is rendkívül izgalmasnak tűnt. Most, hogy a játék megjelent, csak egyetlen híres Matrix idézettel tudnám a leginkább aposztrofálni az SK alkotását, amely minden bizonnyal sokkal találóbb címe is lehetett volna: „Only human”!

„TÉVEDNI EMBERI DOLOG”

Pedig minden adott volt ahhoz, hogy igazi klasszikussá váljék. Igazi badass főszereplő, aki nem más, mint Baldur, az északi mitológiák egyik „aesir” istene, aki megesküdött, hogy megvédi az emberiséget a gépektől. Ezek az aesirok egyébként nem olyan hagyományos „ott ülök a Valhállában és ha-

gyom, hogy imádjának a vikingek”-féle istenek, hanem kibernetikus implantókat használnak és az emberi kommandósok oldalán harcolnak. A sztori eseményeit a játék során flashbackek formájában ismerhetjük meg, és bár talán így leírva kissé idétlennek hangzik ez az egész „északi fantasy keverve a cyberpunkkal” katyvasz, végső soron egész érdekes mesével van dolgunk, kidolgozott karakterekkel, fordulatokkal, szerelemmel, árulással.

HACK'N'SLASH AND FIRE AND FORGET

A *Too Human* úgy lehetne jellemezni, mint ha a *Diablot*-t keverték volna a *Hellgate Lord*-dammal, és egy jó adag *Space Siege*-t is adtak volna hozzá. Magyarán egyfajta hack'n'slash és shooter keverékkel van dolgunk, hagyományos RPG-s fejlődéssel és felvehető tárgyakkal. Nem túl eredeti recept, és a szokásos monoton hentelest még az ismétlődő és nem túl izgalmas ellenfelek, az



összecsapott karakterfejlesztés, illetve a pályák eléggé lineáris szerkezete sem dobják fel túlzottan. Szerencsére a grafika azért egész ütős, és a környezet is szépen kidolgozott... csak az a fránya kamerakezelés lett kiábrándítóan gyenge. Igazából mi magunk nem is tudjuk a kamerát irányítani, legfeljebb hőstünk háta mögé rántani, amely a csata hevében gyakran annyit ér, mint halottnak a csók. Kár ezért a játékért, no meg az elfecsérelt időért is: tíz év alatt három-négy jobb játékot is össze lehetett volna dobni.



Most hogy így belegondolok... ah, inkább nem is gondolkodok bele

GameStar
69
Emberi, túlságosan emberi...


TRUST.COM



Notebook Power Adapter
PW-1250p



Laser Gamer Mouse Elite
GM-4800



Megapixel USB2 Webcam
Live WB-5600R



Wireless Optical MediaPlayer Deskset
GM-4800

play with trust!



Röfimalac!



Jéghegynyi vulkánok mindenfelé

FEJLESZTŐ: Rare Inc. **KIADÓ:** Microsoft

VIVA PINATA: TROUBLE IN PARADISE

Vigyázat, újra támadnak a puncsosan rózsaszín méhpempő szőrdarabkák!

//Helikopter

A MICROSOFT SOKÁIG EGYET-LEN család- és békesség-orientált játéka újra közeleg, szezebb köntösben, azaz a Rare-Microsoft gondolt egyet és teljes árú játékként megjelentette a *Viva Pinata: Trouble in Paradise*-ot. Nem feltétlenül örülünk neki, illetve inkább csak azoknak kell tapsikolnia és ökölbe szoruló popóval remegnie, akik nem játszottak az alapjátékkal. Hogy miért? Azért, mert a 32 új lényke, meg néhány minimális újítás mellett nem tud túl sokat felmutatni a „kiegészítő”. Ettől függetlenül viszont, akik vannak annyira lányok lélekben, mint Barbie, vagy csak ra-

jonganak a szőrös-aranyos kis izékért (nem rosszra gondolni), biztosan jól fognak szórakozni.

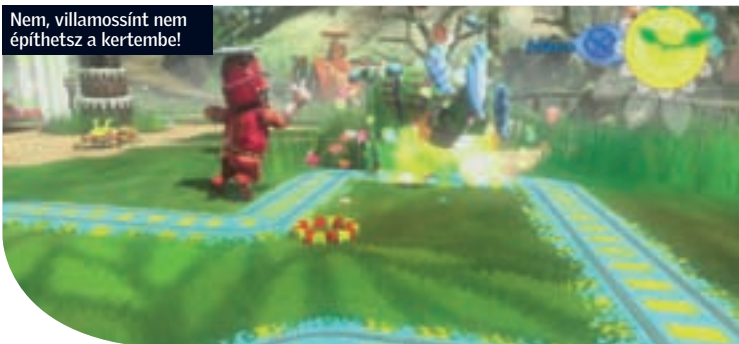
A VILÁG, AMELYBEN A HÖRRORMESE EGY EPILÁTOR

A leglényesebb az, hogy a játékmotor és a hangok is ugyanazok maradtak, mint korábban. Amit újításként fel lehet sorolni, azok az újabb helyszínek és a multiplayer játékmód. Végre lehetőség van rá, hogy ketten is egy kerten dolgozzatok barát-nőtökkel/tengerimalacotokkal, míg ő locsolgatja a füvet, addig ti vadászhattok pl. új lényekre. A vadászat kapásból újdonság, meg a jeges-sivatagos helyszínek is.

Ezeken a helyeken újabb lényeket és némi homokot-jeget szállíthattok haza, hogy még szuperebbül nézzen ki a kertetek. Nincs is jobb élmény, mint együtt nézni kis bigyulák pázását, bár a *Pikmin* óta én már nem csodálkozom semmin. Aki utálta azt, hogy mindig szétrombolták a kertjét, és a gyönyörűen felépített mestermű pár pillanat alatt katasztrófa sújtotta övezet-té vált, örülni fog, mert immáron lehetőség van arra is, hogy ki legyenek kapcsolva a nem kívánatos elemek. Erre tényleg szükség volt már, bár így a legfontosabb részét veszi el a játék, vagyis hogy a játékos mindig motiválva legyen arra, hogy csináljon valamit. Sajnos a kertméretet továbbra sem lehet növelni, érthető okokból (Xbox memória), de legalább az ultra ritka, nálatok honos egyedeket hatalmas masnival átkötvé elküldhetitek bárkinek a Live-on keresztül, ő meg majd örül neki, mint kislány

het megtörni és emészteni teljesen, amíg végez), a navigációkor sokszor beakad a játék, míg be nem olvassa a dvd-ről, hogy mi is következik, stb. Remélhetőleg az őszi Live Dashboard update által tartalmazott vinyóra másolás megoldja majd ezt a gondot, bár kövte hiszem, hogy szignifikáns javulást eredményezne.. Egy dolog biztos, amennyiben békés, nem vér folyós, ámbátor nagyon addiktív és színes játékra vágyasz lassan közelgő borús-esős délutánjaid eltöltésére, nyugodtan vedd meg a *Viva Pinata Trouble In Paradise*-t, nem fogsz csalódní. Maximum a barátnód libidójában, mert ha rácuppan a játékra, napokig nem eszel tejfőlös lángost, az tuti...**GS**

Nem, villamossínt nem építhetsz a kertembe!



A RESZELT RÉPÁNAK

A játékmenet nem változott szinte semmit, sőt, a plusz lények miatt még jobban belassult az egész. Az irányítás, a mozgólódás még hagyján, de minden más egyre böszmébb. A töltési idő ugyanannyira frusztrálóan hosszúak (négy szotyolát le-

GameStar
84
Itt az új király(nő).

LEGJOBB VÁLASZTÁS



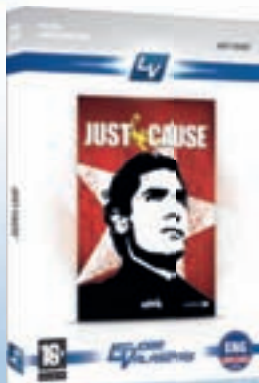
CAESAR IV

Az ókori Rómában épül-szépül a városközpont, de a barbárok hordái már közelednek!



JADE EMPIRE

A Mass Effect óta világhírű Bioware akció-RPG-je a titokzatos keleti mondák, harcművészet és mágia világában.



JUST CAUSE

Mesés karibi sziget, melynek egyetlen szépséghibája egy galád diktátor és hadserege: már nem sokáig.



FABLE

Peter Molyneux kiváló szerepjátéka, melyben Te dönt-heted el, hogy jó, vagy gonosz hősként győzedelmeskedsz.



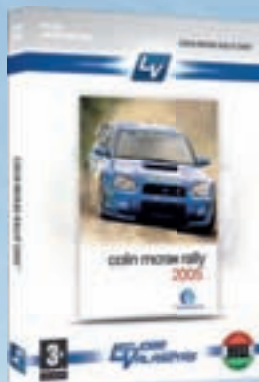
RISE OF LEGENDS

A kiváló Rise of Nations valós idejű stratégiasorozat gyönyörű, vernei mesevilágba ültetett folytatása.



SWAT 4 GOLD

Bepillantás a különleges harci helyzetekre kiképzett kommandósok (igen akciódús) hétköznapjaiba.



COLIN MCRAE RALLY 2005

A világ egyik legnépszerűbb ralisorozata, a világ egykor legnépszerűbb pilótájával.



TOCA RACE DRIVER 3

Földutak helyett inkább aszfalton? Itt a legendás TOCA sorozat legjobb epizódja!



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Az első Tomb Raider jubileumi kiadása, teljesen új grafikával és sok extrával.



TOMB RAIDER: LEGEND

Lara Croft nagy visszatérése: hosszú idő után az első valóban kiváló új rész.



TH'S: AMERICAN WASTELAND

Írany a félcső, majd az egész város, a legnagyobb gördesz-kás, Tony Hawk nyomdokain.



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Azoknak, akik valóban izgalmas és hiteles légi összecsapásokra vágnak.



DEUS EX: INVISIBLE WAR

Bepillantás a sötét jövőbe, titkos frakciók hatalmi harcaiba: döntsd el, ki mellé szegődsz!



OP. FLASHPOINT GOLD

Az egyik leghitelebb háborús FPS: valódi harci élmény, ahol egyetlen lövés is halálos.



HITMAN: BLOOD MONEY

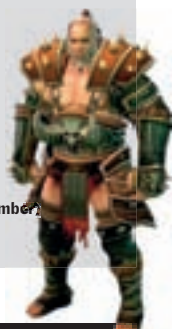
Lopakodás, akció, precízen kivitelezett merényletek: a 47-es most sem hibázhat!

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 SPORE**
(GS2008_09)
- 2 S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY**
(GS2008_08)
- 3 GUITAR HERO: AEROSMITH**
- 4 WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING (BÉTA)**
- 5 GTA IV**



GameStar Boe TOP5

- 1 S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY**
- 2 RACE DRIVER GRID**
- 3 MASS EFFECT**
- 4 WORLD OF WARCRAFT**
- 5 SPORE**



Akció



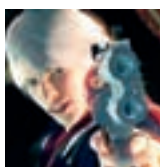
BIONIC COMMANDO REARMED GS 2008_09 – 85 %

Újragyúrva, szívet melengető 2D közeli perspektívában, hatalmas fegyverrel. Nem kellhet több senkinek.



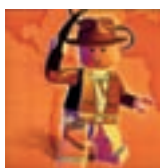
MERCENARIES 2 GS2008_09 – 78%

Akcióóó! Nem a zöldéségnél vagyunk, hanem ezermilliárd robbanás és csúcsosra nyírt szöke hajak között...



DEVIL MAY CRY 4 GS2008_07 – 90%

A billentyű- és egér (vagy épp kontroller) gyilkos csíhipuhi játékok legkiemelkedőbb darabja.



LEGO INDIANA JONES GS2008_06 – 88 %

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



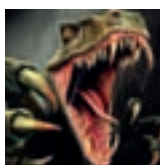
ASSASSIN'S CREED GS2008_03 – 89%

Egy középkori orgyilkos története, a szénabálákba zuhanásokról.



GEARS OF WAR GS2007_11 – 92%

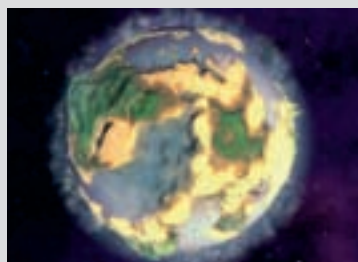
Láncfűrész és reptiló végtagok, akció hegyek, co-operatív móddal is akár.



TUROK GS2008_05 – 71%

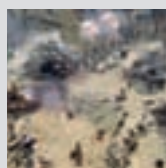
Dínók és izmok, meg rengeteg dzsungel.

Stratégia



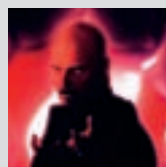
SPORE GS 2008_09 – 85 %

A véglényből naprendszer kolonizáló amőba tamagochi játék megérkezett. Ha érdekelnek a hatszemű halak, feltétlen próbáld ki!



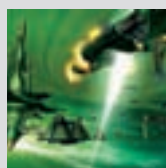
COH: OPPOSING FORCE GS2007_10 – 86%

A méltán kedvelt stratégiai játék és később megjelent kiegészítője.



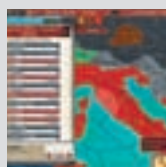
C&C 3: KANE'S WRATH GS2008_04 – 84%

Tovább folytatódik a NOD és a GDI harca Kane-el az élen.



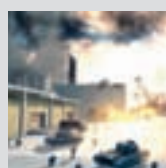
SINS OF A SOLAR EMPIRE GS2008_02 – 92%

Hiperűr sebességgel a második helyre csusszant a jófélén összetett űrstratégia.



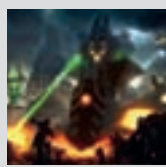
EUROPA UNIVERSALIS: ROME GS2008_05 – 79%

A nem éppen egyszerűségéről ismert EU most Rómába kalauzol el.



WORLD IN CONFLICT GS2007_08 – 90%

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



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT GS2008_01 – 82%

A SW: Empire at War nyomdokain három faj küzd planétánk birtoklásáért.

Sport



FIFA 09 GS 2008_09 – 91%

Az idén sem maradhat el az új FIFA epizód. Továbbra is erős, focirajongóknak kötelező darab, bár még mindig csak két lába van a játékosoknak...



PRO EVOLUTION SOCCER 2008 GS2006_11 – 94%

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



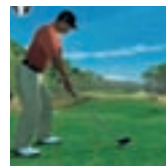
MADDEN NFL 08 GS2007_08 – 92%

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.



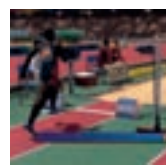
TIGER WOODS 2008 GS2007_09 – 80%

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



FOOTBALL MANAGER 2008 GS2007_11 – 90%

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



BEIJING 2008 GS2007_09 – 80%

Az olimpiának ugyan vége, de ez nem akadályozhat meg abban, hogy újraéld az élményeket a Beijing 2008-cal.

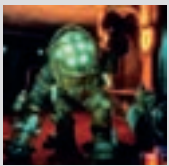
FPS



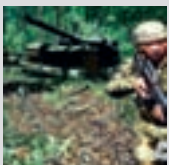
S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY
GS2008_07 - 92%
A kiegészítőre szerencsére nem kellett éveket várnunk, így még nagyobb az öröm a minősége végett: a szinkronizált verzió hamarosan a boltokban!



CALL OF DUTY 4
GS 2007_11 - 95%
Atom, könnyek, plusz bőzotrulás haversrác onon Csernobilban.



BIOSHOCK
GS 2007_09 - 96%
A Bioshock tartja a második helyet, bármennyire is próbálkoznak a többiek. Hiába, Big Dedivel kekedni nem jó.

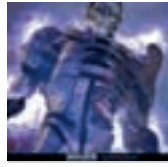


CRYSIS
GS2007_12 - 90%
A jelenlegi grafikai bajnok, közelgő kiegészítővel!

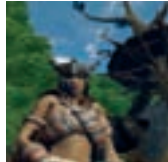


UNREALTOURNAMENTIII
GS 2007_11 - 93%
Az Unreal Engine 3 gyönyörű, a csaták még izgalmasabbak.

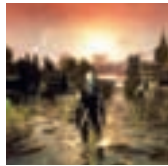
RPG



MASS EFFECT
GS2008_05 - 94%
A második rész megjelenéséig vajon a trónon marad a Mass Effect? Meglátjuk.



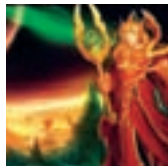
AGE OF CONAN
GS2008_06 - 90%
A World of Warcraft első nehézsúlyú ellenfele a Warhammer Online teljes indulásáig.



THE WITCHER
GS2007_11 - 89%
Fincsi bébik, nagy kardok, lengyel barátaink instant klasszikus darabja.

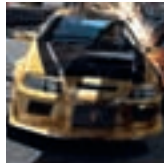


THE LORD OF THE RINGS ONLINE
GS2007_05 - 95%
A Gyűrűk Ura MMORPG mindenkinek kötelező darab, aki szereti Tolkien meséjét.



WOW: THE BURNING CRUSADE
GS2007_01 - 98%
A kiegészítő újabb hosszú hónapokra csábítja el a játékosokat a valódi élettől.

Verseny/Ügyességi



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
GS2008_07 - 84%
Újabb hihetetlen mennyiségű kerekesszemeteskuca, amit megúzhattok, szénné hajthattok.



RACE DRIVER: GRID
GS2008_06 - 90%
Továbbra is a második helyen trónol a garázsban tákoltszuperverda.



GTR EVOLUTION
GS2006_10 - 96%
A Race 07 és kiegészítője a 49 új autóval megérkezett, kötelező darab, hisz még teljesebb az élmény.

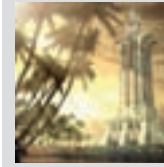


GUITAR HERO III: LEGEND OF ROCK
GS2007_12 - 90%
Virtuális húrpengetés a rock legnagyobbjaival, bosszarcok híres gitárosok ellen.

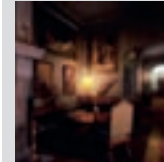


SUPERBIKE 2008
GS2008_06 - 88%
A következő epizódja a Milestone sorozatának, példátlan pályahűséggel.

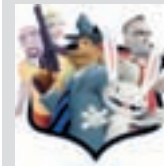
Kaland



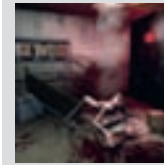
SINKING ISLAND
GS2008_01 - 90%
Benoit Sokal mester újabb különleges hangulatú játékkal rukkolt elő.



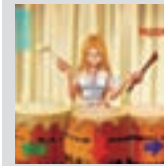
DRACULA 3
GS2008_09 - 88%
Fokhagymát is készíts be, megfa karót, ha bele szeretnéd süppedesztelni magad ebbe a remek hangulatú kalandjátékba.



SAM AND MAX: SEASON TWO
GS2008_03 - 80%
A nyúl és a kutya túl újabb epizód érkezik a kalandjátékok kedvelőinek.

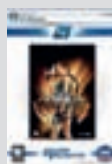


PENUMBRA: BLACK PLAGUE
GS2008_03 - 81%
Valódi horror, minimális akcióval, agyafúrt fejtörőkkel.



SO BLONDE
GS2008_07 - 88%
Kalózok, Monkey Island-utánérzés, csak szőke nővel. Jóóóó :D

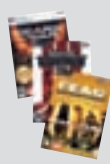
Budget megjelenések



TOMB RAIDER ANNIVERSARY
1990 Ft
Az egész Lara örület innen indult, újra játszhatod az első részt nem két poligonos mellekkel, hanem felturbózott grafikával.



JADE EMPIRE - SPECIAL EDITION
1990 Ft
A Mass Effect készítőinek előző akció-RPG-je: távol-keleti hangulat a köbön.



GEARS OF WAR + UNREAL TOURNAMENT 3 + FEAR GOLD
3990 Ft
Ha bármelyik hiányzik a gyűjteményedből, itt az ideje, hogy beszerezd.

A Céh 2	4990Ft	Heroes IV Complete	3850 Ft
Act of War Gold Edition	2990 Ft	IL2 Sturmovik: 1946	1990Ft
Agatha Christie: And There Were None	990 Ft	LEGO Star Wars 2	3990 Ft
Age of Empires 3	4490Ft	Mass Effect	7990 Ft
AGON: Toledo	4990Ft	Medal Of Honor: Airborne	3990 Ft
Blacksite	3990	Moto GP 2	1990 Ft
Blitzkrieg 2: Liberation	3990 Ft	Runaway 2	1990 Ft
Boiling Point	1990 Ft	Sherlock Holmes: The Awakened	1990 Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	2990 Ft	Spellforce 2	2990Ft
Call Of Juarez	1990 Ft	Splinter Cell Trilogy	2990Ft
Civilization 3	1990 Ft	Spongyabob 100%	1990Ft
Command And Conquer 3	3990 Ft	Spellforce Universe	5990 Ft
Chris Sawyer's Locomotion	990Ft	Stranglehold	1990 Ft
Dark Messiah of Might and Magic	4990 Ft	Terrorist Takedown 2	2990Ft
Fahrenheit	1990 Ft	Test Drive Unlimited	3990 Ft
Fantasy Wars	4990Ft	UAZ Racing 4x4	2990 Ft
Ford Racing: Off Road Company Line	1995Ft	Warhammer: Mark of Chaos	4990 Ft
Gears Of War + Fear Gold + Unreal		Witcher + Jericho	7990 Ft
Tournament 3	7990 Ft	World Series of Poker: Tournament of Champions	3990 Ft

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN

Far Cry 2	Starcraft 2	Crysis Warhead
Sacred 2: Fallen Angel	Diablo 3	

Aion	2008. december	Mafia 2	2008. vége
Alan Wake	2009. eleje	Mirror's Edge	2009. első negyedév
Armed Assault 2	2008. vége	Operation Flashpoint 2	2008. ősz
Battlefield Heroes	2008. ősz	Postal III	2008. vége
Borderlands	2009.	Prince of Persia: Prodigy	2008. vége
Brothers in Arms: Hell's Highway	2008.	Prototype	2008. vége
CoD: World at War	2008. november.	Rage	2008. vége
Crysis: Warhead	2008. október	Sacred 2	2008. november
Demigod	2009. eleje	Section 8	2008.
Diablo III	2009	Space Siege	2008. vége
Empire: Total War	2008. vége	Splinter Cell: Conviction	2008.
Fallout 3	2008. ősz	Spore	2008. szeptember
Far Cry 2	2008. ősz	Starcraft 2	2009. eleje
Fracture	2008. ősz	Street Fighter 4	2009.
Ghostbusters	2008. ősz	The Crossing	2008.
GTA IV	2008. november	The Witcher: EE	2008. október
HEI\$T	2008. augusztus	Tom Clancy's Endwar	2008. vége
Just Cause 2	2008.	Warhammer Online	2008. szeptember
Left 4 Dead	2008. ősz	WoW: WotLK	2008. ősz

Szelíden s lassan már indul az élet vala az őszbe érkezvén, hiszen megannyi szuper megjelenés közeleg felénk, mint hajnali eső az alvó városhoz. Járjuk majd táncunk örömeinkbe vala... (lol) A nagy nevek továbbra is tartják az időpontjaikat, nagyobb csúszásról nem hallottunk.



ALOHA!

Csak megérkezett ez a fránya ősz és az iskolai szezon, gondolom többen már most teli van a hócipője a sulival. Épp ezért, hogy legyen egy kis vidámság is, örömmel jelentem be, hogy erre a hónapra is sikerült elkészíteni egy király Mélyvíz rovatot, bár nem volt egyszerű melő. Nagyrészt minden a helyén van, és a szokásos terjedelemben szerepel. Annyi esemény történt így augusztus vége felé, hogy a hírek rovatot gyakorlatilag ki kellett gyomlálni, és csak a legfontosabbak maradhettek benne. Hál'istennek így is elég izgalmas maga a tartalom, ajánlom figyelemetekbe az Asus rendezvényéről készített tudósítást. A PiacTér ismét teli van jobbnál-jobb cuccokkal, ám nincs megállás, jelenleg is annyi termék van nálam, ami legalább két piacteret tenne ki. ZeroCool ismét jócskán belescapott a lecsóba, és egy jó velős írományt alkotott a HD 4870 X2 CrossFire rendszerről. Akár azt is mondhatnám, hogy a kis mázlista, ám a tesztekért azért fél szemmel én is követtem. Ezután valami olyan jön, ami még nem igazán volt. A kétoldalas általános tudnivalók és tanácsok cikk még nem is annyira nevezhető újdonságnak, az azt követő dízajnos konfigurálóra viszont nem volt példa a közel múltban. Remélhetőleg nektek is tetszeni fog ez a fajta bemutató, mely első csíráját láthatjátok közel két oldalon. Ha nem, az se baj, van itt még más ötlet is a tarsolyban, csak győzzük tolóerővel! Kellemes olvasgatást mindenkinek! Matteo out...



WORLD CYBER GAMES 2008

SOK HELYEN ÉS SOK FORMÁBAN olvashattatok már az **idei WCG rendezvényről. A játékos és a szépségversennyel kapcsolatos infókat szinte élőben lehetett követni az esemény napján, a hardveres tudósítás azonban eddig elmaradt.** Merthogy a kiállítók között olyan cégek is szerepeltek, melyek elsősorban különböző számítógépes eszközökkel zsúfolták teli standjaikat. Kiváló példa erre a Thermaltake, mely – hála a magyar forgalmazónak - az itthon elérhető termékeinek nagy részét elhozta a kiállításra. A dízajnos és egyben masszív felépítésű házak mellett rengeteg hűtővel és hűtéssel kapcsolatos kiegészítővel lehetett megismerkedni, a szerencsések pedig a gyártó logójával felvértezett kalapács alakú lufit is hazavihettek. Pár lépéssel arrébb a Pleomax kirakatával találkozhatunk, ahol tetszetős billentyűzeteket, egereket és fejhallgatókat lehetett megtapogatni, valamint közelebről is megtekinthetővé váltak a gyártó hangrendszerei. Innen csak egy kicsit kellett lépni,

és máris nagy dolgokkal álltunk szemben. A Samsung LCD-falára több nagyképernyős megjelenítő is kikerült, melyek a különböző mozgóképes demonstrációk révén bárkit ámulatba ejtettek egy-két röpké percre. Innen körülbelül egyperces séta kellett a Modecom standjához, amely nyugodtan megérdemelhetett volna egy olyan díjat, hogy „Ki tud minél kisebb helyre, minél több eszközt beszüfolni”. Kártyavárszerűen felépített számítógépházakkal szembesülhettek először az ide látogatók, majd akár kézbe is vehették a gyártó tápegységeit, melyek között akadt pár igazi újdonság, leginkább az 1 kW összteljesítményű érából. Az Intellel szorosan együttműködő márká egy igazi durranást is tartogatott a WCG-re, mely első hallásra picit hihetetlennek hangzott még a mi fülünknek is. A kiállított mini PC-jükben ugyanis egy olyan platform kapott helyet, melyben már egy kétmagos Atom processzor üzemelt. Mivel azonban a masina hivatalos forgalmazása még várat magára, illetve az Intel sem kezdte meg a kétmagos


Atomok dömpingszerű szállítását, ezért nem sok részletet tudhattunk meg a kis gépecskéről. Nem gond, mi türelmesek vagyunk, viszont amint megérkezik, tuti kérünk belőle egy teszt példányt. Három-négy lépés kellett a hardveres körút folytatásához, melynek következő állomása a Gigabyte stand volt. Elsőre picit üresnek tűnt a helység, ám pár pislogás után mindenki észrevehette a kihelyezett és működő Gigabyte konfigurációt. A plexi házba beszerelt alkatrészekből egy erős felső-középkategóriás gépet sikerült kihozni, mely négymagos processzorával és Extrém felszereltségű alaplapjával sokkal elismerését kivívták. A memóriákat a Buffalo szállította, amely magyarországi képviselője lelkesen segítette a Gigabyte-os kvízióját lebonyolításában. Végül, de nem utolsósorban megemlítenék a Pioneer, ahol természetesen leginkább audioeszközöket tekinthettek meg a rendezvényre frissen érkezett látogatók. Az egyszerűbb fülesek mellett a komolyabb paraméterekkel bíró fejhallgatók is helyet kaptak. 

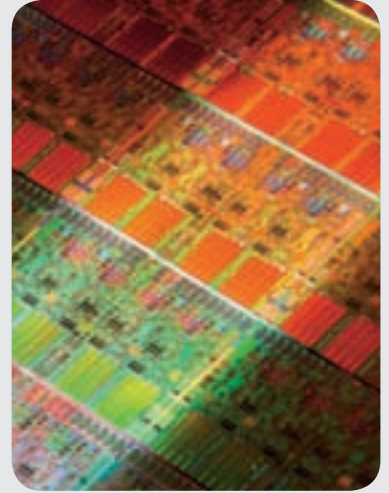


INTEL DEVELOPER FORUM 2008: TURBÓ MÓDRA KAPCSOL A INTEL

PONTOSABBAN A PROCESSZOR-ÓRIÁS és lapkakészlet-király a Nehalem-mel vezet be újra a köztudatba azt a módot, amelyet anno a 286-os gépek kapcsán ismerhettünk meg igazán. Természetesen a két megoldásnak nem sok köze van egymáshoz, a végeredmény viszont hasonlóan tekinthető az október végén megjelenő Core i7 központi egységek esetében is. Az augusztus második felében rendezett IDF konferencián derült fény az ún. Turbo Mode technológiára, mely a Nehalem architektúra alá tartozó processzorok fejlett energiagazdálkodását felhasználva némi teljesítménynövekedést garantál a mindennapi használat során. A megoldás működési elve az egyes magok kihasználtságával áll

szoros összefüggésben. Az energiatakarékoság érdekében kizárólag annyi magot hagy bekapcsolva a rendszer, amennyire feltétlenül szükség van a folyamatok futtatása során. Ezzel a fogyasztás és a melegedés is csökkenthető valamelyest. A Turbo Mode ekkor léphet életbe, és az aktív magok órajelét egészen addig emeli, amíg a központi egység el nem éri a hivatalos specifikációk között szereplő termikus értékét (TDP). Továbbá, ha számítógépiük megfelelő hűtéssel rendelkeznek, és a rendszer alapjául szolgáló deszka is megfelelő BIOS-t tartalmaz, akkor a Turbo Mode-dal még magasabb órajelek is elérhetők, viszont 190 W-os TDP-nél már tényleg nem enged tovább a rendszer. Ez a funkció természetesen nem lesz fixen „bedrótozva”, hanem

bármikor ki lehet majd kapcsolni. A móddal elérhető teljesítmény növekedés mértékéről egyelőre nem tudunk semmi konkrétat mesélni, arra viszont mérget vennénk, hogy nem lesz jelentős az elérhető plusz erő. A piacra kerülő első Core i7 processzorok közül elsőként a kiszolgálókba szánt modellek jelennek meg, illetve várható egy Extreme darab is, azonban ez a típus – követve az eddigi tendenciát – a horrorisztikus 1000 dolláros árat kapja. Hogy ez utóbbihoz milyen alaplapok és háromcsatornás DDR3 memóriacsomagok lesznek megvásárolhatók, arról szintén nem tudni konkrét információkat. Még az is elképzelhető, hogy a bevezetés átcsúszik a jövő évre, ezzel is időt hagyva mind a gyártóknak, mind pedig a felhasználóknak. 




HÁROM ÚJ PROCESSZORT DOBOTT PIACRA AZ INTEL

A CORE I7 CSALÁD ILLATA ugyan már sokakat megcsapott, az Intel olyanokra is gondolt, akik nem engedhetnek meg maguknak 100000 Ft körüli processzorokat, viszont azért valamilyen szinten nagy teljesítményre várnak. Nekik ajánlható elsősorban a Core 2 Quad Q8200, mellyel a 45 nanométeren készülő kétmagos és négymagos központi egységek között


keletkezett űrt próbálja kitölteni a gyártó. Az új négymagos órajele 2,33 GHz, másodsztintű gyorsítótára mindössze 4 MB. A különböző lapkakészletekkel 1333 MHz-es rendszerbuszon keresztül kommunikál, mely így 7-es szorzót jelent az órajel ismeretében. A processzor tuning-hajlandóságáról egyelőre nem sokat tudni, az áráról azonban annál inkább, a kezdeti összeg körülbelül

35000 Ft környékére várható. A kétmagos éraba is új egyed érkezett E5200 néven. A Pentium E-családot váltó processzor 800 MHz-es rendszerbuszsal és 2,5 GHz-es órajellel jelenik meg hamarosan a boltok polcain. A szintén 45 nanométeres eljárással gyártott központi egység 2 megabajtnyi L2-es gyorsítótárával méltó utódá válhat, kiváltépp, ha a kereskedők tartani fogják a 84 dolláros ajánlott

árat. Harmadikként a Celeron széria újdonságát köszönhetjük, mely sajnos nem egy újabb kétmagos, a szimpla felépítésű csatasort bővítik vele. A 450-es típuszámot viselő CPU órajele 2,2 GHz, rendszerbusza 800 MHz, míg másodsztintű gyorsítótára „csak” 512 kB. Az ár ennek megfelelően alakult, 10000 Ft alatt bárki hozzájuthat a 450-es Celeronhoz. 

GOOGLE CHROME – RESZKESS INTERNET EXPLORER ÉS MOZILLA FIREFOX

AKERESŐÓRIÁS SZEPTEMBER első napjaiban a nagyközönség számára is elérhetővé tette saját fejlesztésű internet böngészőjét, a Chrome-ot. A több mint 40 nyelven letölthető alkalmazás ugyan még csak béta állapotban van, mégis egész használható böngészőszoftvert sikerült megalkotniuk a fejlesztőknek. Több remek funkció is helyet kapott a Chrome-ban, ám a közülük talán a legfontosabb, hogy a

Google létrehozott egy saját Javascript-motort, a V8-at, mellyel lényegesen felgyorsíthatók napjaink webes alkalmazásai. Továbbá igen időtálló megoldással állunk szemben, már csak az a kérdés, hogy mikorra készül el a végleges változat. Jelenleg kizárólag Windows rendszerek számára érhető el a telepítők, a Linux- és Mac-felhasználók által használható verziók az elkövetkezendő hónapokban fognak megjelenni. 




RÖVIDHÍREK

Augusztus 5. – Alacsony késleltetésű, noteszgépekbe illeszthető HyperX memóriamodulokat mutatott be minap a Kingston. A 2 , 2

GB-os lapkák 800 MHz-en üzemelnek, késleltetésük pedig CL 4-4-4-12 ezen az órajelen. Mivel azonban napjainkban több platform is „csak” a 667 MHz-es memóriasebességet támogatja,

GHOSTBUSTERS FILM JÁR A PNY LEGÚJABB HORDOZHATÓ FLASH-MEGHAJTÓJÁHOZ

IZGALMAS AKCIÓVAL próbálja népszerűsíteni frissen bejelentett pendrive eszközét a PNY. A kis hordozható tároló ugyanis nem üresen érkezik a boltok polcaira, a műanyag házba épített flash memóriára a Szellemirtók első részét másolta fel a gyártó. A szellemes filmecke kizárólag a 2 GB-os típushoz jár, ám nem kizárt, hogy a későbbiekben nagyobb tárhelyet adó modellekre is kerülnek

hasonlóan régi klasszikusok. Maga a film egyébként automatikusan elindul, amint csatlakoztattuk a pendrive-ot, nem szükséges tehát átmásolni az asztali gépben üzemelő merevlemezre. Az USB 2.0-s adatátvitel szabvány ismerete bizonyára elegendő is lesz a folyamatos lejátszáshoz, ha pedig meguntuk a filmet, csak le kell törölni, és máris elérhetővé válik a teljes két gigabajtnyi tárhely. 

Ha minden igaz, már nem kell sokat aludnunk ahhoz, hogy részletes információkat kapjunk az Adobe népszerű képmánipuláló programjáról legújabb verziójáról. A Photoshop CS4-ről a hivatalos információk szerint szeptember 23-án hull

IFA 2008: KÉT ÚJ HORDOZHATÓ LEJÁTSZÓ A SAMSUNG TÓL

A Z AUGUSZTUS VÉGÉN rendezett szórakoztató elektronika kiállításon új médialejátszó garmadáját mutatta be a nagyérdeműnek a Samsung. A korábban már megjelent S1 és S2 típusok mellé megérkezett az U4 és Q1 séria is, melyek formatervükkel remekül illeszkednek a gyártó portfóliójába. Várhatóan az U4 fog tetszeni a legtöbbször felhasználóknak,

hiszen ez a lejátszó, amellett, hogy követi a tipikus MP3-lejátszó formát, behúzható USB csatlakozóval lesz felszerelve. A lejátszó vezérlése érintőpanel segítségével történik, mely igen hangsúlyos megvilágítást kapott.



A 2 vagy 4 gigabájtos tárhelyen tárolt albumok között az egy hüvelykes kijelző segítségével válogathatunk, mely OLED technológiája révén még erősebb napfényben is remekül olvasható. A lejátszó három színben, rózsaszín, lila és kék árnyalatokban lesz elérhető. A Q1 már ránézésre is jóval komolyabb darab. A 2,7 hüvelykes kijelzőn számos információt kaphatunk az épp hallgatott számról, továbbá tetszetős grafikai ekvalizer pulzál a lejátszás alatt. Az érintőgombok használata gyerekjáték, a sötétben való eligazodást kék kontúrok segítik. Az audiofájlok mellett WMV/MPEG4 videókat, valamint JPEG/BMP/GIF/PNG képfarmatúmkat is támogat a Q1. A hazánkban 4 és 8 gigabájtos tárhellyel forgalomba kerülő lejátszó nagy kapacitású akkumulátora révén akár 30 órás folyamatos zenehallgatás, valamint 4 órás videó nézés is elérhető. Megjelenés: szeptember második felében. [GS](#)



SAJÁT TERVEZÉSŰ RADEON HD 4870 AZ ASUSTÓL

B EINDULT AZ EGYEDI NYÁK-tervvel készült HD 4870-es grafikus kártyák forgalmazása a referencia kiadásokat követően. A Powercolor és a Palit után az Asus jelentkezett harmadikként nem-referencia kártyával, mely az EAH4870 D5 nevet kapta. Már a névben is látszik, hogy ez egy speciális változat, ezért most egy rövidke magyarázat következik. A gyártó úgy gondolta, hogy az AMD által megadott tervben szereplő 3+2 fázisú tápellátás nem elegendő a kártya számára, ezért eggyel megnövelték a grafikus maghoz tartozó tápellátó

lapkák számát. Sokak szerint ez csak amolyan gyártói bevetés, ám ez a plusz nem jöhet rosszul, ha épp durva túlhajtás okán akarjuk kikészíteni a kártyát. Ehhez azonban a Glaciator hűtésnek is lesz egy-két szava, mely a megszokott módon nem csak a GPU-t, hanem az előbb említett lapkákat is hűti. Az órajelek nem változtak az AMD ajánlásához képest, a mag 750, míg a memóriák 900 MHz-en – effektív 3,6 GHz – ketyegnek. Az EAH4870 D5 megjelenéséről és várható áráról egyelőre nem sok mindent tudni, véleményünk szerint azonban nem kell sokat várni az Asus egyedi vezérlőjére. [GS](#)

ADVANCED OVERCLOCKING CHAMPIONSHIP 2008

Ahol minden egyes megahertz számít

//PG

AZ ASUS SZERVEZÉSÉBEN A német fővárosban – Berlinben – került megrendezésre az első Advanced Overclocking Championship névre keresztelt tuningbajnokság, ahol az OC Team Hungary két tagja, Jó Gábor és Lőrinc Balázs képviselte hazánkat. A rendezvény támogatói között szerepelt a memóriagyártó Mushkin, illetve a Tegan tápegységek tulajdonosa, a Topower is. Mindkét vállalat az általuk gyártott legjobb és legújabb hardverelemeket bocsátotta a csapatok rendelkezésére, hogy minél magasabb órajeleket érthessenek el a tesztalkalmával.

A kétnaposra tervezett program első napján számos európai csapat mérhette össze tudását, melyhez az említett hardverelemeken felül teljesen egyforma ASUS Rampage Extreme alaplapokat, ASUS HD 4870 X2 TOP grafikus kártyákat – CrossFire kiszerezésben –, Intel Core 2 Quad QX9770 processzorokat, illetve hihetetlen mennyiségű folyékony nitrogént biztosítottak a szervezők. Ebből kifolyó-

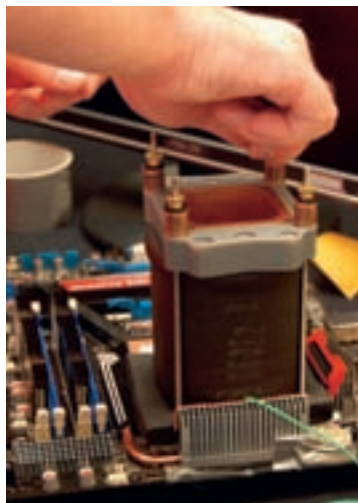
lag a versenyzők saját hardverelemet nem használhattak fel a verseny folyamán, csupán szerszámaikat, egyedi nitrogénhűtési megoldásukat és a hozzá való kelleket hozhatták magukkal.

A cél, hogy így érjenek el minél jobb eredményt a 3DMark06-ban. A több órán át tartó felkészülés és a megfelelő órajel elérése (vagyis az erre irányuló próbálkozás) minden tekintetben kimerítette a csapatokat, miközben az extrém megterhelés hatására a hardverek egymás után adták be a kulcsot.

Ahogy mondani szokták tuningos körökben, a „tuningserencse” forgandó. Van ebben valami, hiszen sok múlik az alkatrészek kiválogatásán, amire jelen esetben nem volt lehetőség. No persze még tovább nehezítette a dolgot, hogy a négytagos procik kevésbé jól húzhatók, mint a kéttagosok. Erről a helyszínen is megbizonyosodhattunk, ugyanis az egyik csapat versenyen kívül egy E8600-as Core 2 Duo egészen 5999,5 megahertzig tornázott fel. Részben ez, részben pedig a hard-

verek idő előtti elhullása miatt az OC Team Hungary sajnos nem tudott túljutni az 5,3 gigahertzen, ez pedig kevés volt a nyertes csapat által elért 5,6 gigahertz-cel szemben. A végeredmény egyébként igen szoros alakult, a második helyezett lengyel csapatot csak 17 ponttal múlta felül a 3DMark06-ban majdnem 32 ezer pontot teljesítő győztes svéd csapat. A magyar fiúknak ezúton szeretnénk gratulálni, és reméljük, hogy rátermettségüket a jövőben még számos eseményen bizonyíthatják. A rendezvény második napján is a tuning volt az irányadó, de a Nehalem processzorokat támogató P6T-ről is megtudtunk háttérinformációkat, többek között azt is, hogy a Deluxe változatban lesz SAS merevlemez-vezérlő. Ezen a deszkán már elérhető lesz egy túlhajtást segítő funkció, a Turbo, amellyel immáron az operációs rendszer alól nem csak az órajelet állíthatjuk, hanem a processzor szorzóját is. No persze az ASUS-nál a felhasználók véleményére is kíváncsiak voltak, így egy másfél órás overclocking fórum keretében

folyt az ötletelés és a minőség, illetve funkcionalitás javítására szolgáló eszmecsere. Reméljük, hogy hamarosan hazai pályán, hazai nézőközönség előtt is megrendezésre kerül egy hasonló kaliberű esemény. [GS](#)



RÖVIDHÍREK

le a lepel, a bejelentést akár élőben is lehet majd követni az erre a célra készített webes adás révén. A program megvásárlása október második felétől lehetséges.

Újabb Atomos processzorral szerelt hordozható gépet tervez piacra dobni az Asus. Ezúttal azonban nem az Eee-családot bővíti a gyártó, hanem egy külön típuscsaládról van szó. A szimplán N10-ként elkeresztelt noteszgép lelke

egy 1,6 GHz-es Atom központi egység lesz, a képi megjelenítést pedig az NVIDIA GeForce 9300 GS grafikus vezérlőjének köszönhetjük. A LED-es háttérvilágítású kijelző képátlója 10 hüvelyk, pontos felbontása azonban nem

ismert. A beépített tárhely mérete 320 GB, ám ez tovább növelhető a beépített SDHC-kártyaolvasó révén. A HDMI csatlakozóval is felszerelt N10-es noteszgép ára 600 dollár fölé várható.

ASUS ROG Rampage Extreme (Republic of Gamers – szertelen tombolás)

Szerezd meg a játékban rejlő előnyt a magasfokú túlvezérléssel

Leld örömeid a páratlan játékteljesítményben a szabályozható TweakIt, Extreme Engine és Fusion Block rendszerrel

Az ASUS ROG Rampage Extreme – amelyet azon játékosok számára terveztek, akik a hardverükből módosításokkal az utolsó cseppig kicsikarják a lehető legnagyobb teljesítményt – egy olyan élvonalbeli túlvezérléses platform, ami alátámasztja a Republic of Gamers terméksorozat titokzatos képességét. Mindazzal rendelkezik, amire a vérbeli játékosok vágyódnak, és olyan termékkel szolgál, ami felülmúlja ezeket a várakozásokat.

TweakIt

Hagyd, hogy az ujjaid végezzék a speciális beállításokat



▲ The inventive TweakIt 'joystick' flanked by supporting buttons.

A hardvert túlvezérlő felhasználók régóta és nagy hangon követelnek egy gyors és intuitív, a hardverük teljesítményének BIOS-on vagy az operációs rendszeren kívüli finomhangolására szolgáló

eszközt, amire az ASUS egy teljesen egyedülálló, roppant innovatív és messzemenően praktikus funkcióval állt elő a TweakIt formájában. A közvetlenül az alaplapra épített joystick szerű vezérlő és átállító/megerősítő gombok kezelésével a felhasználók üzem közben végezhetik el a teljesítmény optimalizálást, akár játék közben is!

Fusion Block rendszer

Opcionális hűtési megoldások a stabil túlvezérlésre

A leszerelhető, fénoxid félvezető (MOS) hűtőbordát, északi híd hűtőbordát és opcionális ventilátort magában foglaló egyedileg beállítható hűtési opció az ASUS meglévő Fusion Block rendszerének hátoldalán üzemel, ami a világon a legsokoldalúbb, leghatékonyabb és legfejlettebb alaplapra integrált hűtési rendszert hozza létre. Ez a forradalmi, a ROG díjnyertes hőelvezető csőkonstrukcióját a gyárilag telepített lapkakészletes vízblokkal kombináló H2O-kompatibilis hibrid hűtőrendszer drámai mértékű hűtési javulást eredményez a lapkakészletes és a VRM modulok számára, amikor járulékos stabilitás érdekében rácsatlakoztatjuk egy vízű hűtési rendszerre.

ROG Extreme Engine

ROG Extreme Engine: Túlvezérlés abszolút magabiztossággal



▲ ML Caps: The hallmarks of an exceptional overclocking board

Az ASUS ROG Rampage Extreme rendkívüli túlvezérlési képességének szíve a ROG Extreme Engine, egy újgenerációs, dinamikus több fázisú áramellátás-kezelő rendszer. A nagyteljesítményű, a


CPU-nál található ML kondenzátorokkal (többrétegű polimer kondenzátorokkal), memóriával és északi híddal felszerelt ROG Extreme Engine állandó áramellátást biztosít túlfeszültség folyamán is. Csökkenti az ESR (azonos sorozatú ellenállás) szintjét és biztosítja, hogy a döntő jelentőségű komponensek stabilak és megbízhatóak maradjanak.

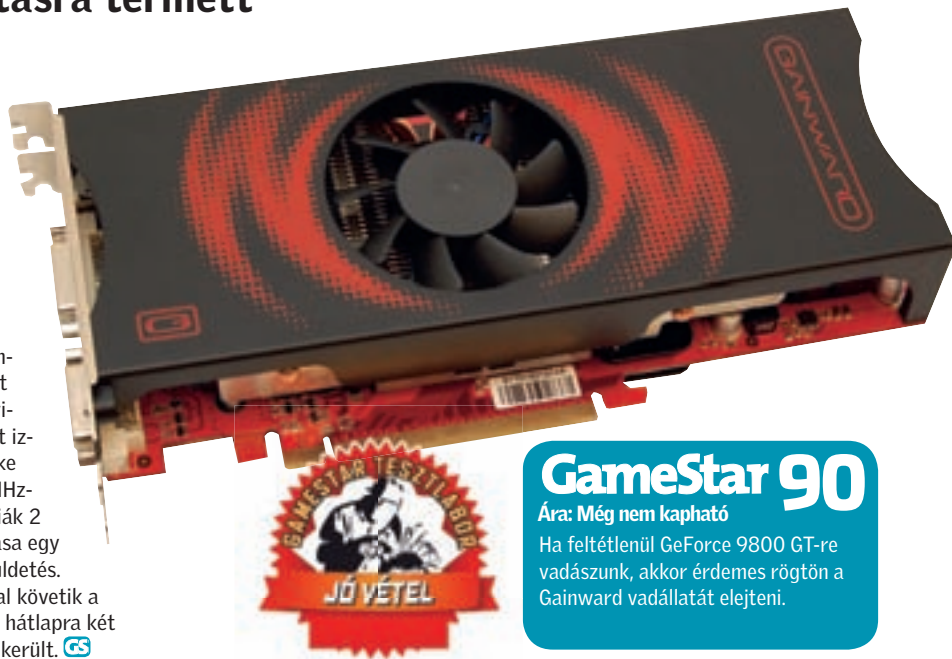


GAINWARD GEFORCE 9800 GT GOLDEN SAMPLE 1024 MB

Minden egyes porcikája a túlhajtásra teremt

A GAINWARD RÉGÓTA KÉSZÍT a normál videokártyáktól eltérő változatokat, amelyek leginkább egyedi hűtéseikről és megemelt órajeleikről ismerhetők fel. Az így Golden Sample elnevezést kapó egyedek igen népszerűek a felhasználók körében, kiváltképp azért, mert mostanság meglehetősen sokan ódzkodnak a referencia készítésű kártyáktól. Legújabb kiszemeltünk mindenképp jobb választás a „sima” GeForce 9800 GT-khez képest, hiszen lényegében az összes melegező alkatrészre került valamilyen hűtés. A grafikus magra egy-két hőcsőből és sok alumínium lamellából álló bordázat került, amely közepén egy 80 mm-es PWM-szabályzású légkavarró található. Rendkívül halk darabban állunk szemben, még komolyabb terhelés esetén sem vált zavaróvá az általa keltett szélzaj. Az összesen 1 gigá-

nyi GDDR3-as memória-modulokat a nyomtatott áramkör mindkét oldalán vékony fémlemez fedi, míg a tápellátó félvezetőkre méretes alumínium borda került. A komoly külsőségek komoly tuningtartalékokat jeleznek. Az órajelek, ha csak kevéssel is, de magasabban járnak a gyárilag ajánlottól, a gyárilag mellékelt ExpertTool programmal viszont komolyan meg lehet igazítani a kártyát. Rövidke teszttünk alapján a 700 MHz-es magórajel és a memóriák 2 GHz-es órajelre való állítása egy könnyedén teljesíthető küldetés. A kártya kimenetei ezúttal követik a szokásos receptet, azaz a hátlapra két DVI-I és egy TV-kimenet került. 



GameStar 90

Ára: Még nem kapható

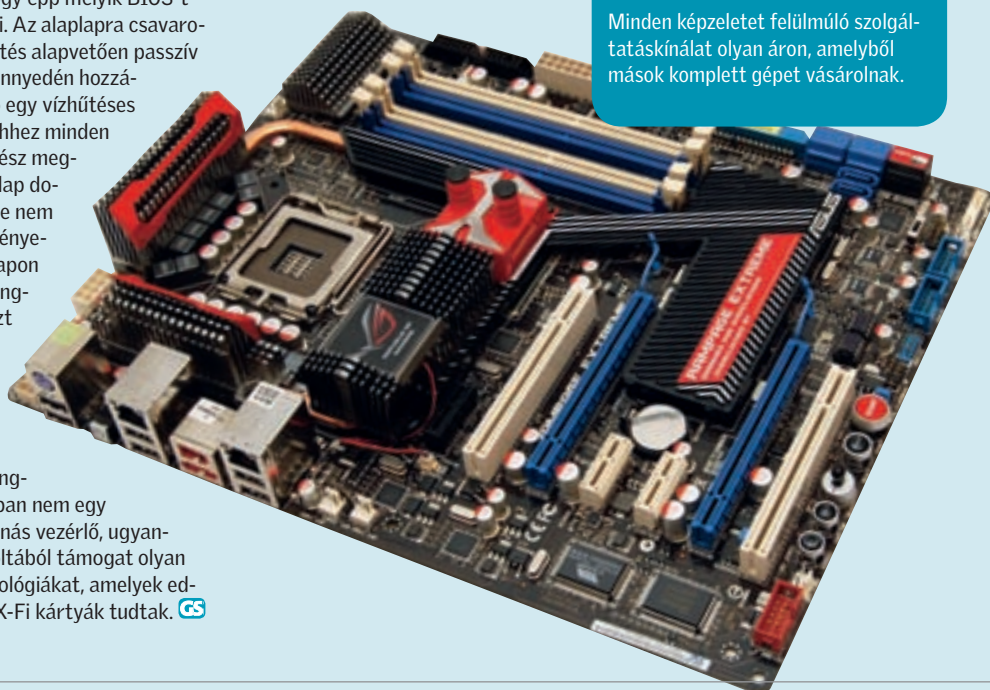
Ha feltétlenül GeForce 9800 GT-re vadászunk, akkor érdemes rögtön a Gainward vadállatát elejteni.

ASUS RAMPAGE EXTREME

Tuningosként született és úgy is fog elpusztulni

AZ INTELNÉL AZ X48, AZ Asusnál pedig a Rampage Extreme jelenti a csúcst. A Formula után már csak a DDR3-as verzió hiányzott, ami olyan felszereltséggel érkezik, ami még a bátrabb tuningosokat is meglepheti. Az X48+ICH9R lapkakészlet párossal kapcsolatban lényegében semmi újról nem tudunk beszámolni, ha kizárólag az alapfunkciókat tekintjük. Túlhajtás esetén a gyártónak hála valamelyest kibővült az alaplap tudása, és akár 2000 MHz-es órajelen is képes járni a DDR3-as modulokat. Ez természetesen csak az ún. OC-módot jelenti, de hát ki az a balga, aki ilyen lapot használ mindenféle tuning nélkül. Apró tuning. A BIOS-os és Windows állítgatás mellett befutott egy harmadik változat is, amivel mondhatni fizikálisan adagolhatjuk a plusz értékeket. Három kis kapcsoló és a kis LCD kijelző segítségével hétféle feszültséget kezelhetünk, sőt, akár a processzor üzemfrekvenciáját is módosíthatjuk. E módon lehetőség nyílik továbbá

a hőmérsékletek és a ventilátor-fordulatszámok figyelésére is, illetve megválaszthatjuk, hogy épp melyik BIOS-t akarjuk használni. Az alaplapra csavarozott hőcsöves hűtés alapvetően passzív felépítésű, ám könnyedén hozzacsatlakoztatható egy vízűtéses rendszerhez is. Ehhez minden szükséges alkatrész megtalálható az alaplap dobozában. Apró, de nem elhanyagolható tényező, hogy az alaplapon nem található hangkártya, hanem azt egy külön, PCI Express foglalatba illeszkedő kártyán kapjuk meg. Az AD2000B hangprocesszor azonban nem egy sima nyolccsatornás vezérlő, ugyanis a Creative jóvoltából támogat olyan szoftveres technológiákat, amelyek eddig kizárólag az X-Fi kártyák tudtak. 



GameStar 92

Ára: 88 000 Ft

Minden képzeletet felülmúló szolgáltatáskínálat olyan áron, amelyből mások komplett gépet vásárolnak.

ZALMAN Z-MACHINE GV1000

Hőcsöves VGA-hűtő a koreai gyártótól
elvárt minőségben

ÚGY ÉREZZÜK, HOGY MOSTANÁBAN picit elszaladt a konkurencia a Zalman mellett, nem csillog már úgy az a bizonyos Z betű, mint ahogy azt régebben megszokhattuk. Aggodalomra azonban semmi ok, ha lassacskán is, de érkeznek az újabb és újabb hűtők és kiegészítők. Ha grafikus kártyától van szó, akkor a legfrissebb típus a Z-Machine GV1000, amelyen négy nikkelezett hőcső, és rengeteg lamella található. Ez a fémnyerítés és az elrendezésük a legtöbb ma használatos grafikus kártyára elegendő, bár azért egy Radeon HD 4870-re nem mernénk rátenni ezt a bordát. Kévsébé melegebb modellekre viszont bátran ajánlható, hiszen a főegység mellé jár 8 darab memóriaborda és egy ventilátor-szabályzó modul is. A bordán csücsülő légkavaró egyébként 80 mm-es, maximális fordulaton 36 dB-nyi zajt bo-

csát ki. A moddingosoknak jó hír, hogy üzem közben egy-két aprócska LED teszi látványosabbá a GV1000-et. A hűtő össztömege 390 g, amely adat nem is rossz ahhoz képest, hogy egy teljesen rézből készült eszközről van szó. **GS**



GameStar 70

Ára: 11150 Ft

Bizonyára lehet találni nála olcsóbbakat is a piacon, a márka azonban garantálja azt a fajta minőséget, amely kiemeli a többi közül.

SENNHEISER GAMING HEADSET PC350

Irány elégetni az összes fejhallgatót,
a király ugyanis megérkezett!

NA JÓ, EZZEL A FELVEZÉSTÉSEL picit túlzásba esünk, de hát nincs mit tenni, a Sennheiser PC350 egy tipikusan olyan, játékosoknak készült fejhallgató, amely kötelező darab, ha valaki bármilyen LAN-partin való részvételét fontolgatja. A zárt típusú hangszórófejek kialakításuknak köszönhetően rendkívül kényelmes viseletet garantálnak, szinte rögtön, mindenféle állítgatás nélkül ráidomulnak a fülekre. Nem lenne igazi a játékos jelző, ha a PC350 ne kapott volna passzív zajsűrűséget is, mely egészen 32 dB-ig képes kiszűrni a játék közben befurakodni próbáló környezeti ricsajokat. A 38 mm

átmérőjű, neodímium mágnes hangszórók frekvencia átvitele 10-től 26000 Hz-ig terjed, az impedancia 150 Ohm, míg az érzékenység eléri a 108 dB-t. Egészen komoly adatok, ahhoz, hogy ne csak papírra vetett számok legyenek, érdemes kipróbálni a fület legalább egy 3 perces zene erejéig. Ehhez kapcsolódóan megemlítenék, hogy a mai vakítás divattal ellentétben szó sincs térhangzás implementálásáról, a PC350 kizárólag sztereó csatornán keresztül képes a hangátvitelre. Multiorientált játékokhoz jól jöhet a masszív kialakítású mikrofon, amelyet akár egy gombnyomással is elnémíthatunk a füles madzagjára helyezett vezérlőpanel jóvoltából. **GS**



GameStar 95

Ára: 38 000 Ft

Nem kell vájtfülléne lennünk ahhoz, hogy halljuk azt a különbséget, amit a PC350 okoz más fejhallgatókhoz képest.



hama®

A megfelelő megoldás

Ébreszd fel a mobilod!



SanDisk

A SanDisk nagykapacitású kártyáknak köszönhetően sokkal több zenét, fényképet, videót és játékot lehet tárolni. A mobil hamarosan valódi multimédiás eszközzé válik. Helyezze be a SanDisk kártyát és keltse életre a telefonját!

A hama a SanDisk kártyák első hivatalos magyarországi forgalmazója!

Tartozékok legszélesebb választéka.
multimédia – fotó – videó – audió
www.hama.hu

GIGABYTE EG45M-DS2H

Az Intel is beerősít az integrált grafikus vezérlők piacán

CSAKÚGY, MINT AZ AMD 790GX lapkakészlet esetén, ismét a Gigabyte készült el elsőként és küldte el számunkra saját G45-ös tervezését. Integrált grafikus alaplaphoz illően microATX szabvány szerint készült az EG45M-DS2H nyomtatott áramköre, azonban így is számos funkciót kínál tulajdonosa számára. Az első meglepetés, hogy az Intel proceszorainak rendszerbuszát OC-módban egészen 1600 MHz-ig támogatja, tehát elviekben akár Extreme központi egységet is beüzemelhettünk ezzel a lappal. A második örömteli megoldás, hogy a hátlapra az analóg és DVI kimenetek mellé egy HDMI is odafejt, így akár komolyabb megjelenítőt is meghajthat az X4500HD elnevezésű IGP. A lapkakészletbe integrált grafikus mag immáron a DirectX 10-et is támogatja, valamint a High Definition videoanyagok lejátszásakor keletkező terhelés nagy részét önmagára vállalja. Ha viszont komolyabb mértékű játéokra kerülne a sor, akkor érdemes kiválasztani egy PCI Express x16-os bővítőhelyre

illeszkedő grafikus kártyával, ugyanis DX10 ide vagy oda, ez az IGP még mindig nem alkalmas a mai modern grafikai motorok magas felbontásban való akadástmentes futtatására. Az egyéb bővítő kártyák számára két PCI és egy PCI Express x1 foglalat áll rendelkezésre, míg a SATA csatlófelülettel felvértezett eszközeinket 5+1 csatlakozó várja. További külső eszközöket kapcsolhatunk a deszkára a 10 USB 2.0 és egy FireWire kapu révén. A hálózati vezérlő gigabites, a nyolccsatornás hangvezérlő pedig a Realtek méltán népszerű ALC889A típusa. [GS](#)



GameStar 85

Ár: kb. 25 000 Ft

Korrekt felépítésű és felszereltségű G45-ös alaplap csipetnyi tuninglehetőséggel megfűszerezve.



GENIUS DPF-702 CRYSTAL

Digitális fotókeret beépített órával és naptárral

ADIGITÁLIS FÉNYKÉPEZÉS korában várható volt, hogy egy idő után az elkészült képek tárolása is digitálisan fog történni. A különböző adattárakon tárolt képekkel azonban az a baj, hogy megtekintésükhöz a legtöbb esetben számítógép szükséges. Kivéve, ha rendelkezünk egy olyan fotókerettel, amelyet a Genius jelentett be mostanában. A DPF-702 a gyártó legfrissebb fejlesztése, ami mindenféle egyéb szolgáltatásokkal próbál meg kitérni márkatársai és a konkurens termékek közül. Az egyik ilyen funkció az előlapon elhelyezett kis folyadékkristályos kijelző, amelyről a dátum és az óra mellett a környezet hőmérsékletét is le tudjuk olvasni. Továbbá az igen felhasználóbarát-ra sikerült menüben akár ébresztési dátumokat is beállíthatunk, melyekről szintén az előlapon értesülhetünk. A fő képernyő egyébként 7 hüvelykes színes egység, amelynek egészen ki-

váló képe van. A mérete persze nem mindenkinek elegendő, ezért ők bátran használják a video kimenetet, amelyen keresztül a mellékelt kábel segítségével televízióra is átvihető a DPF-702 képe. Saját memóriája nincs a keretnek, ezért csak memóriakártyákról vagy USB-s táraokról képes fájlokat beolvasni. Ezek ráadásul nemcsak fényképek lehetnek, hanem mozgóképek is, ha azok a megfelelő kódolással készültek. A tápellátás külön adapter révén történik. [GS](#)



GameStar 77

Ár: 21 000 Ft

Egy képkeretnyi helyen tarthatjuk az összes családi fotót a DFP-702 jóvoltából.

INTEL DESKTOP BOARD D945GCLF

Integrált Atom processzorral érkezik a gyártó „Little Falls” platformja

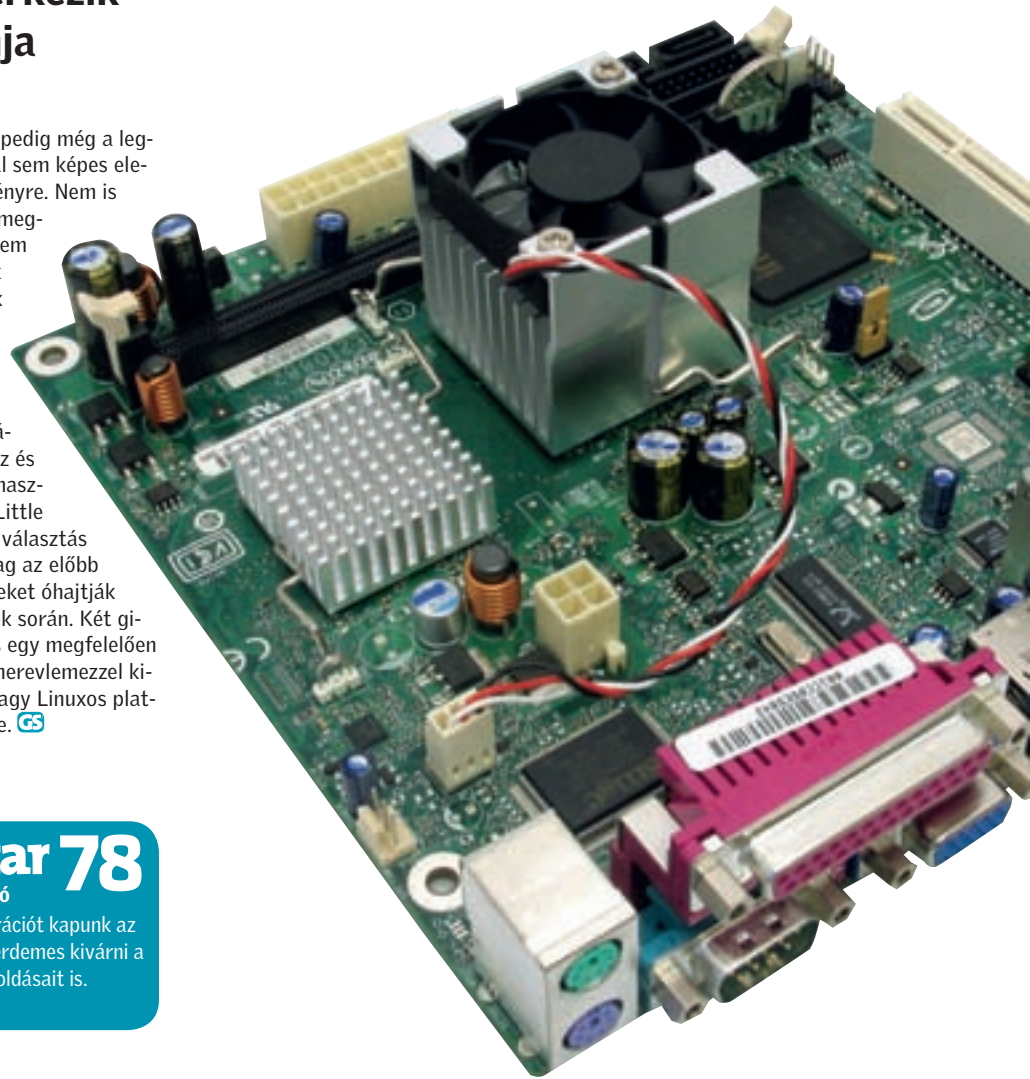
ELSŐSORBAN ÚN. NETTOP GÉPEKBE szánja legújabb komplett platformját az Intel, amely az alaplap és a lapkakészletbe integrált grafikus mag melé egy integrált processzort is kínál. Ez az összetétel nem ismeretlen a számunkra, hiszen valami hasonló – ha nem pont ugyanez – üzemel az egyre népszerűbb netbookokban is. Aki tehát már tulajdonosa egy Asus EeePC-nek vagy egy MSI Windnek, az most akár asztali gépet is építhet az Intel Essential családjába tartozó Little Falls csomagból. A platform lelke a fogyasztás bajnokának is nevezett Atom család egyik típusa, mely a 230-as típuszámot viseli. Névleges órajele 1,6 GHz, támogatja a Hyper-Threading technológiát, illetve a lapkakészlettel 533 MHz órajeli rendszerbuszon keresztül kommunikál. A 45 nanométeres csíkszélességgel gyártott mini mag maximális fogyasztása mindössze 4 W, ami körülbelül ötöde a korábban Little Valley platform részeként üzemelő Celeron 220-as központi egység fogyasztásának. A címből is látható, hogy a gyártó egy viszonylag régi fejlesztésű lapkakészletet választott az újdonságot kiszolgáló alaplapra. A 945-ös széria debütálása bizony nem most volt, a benne rejlő, DirectX 9.0 támogatással felruházott GMA

950-es grafikus mag pedig még a legfrissebb meghajtókkal sem képes elegendő 3D-s teljesítményre. Nem is a játékosársadalom meghódítása a fő cél, hanem olyan aprócska gépek piacra vitele, amelyek amellet, hogy kis helyen is elférnek, bőséges teljesítményt nyújtanak irodai szoftverek futtatásához, internetezéshez és némi multimédiás felhasználáshoz is. Az Intel Little Falls alapja tökéletes választás azoknak, akik kizárólag az előbb említett tevékenységeket óhajtják végezni a hétköznapi során. Két gigabájt memóriával és egy megfelelően nagy tárhellyel bíró merevlemezrel kiváló Windows XP-s vagy Linuxos platform alakítható belőle. [GS](#)

GameStar 78

Ára: Még nem kapható

Szinte teljes konfigurációt kapunk az Intel jóvoltából, ám érdemes kivárni a partnergyártók megoldásait is.



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

Samsung 22" TFT Monitorok: T220 (2ms, 2000:1, HDMI) **61.320**
 2253LW (2ms, 8000:1, DVI) **46.770** 2243NW (2ms, 8000:1) **42.960**
 Gainward Radeon HD4870X2 2GB **106.680** HD4870 512M **59.280**
 HD4850 512MB **34.980** GeForce GTX280 1024MB **94.500**
 GTX260 896 **62.640** 9800GTX+ 512 **42.240** 9800GT 512 **28.320**
 9800GT Golden Sample 1024MB **36.120** 9500GT 512MB **15.000**
 PowerColor HD4870 1024MB **68.820** HD4870 PCS 512MB **61.440**
 AMD Phenom X4 9950 Black **46.770** Phenom X4 9750 **32.340**
 Athlon 64 X2 6000+ **19.440** X2 5600+ **17.280** X2 5000+ **12.720**
 Intel Core2 Quad Q9550 **65.040** Q9400 **54.240** Q8200 **44.750**
 Duo E8600 **55.710** E8500 **36.360** E7200 **23.310** E5200 **16.260**
 GELI. Memória Dual kiték: Value 1333MHz DDR3 2GB **18.510**
 Black Dragon 1066MHz CL5 DDR2 2GB **12.270** 4GB **26.010**
 Black Dragon 800MHz CL4 DDR2 2GB **10.020** 4GB **21.240**
 Kingmax DDR3 1GB/1600MHz **10.860** 2GB/1600MHz **21.120**
 Gigabyte alaplapok: X48-DQ6 **53.820** EP45T-DS3 (DDR3) **25.560**
 EP45-DS3 **23.640** EP43-DS3L **19.440** MA78GM-S2H **15.600**
 MSI alaplapok: P45 Neo3-FR **22.200** DKA790GX Platinum **36.480**
 Samsung SATA HDD 1TB 32MB **27.300** 500GB 16MB **13.680**

Nem találta itt, amit kerest? Nézzé meg a WEB-oldalunkon !
TÖBB, MINT 200 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

Néhány javaslatunk számítógép- konfigurációra :

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
 2GB 1066MHz DDR2, 500GB HDD, 9500GT 512MB DDR2
 Intel: MSI P45 Neo-FR, Pentium DualCore E5200 **91.500**
 AMD: Gigabyte GA-MA770-DS3, Athlon64 X2 5000 **81.060**

Game (erős irodai és multimédia, erős játékgép)
 2GB 1066MHz DDR2, 640GB HDD, HD4850 512MB
 Intel: Gigabyte GA-EP45-DS3, Core2 Duo E8400 **151.620**
 AMD: Gigabyte MA790X-DS4, Athlon64 X2 6000 **136.800**

Game Pro (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
 4GB 1066MHz DDR2, 750GB HDD, Radeon HD4870 512MB
 Intel: Asus P5Q-E, Core2Duo E8500 **225.500**
 AMD: Gigabyte M750SLI-DS4, PhenomX4 9750 **218.500**

Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép)
 4GB/1066- DDR2, 1 TB HDD, HD4870X2 2GB, Blu-Ray író
 Gigabyte Alu ház 600W, X-Fi Platinum, Logitech G15+MX518
 Intel: Gigabyte GA-X48-DS5, Quad Q9550 **447.820**
 AMD: MSI DKA790GX Platinum, PhenomX4 9950 **419.920**

Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
NOTEBOOK AKCIÓ: MSI GX600PX-214HU **187.200**
 (T8100, 3GB DDR2, 250GB, GF 8600M 512MB VGA, 15.4")



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

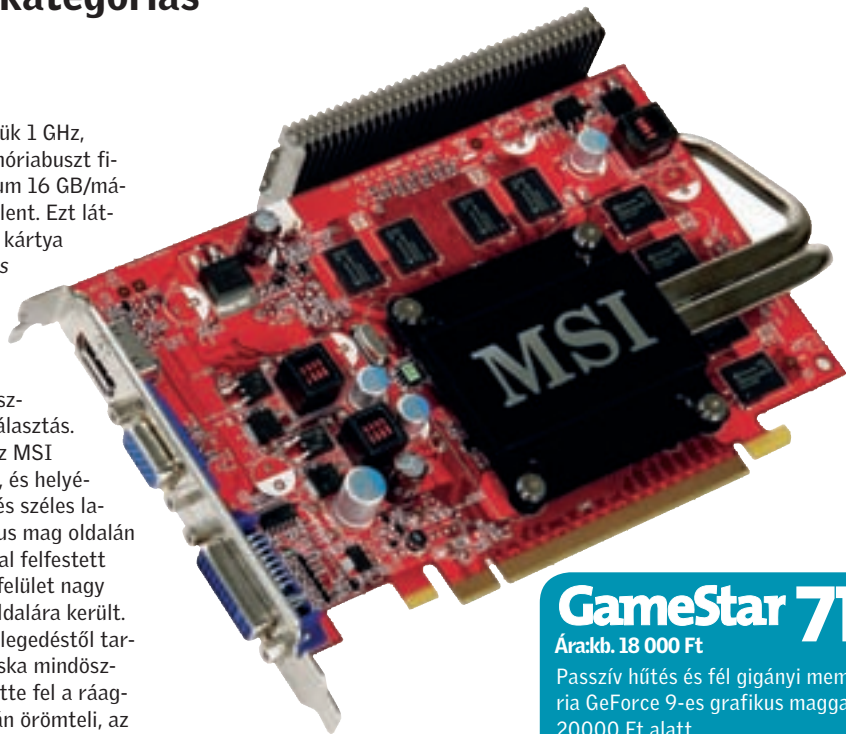
Hat éve a legjobbak között.
NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!
 PC-alkatrészek, perifériák, kellekek
 Notebookok (laptopok), PDA-k, kiegészítők
 Konfigurációk 3 év garanciával
 Ingyenes összeszereléssel, teszteléssel
 Házhoz szállítás az egész országban

MSI N9500GT MD512Z/D2

Passzív hűtéssel felszerelt alsó kategóriás GeForce az MSI gyárából

NEMRÉG INDULT BE AZ NVIDIA 55 nm-es tömeggyártása, melynek egyik gyümölcse az alsó kategóriába szánt GeForce 9500 GT névre elkeresztelt fejlesztés. Igazi újításnak azonban semmiképp sem tekinthető, hiszen gyakorlatilag a 8600 GT és GTS alapjául szolgáló G84-es grafikus magot kapta meg a 9500-es széria is. A kisebb csíkszélesség ellenére nem emelték az egébe az órajeleket, a mag 550, míg a stream processzorok 1400 MHz-en üzemelnek. A nyomtatott áramkörre integrált memóriaplakk kiválasztását a partnergyártókra bízta az NVIDIA, ám azt már sejteni lehet, hogy az igazán olcsó modellekre „csak” GDDR2-es modulok fognak kerülni. Nem történt ez másképp a nálunk vendégeskedő MSI 9500 GT-nél sem, amelyen fél gigányi 2 nanoszekundumos Qimonda gyártmányú lapkák találhatók. Ef-

fektív maximális órajelük 1 GHz, amely a 128 bites memóriabuszt figyelembe véve maximum 16 GB/másodperc adatátvitelt jelent. Ezt látva kijelenthető, hogy a kártya nem egy éppen a Crysis FullHD felbontásban történő futtatására lett tervezve, viszont HTPC-be, zömmel irodai munkára használt gépbe tökéletes választás. És hogy miért? Mert az MSI számízta a ventilátort, és helyébe vastag hőcsöveket és széles lammellákat tett. A grafikus mag oldalán csak egy gyártói logóval felfestett tepsit látni, a hőleadó felület nagy része a kártya másik oldalára került. Sokan bizonyára túlmelegedéstől tartanak, ám a kis magocska mindössze langyosra melegítette fel a ráaggatott bordát. Ez igazán örömteli, az viszont már nem, hogy a memóriákat semmi sem hűti. **GS**



GameStar 71

Ár: kb. 18 000 Ft

Passzív hűtés és fél gigányi memória GeForce 9-es grafikus maggal 20000 Ft alatt.

LOGITECH DRIVING FORCE GT

Komplett irányítási rendszer a Gran Turismo játékhoz

AKI ELLÁTOGATOTT IDÉN a GameStar táborba, az bizonyára emlékszik azon, Logitech által biztosított eszközökre, amelyekkel Playstation 3 konzolon lehetett játszogatni. A fő irányító eszközt a gyártó Driving Force GT kormánykereke és az ahhoz tartozó váltókar és pedálpad jelentette, melyekből ide a tesztlaborba is jutott egy-egy darab. Ez mondjuk tipikusan olyan játékos kiegészítő, mely érkezését követően dobozában pihen még egy ideig, hiszen nem minden asztal alatt található Playstation 3 játékgép. A problémát azonban viszonylag hamar sikerült orvosolni, így pár versenykör erejéig kipróbáltuk a Gran Turismo 5 Prologue játékot. Az izgalmas műterheléses technológiára voltunk egyébként igazán kíváncsiak, tehát a kormány valóban érezteti-e a virtuális aszfaltcsík buckáit, illetve egy-egy balul elsült előzés ütőközékes végkimeneteleit. Nos, tény-

leg hatásos a dolog, tökéletes visszahatásra azonban ne számítsunk. Talán egyszer, ha majd egy műlégzsák is az arcunkba fog robbanni. A piros színnel kiemelt, 24 fokozatú tárcsával finomhangolhatjuk a fékerőt, a lengéscsillapító keménységét és az autó egyéb paramétereit. A sebességváltás gyors és pontos, a szekvenenciális váltótól ezt is várja el az ember. Maga a kormány meglepően pontos és megbízható irányítást tesz lehetővé, bőr bevonata pedig hosszabb versenyek esetén sem izzasztja meg tenyereinket. **GS**

GameStar 85

Ár: 61 000 Ft

Ha valaki rajong a Gran Turismo sorozatért, akkor gyorsan hajtsa el a kontrollert, és szerezzon be egy Driving Force GT-t.





ADATOK

Képernyőméret: 17 és 19 hüvelyk
(a kapható méretek modellenként eltérhetnek)
Fényerő: 300nits
Kontrasztarány: 8000:1 (DFC)
Betekintési szög: 170°/170°
Válaszidő: 5 másodperc
Felbontás: 1280x1024
Lábazat: dönthető, forgatható, állítható magasság, kettős forgópánt
(a lábazatok típusa modellenként eltérhet)

ERGONOMIKUS LG MONITOROK MINDEN VÁLLALKOZÁSNAK

Az LG L42 monitorszériával hatékonyabban végezhetjük munkánkat

A **GLOBALIS LAPOSKÉ-
PERNYŐS** piac egyik vezető szereplőjeként ismert **LG Electronics** piacra dobta új, **ergonomikus tervezésű L42 monitorszériáját**, amely elsősorban az üzleti, irodai felhasználók számára készült. A monitorokat 17 és 19 hüvelykes méretekben forgalmazzák, hagyományos 5:4 képaránnyal.

Az LG új L42 megjelenítőcsaládjának kialakításának köszönhetően szinte bármilyen üzleti környezetben jól mutat, az általános berendezésű irodáktól kezdve a számítógép-laborokig, sőt még a kereskedők üzlethelyiségeiben is.

„Számos innovatív funkcióval ruháztuk fel az LG új L42 monitorjait, hogy a felhasználók hatékonyabban és kényelmesebben tudjanak dolgozni” – mondta Alan S. Song, az LG Electronics Magyar Kft. ügyvezető igazgatója. „Úgy alkottuk meg a széria modelljeit, hogy mindenki megtalálhassa a megfelelő monitort a változatos megoldásokat igénylő munkakörnyezetnek megfelelően. Funkcióik széles skálájával az LG megjelenítői bármely üzleti vállalko-

zás számára a legjobb választást jelentik.”

Az egyik legjobb példa az L42 széria üzleti/irodai funkcióira az L42P modell állítható lábazata, amely lehetővé teszi, hogy a tengelye mentén 90 százaléban elforgassuk a monitort és a képernyőn látható dokumentumot a normálméret 100%-ában jelenítsük meg. A monitor lábazatán könnyedén beállíthatjuk a képernyő magasságát is, így mindenki egyéni igényeinek megfelelően használhatja.

Az LG L42 szériáját magasságban állítható masszív talppal is felszerelték (L42H), amelyek köszönhetően a monitor még a könyvtárakban, iskolákban és a repülőtéri információs pultoknál is bírni fogja a folyamatos használatot.

Az munkaközpontú tulajdonságok között találjuk még az L42H kettős és az L42S analóg bemenetét. Az L42S és L42T modellek képernyőjét akár 30 fokban is megdönthetjük és minden beállítást könnyedén végezhetünk el finom mechanikájának köszönhetően. Ezzel a megoldással a teljesítményünk is javulhat, hiszen a számítógépes munkavégzéssel járó váll- és nyakfájdalmaink

is csökkenhetnek. Az LG L42 monitor-szériája minőségi grafikus megjelenítésre képes, ezért a tervezők, építészmérnökök, grafikusok és a filmkészítők is hasznát veszik majd. A monitorok 5 ms-os válaszideje garantálja a dinamikus tartalmak éles, szellemképmentes megjelenítését. A készülékek 8000:1 kontrasztaránya a legfejlettebb módon jeleníti meg a színeket, ezért a diagramok és a grafikonok olvashatóbbak lesznek, illetve könnyebben kezelhetjük majd az olyan grafikai intenzív alkalmazásokat is mint például a tervezőprogramok. A monitor megjelenítési módjait könnyedén beállíthatjuk a 16 színű képernyőmenün keresztül, amely a korábbi modellekben használt 8 színű menü továbbfejlesztett változata.

Az LG L42 szériája S, T, H és P jelzésű modellekből áll és a különféle igényekhez igazodva mindegyik típus rendelkezik olyan előnyös megoldásokkal, amelyek általános üzleti/irodai (S&T) vagy ergonomiai (H&P) szempontból bármely felhasználónak hasznosak. Az LG egyéni vásárlók számára is ajánlja a monitorokat; az L42-család már kapható Magyarországon.

(x)





AMD RADEON HD 4870 X2 CROSSFIRE ENERGIAZABÁLÓ NYERS ERŐ

Amíg nem találkoztál összekötött grafikus kártyákkal,
fogalmad nincs, mi az igazi sebesség!

//ZeroCool

HA VISSZATEKINTÜNK EGY kicsit az időben, ezen szavakat talán pár éve nem mondtuk volna ki ennyire bátran. Legalább is tudjuk, hogy valamikor még 2005 környékén igencsak komoly erőfeszítésekbe tellett akár SLI, akár CrossFire megoldásokat normálisan működtésre bírni. Igazi tortúra volt, hiszen sok esetben csak azonos VGA-k tudtak összedolgozni, a meghajtóprogramok is neveltséges szinten voltak, arról nem is beszélve, hogy a szoftveres támogatás is valahol a béka feneké alatt mozgott. Az évek folyamán szerencsére a helyzet komolyan megváltozott, és annak ellenére, hogy még mindig nem a kártyaduplázásokból él az NVIDIA, vagy az AMD,

komoly erőfeszítéseket tesznek a támogatásába. Nyilván valahol a „kinek nagyobb a *****” versengésnek lehetünk e téren is tanúi, de végül is nekünk, végfelhasználóknak ez csak jó lehet, hiszen folyamatosan taszigálják lefelé a kártyaárakat egymás előtt.

BŰVÖS SZÁMOK

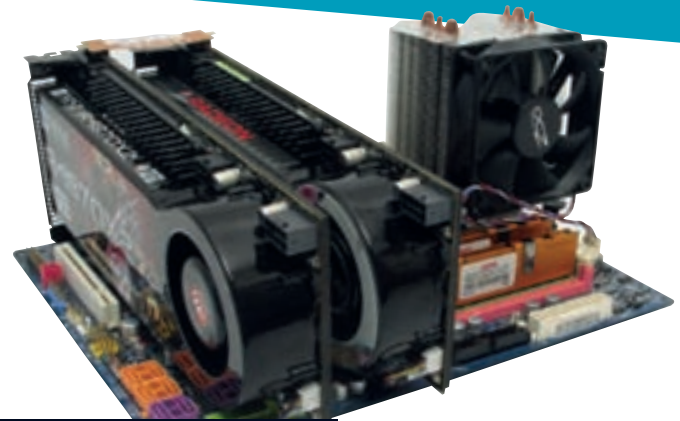
Napjaink leggyorsabb grafikus vezérlőit egyértelmű az AMD háza táján kell keresni, főleg, ha ár / teljesítmény viszonylatban kutakodunk. Nagyon sajnálom az NVIDIA-hívőket, de most tényleg el kell ismerni, hogy kicsit elkényelmesedtek az ottani mérnökök, és az elmúlt két generáció, hogy is mondjuk csak, nem volt rossz, de sokkal jobbnak kellett vol-

na lennie, figyelembe véve a cég korábbi lépéseit. A leggyorsabb, nem CrossFire, vagy SLI megoldás ma egyértelműen a jelen cikkünkben is szereplő AMD Radeon HD 4870 X2. Ez, ahogy a neve is mutatja, kettő GPU-t is hordoz magán a nemrégiben bemutatott 48xx-es család gyorsabbik példányából. Az AMD képviselői minden fórumon, ahol lehet, szóvá teszik, hogy ezen megoldásukkal egyediek a piacon. Szerintük az NVIDIA nem is lesz képes a GTX 280-ból kettőt rápakolni egy lapra, mert egyfelől túl nagy lenne az energiafelvétele, másrészt a hűtést sem tudnák megoldani rendesen. Jelenleg tényleg teljesen unikális a kártya, meglátjuk, hogy a nagy konkurencia milyen lépéssel csa-

var majd egyet ismét a piacon. Van tehát két GPU-nk, és emellé képzeljünk el egy kicsit, hogy is mondjam csak, „több” memóriát. A 4870 esetében ugye fél, vagy egy gigabájtról beszélhetünk, a kis X2-es ennek már a dupláját, vagyis nem kevesebb, mint két gigabájtot cipel a hátán. Nem tudom, mennyire emlékszel még a cikk címére, amelyben ott szerepel az a szócska, hogy CrossFire. Nos, jól számolsz, ha ebből a csöppégből beteszelt kettőt a gépedbe, csak a video memóriád négy gigára rúg. Na, mennyi játékosnak lehet ennyi RAM a rendszerében manapság? Segíték, nem a többségnek, legalábbis a Valve egyre biztosabbnak tekinthető Steam-es statisztikájából ezt olvashatjuk ki.



Egész Intel X48-as alaplap erősen ajánlott a HD 4870 X2 Crossfire alá



Üzem közben senki se merje bedugni a kezét a két kártya közé!

A technológiai adatokat nézve a 4870 X2 nem sokban tér el egyébként a sima 4870-estől (egyértelműen azonos gyártási technológia), lényegében csak megduplázták rajta mindent a két mag miatt, illetve nem 512, hanem 2048 megabájt GDDR5-ös memória modulok vannak rajta. Hasonlóan alakult egyébként a 4850 X2 is, vagyis a sima 4850 duplázásáról van szó, és ezen ezúttal 2 gigabájt GDDR3-as modulok csücsülnek. Nyilvánvaló persze, hogy ezen földi javakat nem adják túl olcsón, sőt, kiszereles-től függően ismét befuthatunk a manapság legdrágább VGA kártya címkébe is. De lássuk, hogy pontosan milyen teljesítményre is számíthatunk, ha egy, illetőleg ha kettő ilyen kártyát szeretnénk belepaszírozni a gépünkbe.

MEGLEPŐDTÜNK. NEM KICSIT, NAGYON.

Amikor összeraktuk a tesztgépet, voltunk olyan balgák, és azt hittük, hogy minden egyes alkatrészünk tökéletesen megfelel majd. Már-már arra kezdtünk gyanakodni, hogy az egyik ATI kártya rossz, amikor isteni szikraként kipattant a fejünkbe, hogy esetleg a 750 wattos táp lesz ke-

véske. Hmm, és lón! Amikor nem kis szenvedés árán beszereztünk egy 1100 wattos csöppséget (az ideai Cebiten hódító GreenIT címszó jegyében természetesen), örömmel konstatáltuk, hogy a rendszer működőképese. Rákapcsoltunk mindenféle méréseket a gépre és kiderült, hogy terhelés alatt akár 740 wattos is felzabál a kicsike – erre még a GTX 280 SLI sem volt képes, ami lássuk be, valóban meglepő egy csöppet.

Az már korábban kiderült, hogy a 4870 X2 elég szépen teljesít, bizonyos esetekben önmagában is jócskán túlszárnyalja az NVIDIA jelenlegi csúcsmegoldását. CrossFire-be kötve viszont nem volt annyira gigantikus a sebességnövekedés, legalábbis az esetek egy részénél. *World in Conflict*-ban és *Call of Duty 4*-ben egyértelműen többet kellett volna mutatnia a duplázásnak, az pedig, hogy a *Crysis*-ban még lassabb is volt... szóval a meghajtott még nem teljesen tökéletesek, illetve persze köztudott, hogy a *Crysis* NVIDIA-ra van optimalizálva. A közelmúltban egyébként volt egy AMD-s összejövetel Belgrádban, amelyen elhangzottak olyan mondatok, miszerint még egy csomó sebességet elő lehet majd csinálni az ATI kár-

tyákból. Nyilván ezt egy ideig nem fogjuk tudni megerősíteni, mivel még nincsenek itt azok a bizonyos driverek – de ez eléggé valószínű, hiszen az elmúlt néhány évben is az volt a szokás, hogy az újabb verziókkal tovább gyorsultak a kártyák.

VELE, VAGY ELLENE, EZ ITT A KÉRDÉS!

Érdemes-e ilyen iszonyatosan erőteljes konfigurációt vásárolni? – szokott elhangozni a kérdés egyszer-kétszer. A döntés nem egyszerű, de sose feledjük, hogy egy ilyen összeállításhoz kell egy megfelelő táp, olyan alaplap, ami támogat-

ja a Crossfire-t, és persze egy méretes, mondjuk 30 inches kijelző is. Ez már nagyon szép summa, és nyugodtan kijelenthetjük, hogy HD felbontás mellett még ezen sem megy majd totálisan szaggatásmentesen a *Crysis*.

A zajszintról nem tudunk semmi biztatót mondani. Már egy 4870-es is iszonyat, mire képes komolyabb terhelés mellett, képzeljük el ebből kettőt, ráadásul valamivel erőteljesebb hűtéssel. Sebességben viszont verhetetlen, ez egyértelmű, remélhetőleg ezen lapszámunk megjelenéséig nem fog megérkezni a mindent elverő új NVIDIA kártya. [GS](#)

KÖZELEG AZ R800 NYILVÁN NINCS MEGÁLLÁS

Alighogy megérkeztek az első R700-ak, természetesen elkezdtek szivárogni a hivatalosan még jó ideig nem megerősített infók a következő generációról. Az nyilván nem meglepő, hogy az új DirectX megjelenésével egy időben várhatóak a friss kártyák, amiről egyelőre annyit lehet tudni, hogy valamikor 2009-ben érkeznek. Az R800 elméletileg már 40 nm-es gyártási technológiával készül, amellyel akár ismét lépéselőnyt szerezhet az AMD az NVIDIA előtt. Természetesen a csúcstermék ezúttal is várhatóan két GPU-s lesz, de ennyire aztán pláne nem tudunk még előre szaladni

	World in Conflict*	Crysis***	Fear*	Devil May Cry 4**	Call of Duty 4*	3D Mark Vantage	Fogyasztás (watt)
NVIDIA GEFORCE GTX280 OC SLI	36	20,53	136	89,50/67,05/101,51/63,21	94	8931	325
NVIDIA GEFORCE GTX 280 OC	44	31,21	234	181,56/129,51/218,75/128,61	110	8931	532
AMD RADEON HD4870	33	16,5	105	91,32/65,05/105,14/73,49	71	7458	232
AMD RADEON HD4870 CROSSFIRE	41	42,35	182	169,74/123,56/197,02/141,08	107	10723	391
MSI RADEON RX4870 X2	43	28,31	185	197,24/137,13/231,29/143,64	115	11181	385
AMD RADEON HD4870 X2 CROSSFIREX	46	24,64	300	290,36/243,32/357,06/172,85	127	13265	740

*1920×1200, maximális beállítások

**1920×1080, maximális beállítások,

***1920×1080, Very High beállítások, 2×élsímtás

A Devil May Cry 4 az AMD kártya esetében csak 8-szoros élsímtást engedélyezett 16 helyett



A teszthez szükséges Hannspree 22" monitort, a Difo Magyarország biztosította számunkra.



TANÁCSOK KÉSZRE SZERELT JÁTÉKOS GÉP VÁSÁRLÁSÁHOZ

Nem mindenki születik csavarhúzóval és szilikonpasztával a kezében.

//Matteo

ÉPP EZÉRT VAN LÉTJOGOSULT-SÁGA a teljes gépeknek, amelyek szinte csak meg kell venni és használni. Jelen esetben pedig játszani velük. Sokan sokféleképpen értelmezik a „játékos gép” fogalmát, más szóval ahány ember, annyi vélemény. Egészen tág az értelmezési skála ahhoz képest, hogy az asztali PC-szegmens viszonylag szűk szeletéről beszélünk. Bár ti, kedves olvasók biztos nem így látjátok, de a többség még ma is olyan gépet használ, illetve óhajt vásárolni, amelyek csak korlátozottan alkalmasak játékokra. Ezen írásunk nekik is szól egy picit, hátha sikerül felkelteni az érdeklődésüket a téma iránt, és a követ-

kező gépjeljesztéskor már a játékos felhasználás is előtérbe kerül, mint meghatározó tényező. Na persze ehhez nekik is meg kell venniük a GameStart, szóval terjesztésre fel, kedves GS tömeg, hadd értesüljön mindenki, mi fán terem egy gamer PC!

WTF A GAMER GÉP?

Szóval, mit is kell játékos gép alatt érteni? Nem, nem azt, amelyik Full HD felbontáson futtatja korunk kétdimenziós kártyajátékait. Sokkal inkább egy olyan, gondosan megtervezett, és megépített masinát, amely alkalmas a legtöbb jelenkori, valamint közeljövőben megjelenő játék akadástmentes futtatására. Bi-

zony, nem csak az épp megjelenő címek-re kell ám gondolni, hanem érdemes úgy kiválogatni az alkatrészeket, hogy lehetőleg az elkövetkezendő egy évben ne kelljen komolyabban beruházni a konfigurációba. Hogy általában mely komponensek tekinthetők időtállóknak, arra is ki fogunk térni, ám előtte tisztázzuk az akadástmentes jelzőt. Sajnos kénytelenek vagyunk, ugyanis tapasztalataink alapján sokan tévesen értelmezik magát a fogalmat. Pontosabban szólva hajlamosak szépíteni – olykor jócskán – a képernyőn látottakon csak azért, hogy megfeleljenek tehetősebb társaik „követelményeinek”, befüllentenek olyan mondatokat, mint pl. „fullon fut akadást nélkül” vagy

„simán megy full grafikán”. Akinek nem inge, ne vegye magára, aki viszont magára ismer, kérjük, ne tegyen többé ehhez hasonlókat! Egyrészt önmagát csapja be az ember, másrészt nagyon könnyű cikivé válni egy hozzáértőbb felhasználó előtt. Arra kell büszkének lennünk, amink van, ha pedig többre vágyunk, akkor gondoljuk át, mit tudunk mi magunk hozzátenni a cél megvalósításához!

FIGYELJÜNK ODA A RÉSZLETEKRE!

No, a mai napra tervezett tanmese is megvolt, ezért térjünk át a konkrét dolgokra. Tehát, elvileg minden emberi és anyagi erőforrás adott ahhoz, hogy meg-



MINDENFÉLEKÉPPEN OLYAN GÉPET VÁLASZSZUNK, AMELYBEN AZ ÁR/TELJESÍTMÉNY SZEMPONTJÁBÓL KIEMELKEDŐ HARDVEREK VANNAK

építsük vagy felfejlesszük álmaink gépét. Két utat is választhatunk, melyek közül mi most az egyiket emelnénk ki, ez pedig nem más, mint a komplett, készre szerelt gép megvásárlása. Ez is egy módja az igazi gamer PC megszerzéséhez, hiszen manapság már egyre több cég kínál olyan összeállításokat, amelyek kifejezetten játékokra készültek. A boltos szakik a legtöbb esetben úgy állítják össze ezeket a konfigurációkat, hogy nekünk tényleg csak a különböző játékok elindítására kell összpontosítanunk. Vannak természetesen negatív példák is, ám véleményünk szerint egy árlista gyors átböngészése és az eladókkal való párbeszéd után a többség meg tudja ítélni, hogy kikkel is áll szemben valójában. Ha mégsem, akkor vigyünk magunkkal egy szakértőt, szinte biztos, hogy két mondat után megkedveli, vagy épp bealázza a boltos illetőt. Pozitív összhang esetén érdemes tovább puhatolozni a listán szereplő gép minden egyes paraméterét illetően. Előfordulhat ugyanis, hogy minden szép és jó első ránézésre, ám az ár alacsonyan tartása érdekében bizo-

nyos alkatrészek miatt igen kiegyensúlyozatlan a gép. A leggyakoribb hibák közé tartozik az erős processzor – gyenge grafikus kártya jelenség, illetve ennek fordítottja, valamint szokás még a memória mennyiségével is játszani. Teljesen mindegy, melyikkel kerülünk össze, egyik eshetőséget sem ajánlunk azoknak, akik komolyan gondolják a PC-s játékvilágba való betörést. Egy gyors processzor édeskevés akkor, ha egy aló-középkategóriás grafikus kártya dolgozik mellette, mondhatni túl korán kerülünk VGA-limitbe. A legrosszabb esetben nemcsak a minőséget, hanem a képi felbontást is lejjebb kell vennünk, ám még ekkor sem garantált a röccenésmentes futás. No, ez az, amitől egy vérbeli játékos irtózik.

MIT ÉRDEMES TEHÁT VÁSÁROLNI?

Mindenféleképpen olyan gépet választunk, amelyben az ár/teljesítmény szempontjából kiemelkedő hardverek vannak. Ha ezekből minél több van, akkor tuti nyert ügyünk van. Lehet persze szórni a

pénzt, viszont pár hónap után kellemtelen lesz látni, ahogy a drágán megvásárolt hardver már feleannyit sem ér, mint újkorában. A processzorok frontján jelenleg a négymagos CPU-k próbálnak hódítani, azonban még mindig a kétféle magos egyedek vannak többségben, mi is ezeket ajánljuk elsősorban. A legjobb, ha minél nagyobb az órajel, a játékok ugyanis kifejezetten szeretik a magas megahertzeket. Számos igazán jó vételt lehet találni most a piacon, legyen szó akár Intel, akár AMD központi egységekről, nagyon lassú egyeddel maximum akkor ismerkedhetünk meg közelebbről, ha totális képzavarban vagyunk a hardverek terén. Az alaplap kiválasztása nehéz ügy, épp ezért nem árt, ha vásárlás előtt átböngésszük az egyes gyártók kínálatát. Elég egy modellt kiválasztani egy márkán belül, hiszen ha az épp nem elérhető, akkor is viszonylag könnyedén meg lehet érteni, hogy a másik kapható típus miben is különbözik a neten látott darabtól. A kompatibilitásra érdemes kiemelt figyelmet fordítani, ugyanis nagyon nem mindegy, hogy a kiszemelt deszkába milyen processzor és memória rakható. Aprópó méria. A sebességre sem árt odafigyelni, ám inkább a mennyiség az, ami meghatározó. Két gigabájt ma minimumnak számít egy gamer gép esetében, e mennyiség kétszeresével azonban vigyázzunk, mivel a 32 bites operációs rendszerek többsége nem képes kihasználni a teljes mennyiséget. A 64 bites útra átváltani pedig még mindig kissé rizikós művelet, hiába javult rengeteget a szoftveres ellátottság az utóbbi időben. Meg lehet kockáztatni, de ne csodálkozzunk, ha rejtélyes lassulásokkal, fagyásokkal lesz teli a padlás. A grafikus kártyák piacán nagy a kavardás mostanság. Ahhoz viszont kétség sem férhet, hogy a hazai játékosoknál leginkább a középkategóriás vitékek számítanak vonzó vételnek. Jelenleg az AMD az ár/teljesítmény bajnok, amely meg is látszik a hozzánk beérkezett konfigurációk összeállításán is. Az NVIDIA-rajongóknak sem kell csüggedniük azonban, mivel ők is találhatnak kellően gyors versenyzőt, viszont a bőség zava-

ra picit zavaró lehet a válogatás során.

A tárhely és az optikai meghajtó megválasztásának mikéntjére most nem térnénk ki részletesen, hanem átugornánk a számítógépházra és a tápegységre. Gyakori, hogy a boltok ezt amolyan egységcsomagként adják hozzá a kész géphez, ami lehet jó és rossz is egyben. Mint minden területen, itt is vannak olyan márkák, amiket jobb elkerülni. Hála a kiélezett árversenynek egyre kevesebb ilyen találni, a korábban kifejezetten drága termékeket gyártó cégek mára lemerészkedtek az alsó árkategóriákba is.

LÁSSUK A KONKRÉT MASINÁKAT!

A következő két oldalon látható konfigurációnkban szerepel pár lehetséges alternatíva, valamint ellenpélda is. Meg kell, hogy mondjuk, kellemesen csalódtunk partnereinkben, a többség a kívánalmainknak megfelelő konfigurációt állított össze. A teljesítményorientált felépítés mellett páran arra is nagy hangsúlyt fektettek, hogy az alkatrészek jól szellőző, tágas számítógépházba kerüljenek. Örömteli jellemző, hogy a konfigurációk nagy részében megtalálható volt legalább egy rendszerventilátor, az viszont egy picit elkeserített minket, hogy senki sem merete lecserélni a processzorok gyári hűtőit. Egy játékos géphez hozzátartozik a túlhajtás is, mely sikerességének viszonylag könnyedén szabhat gátat egy Intel logóval felmattított másfél centiméter magas alumínium borda. Búslakodásunk azonban itt véget is ér, más, komolyabb kivetnivalót nem találtunk az ismerkedések során. Nyilván, ha szőrösszívűek lennénk, akkor bele tudnánk kötni egy-két összetevőbe, hiszen mi is a tökéletességre törekszünk, ám ez most nem az a történet. Ha jobban megnézzük, van egy-két izgalmas ajánlat, melyekhez további szolgáltatások, hardverek, netán szoftverek is választhatók, ha úgy kívánjuk. Tessék lapozni, ismerkedni és összehasonlítani, majd mehet a pénzköltés!

READY PROFESSIONAL INTEL

AZ AEROCOOL I-COOL+ HÁZBAN érkező konfiguráció paraméterlistája igen tetszetős már első ránézésre is. A kétmagos E8400-as processzor a kiválasztott alaplapban és a két gigabájt memóriával összepárosítva tökéletes egyensúlyú konfiggá avanszálja a Ready játékos gépét. A Gigabyte HD 4850 már csak a hab a tortán, kizárt, hogy ne lenne elegendő a közeljövő játékaikhoz. A fél terás merevlemez láthatóan ennél a konfignál is alapkövetelmény, amely mellé könnyedén helyezhetünk további HDD-eket, köszönhetően a szabad SATA csatlakozóknak és a

ház fiókos merevlemezárának. Az optikai meghajtó akár hússzoros sebességen is képes pörkölni a lemezeket, ám nagy bánatunkra nem támogatja egyik lemezcímkéző eljárást sem. Vevői kérésre azonban bármikor orvosolható ez a probléma. A gép tápegysége bőven elegendő ezen összeállítás számára, a gyártója láttán pedig hosszú és stabil működésre számíthatunk.

ADATOK

- ▶ **Processzor:** Intel Core 2 Duo E8400 3,0 GHz
- ▶ **Alaplap:** Asus P5K/EPU
- ▶ **Memória:** 2x1 GB Kingmax DDR2-1066 MHz
- ▶ **Videokártya:** Gigabyte HD 4850 512 MB
- ▶ **Merevlemez:** Seagate Barracuda 7200.11 500 GB
- ▶ **Ház+Tápegység:** Aerocool I-Cool+ Chieftec 500

Forgalmazó: Ready Computer
Webcím: www.ready.hu
Ár: 144 900 Ft
Garancia: hardverelemektől függően 1-3 év



LAND PROFESSIONAL INTEL

NAPJAINKBAN IGEN NÉPSZERŰ téma a két- és négymagos processzorok szükségességének megvitatása. Nos, a Land Professional konfigurációval egyszerűen intézik el a vitát, rögtön egy Q6600-as központi egységgel kapjuk a játékos masinát. Jól jöhet még a későbbiekben a plusz két mag, csak úgy, mint az Asus alaplapon található két DDR3-as foglalat is. Természetesen ott még nem tartunk, hogy ezek legyenek megtömve, a jól bevált 2x1 GB-nyi Kingmax memóriamodulokat helyezték az Asus kombó alaplapjába. A grafikus kártya a konfiguráció egyetlen „gyenge pontja”, de

legalább egy passzív hűtéses darabbal állunk szemben, ami bizony igen jó hatással van a gép által keltett zajra. A Samsung merevlemez még a legelvdultabb letöltőbajnokoknak is elég tárhelyet nyújthat, csutkára tömése esetén pedig az LG DVD-író segítségével számíthatunk. Mindez egy Gigabyte házba került, amely érdekessége, hogy külön légszűrőt biztosít a processzorhűtő számára.

ADATOK

- ▶ **Processzor:** Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz
- ▶ **Alaplap:** Asus P5KC
- ▶ **Memória:** 2x1 GB Kingmax DDR2-800 MHz
- ▶ **Videokártya:** Asus 8600 GT Silent
- ▶ **Merevlemez:** Samsung SpinPoint F1 750 GB SATA
- ▶ **Ház+Tápegység:** Gigabyte GZ-X2 + Chieftec 450 W

Forgalmazó: Land Computer
Webcím: www.landcomputer.hu
Ár: 124 900 Ft
Garancia: 1 év



QWERTY PLATINUM

VONZÓ ÉS IGEN FRISS ÖSSZEÁLLÍTÁSÚ lett a Qwerty Platinum gépzet. A központi egység szerepében a nemrég bejelentett Core 2 Duo E7200 tetszeleg, mely az oly sikeres E4000-es széria által kitaposott ösvényt követi teljesítményben. Igen jó ár/teljesítmény mutatóval rendelkezik, melyhez egy hasonlóan jó vételnek számító alaplapot társítottak. A négy gigabájtnyi memória több mint elég egy ilyen fajsúlyú konfigba, a szabad memóriahelyek ráadásul további halmo-

zást tesznek lehetővé. Kellemes meglepetés a GeForce 9800 GT videokártya, amelyről ugyan ellentétes vélemények feszülnek egymásnak a szakmai körökben, a kétmagos Core 2 Duo mellé teljesen jó választás. A fél terányi tárhely és a hússzoros DVD-író itt is jelen van, illetve egy újabb gépnél köszönhetjük a Deer ház és táp párosát.

ADATOK

- ▶ **Processzor:** Intel Core 2 Duo E7200 2,53 GHz
- ▶ **Alaplap:** Asus P5K/EPU
- ▶ **Memória:** 2x2 GB Nanya DDR2-800 MHz
- ▶ **Videokártya:** Gainward 9800 GT 512 MB
- ▶ **Merevlemez:** Samsung SpinPoint F1 500 GB SATA
- ▶ **Ház+Tápegység:** Deer + 450 W

Forgalmazó: Qwerty Computerr
Webcím: www.qwerty.hu
Ár: 124 900 Ft
Garancia: 18+18 hónap



QWERTY HARD CORE

ÁRBAN PICIT FELJEBB LÉPVE találjuk a Hard Core nevezetű közepes erőművet, amelyben két lényeges fronton is erősödés látható. Az egyik maga a processzor, mely nagyobb órajellel, rendszerbusszal és gyorsítótárral várja a különböző játékokat, míg a másik természetesen a grafikus kártya, ami nemcsak felépítéséből adódóan, hanem tudását tekintve is felülmúlja az előbbi GeForce kártyát. Garantált tehát a magasabb képkocka/másodperc szám. Az alapok nem változtak, a

négy gigabájtnyi memória teljesen azonos módon került beépítésre. Az optikai meghajtó sem változott, a merevlemez tárhelye viszont a másfélszeresére nőtt. A gép fémes köntöse megegyezik a Platinumnál látottal, a táp viszont hízott picit, egészen pontosan 500 W az összteljesítménye.

ADATOK

- ▶ **Processzor:** Intel Core 2 Duo E8400 3,0 GHz
- ▶ **Alaplap:** Asus P5K/EPU
- ▶ **Memória:** 2x2 GB Nanya DDR2-800 MHz
- ▶ **Videokártya:** Gainward HD 4850 512 MB
- ▶ **Merevlemez:** Samsung SpinPoint F1 750 GB SATA
- ▶ **Ház+Tápegység:** Deer + 500 W

Forgalmazó: Qwerty Computerr
Webcím: www.qwerty.hu
Ár: 149 900 Ft
Garancia: 18+18 hónap



BIRD GAMER

KONFIGAJÁNLÓNK LEGERŐSEBB kétmagos processzorát köszönhetjük a Bird Computer játékos gépében. A Core 2 Duo E8500 3,16 GHz-erterez órajelével könnyedén veszi a legkeményebb grafikával felvett játékok okozta megpróbáltatásokat is, mely feladathoz kiváló alapot nyújt a Gigabyte egyik P43-as alaplap-típusa. Ez egyébként szinte semmivel sem lassabb, mint P45-ös társai, cserébe viszont jó pár ezerrel olcsóbb portéka. Memóriából kétszer 2 GB-ot kapunk, még hozzá ismét a Kingmax köntöskében. A HD 4850-es grafikus kártya

remekül passzol az erős processzorhoz, egyedi hűtése ráadásul halkabbá is teszi referenciátsaihoz képest. A fél gigányi tárhely és a hússzoros DVD-író úgy látszik elengedhetetlen kellékei egy játékos összeállításnak. A ház megválasztását ismét csak dicsérni tudjuk, hiszen rengeteg hely van benne, ezáltal a szellőzése is könnyebb, főleg, ha a beszerelt két 120 mm-es ventilátor is segített a kellő huzat megteremtésében.

ADATOK

- ▶ **Processzor:** Intel Core 2 Duo E8500 3,16 GHz
- ▶ **Alaplap:** Gigabyte GA-EP43-DS3
- ▶ **Memória:** 2x2 GB Kingmax DDR2-800 MHz
- ▶ **Videokártya:** Sapphire HD 4850 512 MB Sapph. Edition
- ▶ **Merevlemez:** Samsung SpinPoint F1 500 GB SATA
- ▶ **Ház+Tápegység:** CoolerMaster Centurion 590 + Chieftec 450 W

Forgalmazó: Bird Computer
Webcím: www.birdpc.hu
Ár: 156 990 Ft
Garancia: hardverelemektől függően 1-3 év



Windows Vista Business
 +32 990 Ft
 Office Home
 +16 990 Ft

BIRD OFFICE

LÁTVA A GÉP PARAMÉTEREIT, rögtön rájöhettünk, hogy megérkeztünk ajánlónk kakukktojásához. Ez bizony nem egy vérbeli játékos valógatás, hanem egy egyszerű, de irodai munkára remekül használható asztali PC. Sőt, akár több minden másra is, mivel a 945G-s alaplapba egy kétmagos Pentium processzort helyeztek. Sajnos diszkrét videokártya nem került a gépbe, ezért csak a GMA950-es erejére hagyatkozhatunk. Négy-öt éves já-

tékokra talán elég lehet, az biztos, hogy a 2 gigabájtnyi memóriából a maximális hozzáférést is engedélyezhetjük számára. A merevlemez hétköznapi feladatok elvégzése alapján lett kiválasztva, örömteli viszont, hogy az optika meghajtó megegyezik az előző gamer gépben felsorolttal. A számítógéphez és a táp ugyan gyártótól való, minősége és ereje pont megfelel ehhez a konfigurációhoz.

ADATOK

- ▶ **Processzor:** Intel Core 2 Duo E2180 2,0 GHz
- ▶ **Alaplap:** Gigabyte GA-945GCM-S2L
- ▶ **Memória:** 2x1 GB Kingmax DDR2-800 MHz
- ▶ **Videokártya:** Integrált
- ▶ **Merevlemez:** Samsung Spinpoint 160 GB SATA
- ▶ **Ház+Tápegység:** Deer 194 + Deer 400 W

Forgalmazó: Bird Computer
Webcím: www.birdpc.hu
Ár: 53 990 Ft
Garancia: hardverelemektől függően 1-3 év



Windows XP Home
 +18 990 Ft
 Office Home
 +16 990 Ft

ALIEN GAME INTEL

NEM IS LEHETNE MÁS A GÉP agya, mint az Intel Core 2 Duo E8400 processzora, mely amellett, hogy kellő alapsebbséggel rendelkezik, rendkívüli túlhajtást is visel el adott feltételek mellett. Ilyen feltétel pl. az MSI P45 Neo3-FR alaplap, mely szinte az összes, P45-ös lapokra jellemző tulajdonságnak megfelel, egyedül a CrossFire-támogatás hiányzik. Nagy kár, hiszen az összeállításban egy Radeon HD 4850-es grafikus kártya szerepel, mely duplázása brutális géppé varázsolhatná az Alien Game-t. A rendszer és a fontos adatok tárolására egy 500 GB-os Samsung me-

relevezt helyeztek a ház bendőjébe, amely váz egyébként a Cooler Master gyártóinak munkáját dicséri. A táp igazi főnyeremény, a Corsair VX450 megfektetéséhez még kellene pluszban legalább két mag és még egy videokártya. A konfiguráció árába beletartozik egy Vista Home Basic és egy Office Home and Student szoftver is.

ADATOK

- ▶ **Processzor:** Intel Core 2 Duo E8400 3,0 GHz
- ▶ **Alaplap:** MSI P45 Neo3-FR
- ▶ **Memória:** 2x1 GB Kingmax DDR2-800 MHz
- ▶ **Videokártya:** Sapphire HD 4850 512 MB
- ▶ **Merevlemez:** Seagate Barracuda 7200.11 500 GB
- ▶ **Ház+Tápegység:** CoolerMaster Centurion 590 + Corsair VX450

Forgalmazó: Alien Computers
Webcím: www.aliencomputers.hu
Ár: 196 200 Ft (az ár tartalmazza a Vista Home Basic és Office szoftvereket)
Garancia: 3 év



GAMESTAR HÍRLEVÉL JÁTÉKÚJDONSÁGOK PC-RE

MINDEN CSÜTÖRTÖKÖN

REGISZTRÁCIÓ:
[HTTP://WWW.GAMESTAR.HU/HIRLEV](http://www.gamestar.hu/hirlev)
 A HÍRLEVÉLRE VALÓ REGISZTRÁCIÓ INGYENES.



A megújult vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok áristájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

EGÉR



TRUST LASER GAME MOUSE ELITE

ÁRA 12 990 Ft
WEB www.trust.com

A Trust igen kemény választ ad a nagy presztízzsel rendelkező gyártók játékos egerének kihívására. A 3200 dpi lézeres érzékelővel felszerelt Elite rágcsáló beépített memóriában tárolja a fontosabb makró beállításokat, a mozgását pedig plusz súlyokkal finomhangolhatjuk. Összesen 4 előre beállított érzékenységet használhatunk, amelyek aktiválását a világító görgő színváltása is jelzi a felhasználó számára.

MEMÓRIA



TAKEMS MACH 2 DDR2-1066 2x1 GB

ÁRA 19 900 Ft
WEB www.takems.com

A TakeMS neve kevésbé ismert hazánkban, a Mach 2 széria azonban tökéletesen alkalmas arra, hogy a magyar felhasználók is felfigyeljenek a márkára. A málna színű borda alatt sebes modulok kaptak helyet, amelyek tapasztalataink alapján akár 1200 MHz-ig is bírják a tempót. Ha viszont inkább a késleltetés számítana, akkor megfelelő alaplapban CL3-as értékekre is lemehetünk 800 MHz-es memória órajel mellett.

MONITOR



LENOVO L220X

ÁRA 90 000 Ft
WEB www.lenovo.com

Igazi ritkaságnak számít egyelőre a Lenovo legújabb, 22 hüvelykes TFT monitora. A natív felbontása ugyanis 1920x1200, a benne található panel típusa pedig nem a megszokott TN+film technológia, hanem rögtön S-PVA megvalósítás. Mondhatni HD filmek nézésére született, igaz sajnos HDMI-bemenet nem került rá. Egy átalakítóval azonban könnyen orvosolható a probléma, ráadásul a DVI bemenete HDCP-kompatibilis.

TOP TIPP

ALAPLAP

MICROSOFT ARC MOUSE

ÁRA 12 900 Ft
WEB www.microsoft.com



Mindent lehet mondani a Microsoft legújabb egeréről, csak azt nem, hogy hagyományos lenne. Pedig a gyártó ezt a jelzőt hangoztatja, holott az Arc-ra ránézve inkább olyan szavak jutnak eszünkbe, hogy egyed, meghökkenő és izgalmas. A noteszgépekhez szánt rágcsáló formája tökéletesen követi a tenyér egerészekor felvett alakját, azonban az asztal felületével már nem a szokásos módon érintkezik. Mindössze az első két „tapancs” és az eger „farka” teremt kapcsolatot az asztallal, ám a nagyteljesítményű lézeres érzékelőnek köszönhetően tökéletes az irányítás. Az eger 2,4 GHz-es vezeték nélküli sávon keresztül kommunikál a célgéppel, a hasába is rejthető mini vevőegység kevesebb, mint 1 centiméternyire lóg ki a noteszgép oldalából. Az Arc szállításakor elég csak összecsuksni ökelmét, ekkor kikapcsol, és máris behelyezhetjük a mellékelt hordtáskába. A kétféle színben – vörös és fekete – megjelenő Arc szeptember 10-től lesz megvásárolható.

NYOMTATÓ



HP PHOTO-SMART 5460

ÁRA 26 990 Ft
WEB www.hp.com

Kifejezetten az otthoni felhasználók számára ajánlja egyik legújabb tintasugaras fotónyomtatóját a HP. Dokumentumok, weboldalak és fényképek nyomtatása mellett CD/DVD adathordozókat is képes megfesteni az eszköz. A nyomtatás akár közvetlenül memóriakártyáról is történhet, a fotók kiválasztását kis kijelző segíti. A D5460-ban öt HP Vivera patron kapott helyet, mely eddig nem volt jellemző a gyártóra, mi viszont csak örülhetünk neki, hiszen így igen változatos nyomtatási feladatokra is alkalmas a masina.

VIDEOKÁRTYA



GIGABYTE GEFORCE 9800 GT 512 MB

ÁRA 32 500 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw

A gyártó mostanában pici késéssel reagál a különböző grafikus kártya bejelentésekre. Ez azonban nekünk felhasználóknak csak jó, hiszen mindez azért történik, hogy átgondoltabb tervezéssel, jobb hűtéssel vásárolhassuk meg az újdonságokat. A Gigabyte GeForce 9800 GT típusa is e szellemben készült, azaz egyedül Zalman hűtővel van felszerelve, valamint a referenciától eltérő NYÁK-tervvel készült. Az árakelet viszont alapértékeken futnak.

TÁPEGYSÉG



TP-LINK TL-WN951N

ÁRA 8 500 Ft
WEB www.tp-link.com

A frissen vásárolt draft N vezeték nélküli szabványt támogató útvalasztó mellé szinte kötelező egy hasonló adatátviteli sebességet bíró hálózati kártya is. A TL-WN951N kiváló alany egy ilyen beszerzésre, hiszen maximálisan 300 Mbps hálózati sebességet is támogat, továbbá a MIMO technológia révén stabilabb, szakadásoktól mentesebb lesz vele vezeték nélküli hálózatunk. A PCI foglalatba illeszthető kártya természetesen a korábbi szabványokkal is kompatibilis.

VGA-KÁRTYÁK



VIDEO-KÁRTYÁK 20 E FT ALATT

- Sapphire HD3470 256 MB GDDR3 TD**
kb. 10 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com
- XFX 9400 GT 550M 512 MB GDDR2**
kb. 12 000 Ft
WEB www.xfxforce.com
- Gigabyte N95T0C-512H**
kb. 15 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw
- MSI R3650-T2D512-OC**
kb. 16 000 Ft
WEB www.msi.com.tw
- Galaxy 8600GE GDDR3 256 MB 1.0ns**
kb. 15 500 Ft
WEB www.galaxytech.com

VGA-KÁRTYÁK



VIDEO-KÁRTYÁK 20 E FT FÖLÖTT

- Asus EN9500GT TOP/DI/512 MB**
kb. 24 000 Ft
WEB www.asus.com
- Gigabyte NX96G384H - 9600 GSO**
kb. 25 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw
- MSI RX3850-T2D512E-OC**
kb. 26 500 Ft
WEB www.msi.com.tw
- Sapphire HD3870 512 MB Sapphire Ed.**
kb. 28 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com
- XFX 9600 GT 700M 512 MB XXX**
kb. 28 000 Ft
WEB www.xfxforce.com

MONITOROK



20 HÜVELYKES MONITOROK

- Asus VW202SR**
Kb. 45 000 Ft
WEB www.asus.com
- BenQ G2010WAP**
kb. 34 000 Ft
WEB www.benq.com
- LG W2042S-PF**
kb. 39 000 Ft
WEB www.lge.com
- Samsung 2043WM**
kb. 56 000 Ft
WEB www.samsung.com
- Acer AL2016WB**
kb. 42 000 Ft
WEB www.acer.com

TÁPEGYSÉG

ASUS U-75HA TÁPEGYSÉG

ÁRA 27 900 Ft
WEB www.asus.com



Kis kimaradás volt az Asus tápgyártó részlegében, legalábbis hazánkba nem érkezett sok újdonság a 450/500 W-os Atlas széria óta. Az idők azonban változnak, és olyan szerencsés helyzetbe kerülnünk, hogy egy 750 W-es U-típus gazdái lehetünk pár nap erejéig. Ez az összteljesítmény lényegesen csak a legdurvább géppozszeállításokhoz lehet kevés, a felhasználók 99 százalékának bőven elegendő e táp tudása. A kábelezés sajnos teljesen fix, viszont a gyártó legalább mellékel pár kábelösszefogót a táp mellé. Napjaink áraméhes videokártyái számára négy darab 6+2 tűs tápcsatlakozót drótoztak be, a dedikált ágakból álló 12 V-os részleg összesen 648 W-tal terhelhető. Az U-75HA 80 Plus minősítéssel kerül forgalomba, amely egészen pontosan akár 86 százalék feletti hatékonyságot is jelenthet ebben az esetben. Az aktív PFC-s táp belsejéig egy 13,5 centiméteres ventilátor hűti, melyet intelligens hőmérsékletfüggő szabállyal is elláttak.



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	Athlon 64 X2 AM2 4200+ 22 GHz	11 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	J&W JW-RS780UVD-AM2+	15 000 Ft
Memória	Kingston ValueRam 2GB 800 MHz	9000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire HD3650 512 MB	14 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Western Digital Caviar SE16 250GB	14 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7173S LabelFlash	7000 Ft
Ház	Sharkoon Rebel9 Economy	10 000 Ft
Táp	Chieftec DT400A2 400 W	12 000 Ft
ÖSSZESEN		92 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Asus Radeon HD3870 512MB	+ 19 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Athlon 64 X2 AM2 5600+ 28 GHz	+ 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 játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény ☑☑☑☑



GAMER

170 000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E7300 2,66 GHz	30 000 Ft
Processzorhűtő	Artic Cooling Freezer 7 Pro	4000 Ft
Alaplap	MSI P7N SLI Platinum	35 000 Ft
Memória	Corsair TwinX 800MHz DHX CL4 2GB	13 000 Ft
Grafikus kártya	Palit GeForce 9600 GT 512 MB Sonic	32 000 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	FSP Bluestorm II 400W	12 000 Ft
ÖSSZESEN		167 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Leadtek GeForce 8800 GTS 512 MB	+6 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Core 2 Quad Q6600 24 GHz	+8 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellően 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	AMD Phenom X4 9850 Black Edition	42 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper TX	5000 Ft
Alaplap	Asus M3A32-MVP Deluxe/WiFi AP	45 000 Ft
Memória	Geil EVO One 1066 MHz 2 GB	16 000 Ft
Grafikus kártya	Gainward HD 4850 512 MB CrossFire	62 000 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	18 000 Ft
Táp	Corsair VX450 450 W	16 000 Ft
ÖSSZESEN		227 000 Ft
TV-tuner	Pinnacle Systems PCTV Card Hybrid Pro	+ 16 000 Ft
Különálló hangkártya	Sound Blaster X-Fi Xtreme audio	+ 14 000 Ft

Vélemény A High End képviseli az abszolút csúcskategóriás 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/Dobozos		
Core 2 Quad Q9450 / 2,66 GHz		65 000 Ft
Core 2 Quad Q9300 / 2,5 GHz		55 000 Ft
Core 2 Quad Q6600 / 2,4 GHz		40 000 Ft
Core 2 Duo E8400 / 3 GHz		34 000 Ft
Core 2 Duo E7200 / 2,53 GHz		24 000 Ft
Core 2 Duo E5200 / 2,5 GHz		20 000 Ft
Core 2 Duo E4700 / 2,6 GHz		28 000 Ft
Pentium E2220 / 2,4 GHz		18 000 Ft
Celeron E1400 / 2 GHz		11 000 Ft

AMD		
AMD Socket AM2/Dobozos		
Phenom X4 AM2+ 9950 2,6 GHz		49 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9550 2,2 GHz		35 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8750 2,3 GHz		35 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8450 2,0 GHz		25 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ 3 GHz		22 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5000+ 2,6 GHz		13 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4450e 2,6 GHz		13 000 Ft
Athlon 64 AM2 LE-1640 2,2 GHz		8 000 Ft
Sempron X2 AM2 2300 2,1 GHz		11 000 Ft
Sempron AM2 LE-1250 2,0 GHz		7 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLO

INTEL		
Intel Socket 775		
ASUS Striker II Extreme		82 000 Ft
MSI P45 Platinum		37 000 Ft
Gigabyte EP45-DS3R		26 000 Ft
ASUS P5Q Pro		26 000 Ft
ASRock P45R2000		22 000 Ft

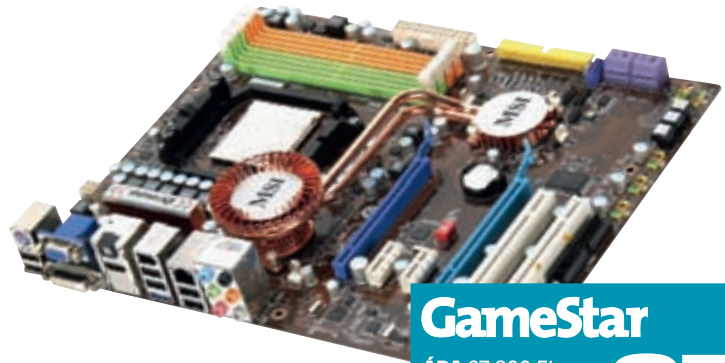
AMD		
AMD Socket AM2		
ASUS Crosshair II Formula		55 000 Ft
Gigabyte MA790FX-DQ6		43 000 Ft
MSI K9A2 Platinum		36 000 Ft
Gigabyte GA-MA770-DS3		15 000 Ft
J&W JW-RS780UVD-AM2+		15 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT

ELŐZŐ SZÁMUNKBAN AZ MSI egyik nagy konkurensének az AMD 790GX-re épülő alaplapját mutattuk be, ám mivel az láthatóan nem egy csúcfszereltségű modell volt, ezért úgy döntöttünk, hogy feltétlenül érdemes pár sorban megismerkedni a DKA790GX Platinummal. Ami az alapszolgáltatásokat illeti, nem történt változás, az MSI is elérhetővé tette mindazt, amit manapság egy 790GX lapkakészletes alaplap tudhat. A legújabb AMD processzorok támogatása, az integrált HD 3300-as grafikus mag megléte, valamint a Cross-FireX és Hybrid CrossFire technológiák kezelése már mindenki számára ismerős tények, maga a körítés viszont új és egyedül. A fekete nyomtatott áramkör sokaknak

tetszhet, a szabadalmaztatott Circu-Pipe alaplap hűtőrendszer pedig talán most sikerült a legjobban, hiszen nem türemkedik ki zavaróan az alaplap síkjából, továbbá nem akad meg benne sem videokártya, sem pedig óriási processzorhűtő. A mai divatnak megfelelően az alaplapon helyet kapott három gyorskapcsoló, amelyekkel bekapcsolhatjuk, újraindíthatjuk a gépet, illetve törölhetjük a CMOS tartalmát. Igazi retro megoldás a PCI Express bővítőhelyek közé rakott FSB kapcsoló, amivel akár 15 százalékkal is megemelhetjük a CPU rendszerbuszát. Nem kell tehát BIOS-ban matatni, Windows alatt szerencsétlenkedni, a változtatás mondhatni hardveres és anónali. A DrMOS szoftveres gyűjtőfogalom ennél a típusnál is jelen van, azaz nemcsak

MSI DKA790GX Platinum



GameStar

ÁRA 37 800 Ft

A szokásos Platinum színvonalat kapjuk, csak ezúttal AMD-s alapokon.

93

az energiagazdálkodás élfarcsosai lehetünk, hanem durva túlhajtást is alkalmazhatunk az egyes komponenseken.

A WILL WRIGHT-SZTORI

Vannak, akiknek megadatik, hogy elkészítsék azt a játékot, amelyről még játékosként álmodtak

//Duncan



A KISGYEREK ÁLMODOZIK. Van, aki arról, hogy vasutas lesz, vagy katona, míg más vadakat terelő juhász akar lenni. Néhanan azonban már gyermekkorukban is arról fantáziálnak, hogy felnőttként majd különleges eljárást dolgoznak ki a világ-egyetem valamely távoli bolygóján létrehozandó mesterséges ökoszisztéma megalkotására, és ürtelepeket létrehozva oda menekítik az emberiséget a túlnépesedéstől veszélyeztetett földgolyóról. Mint Will Wright 9 esztendősen.

CSODAGYERKŐCBŐL GYÁRI MUNKÁS?

A technikus végzettségű, sikeres vállalkozást vezető Bill Wright, és a művészetek iránt igazán fogékony, magát zenészként és színészként is kipróbáló Beverlye gyermekeként látta meg a napvilágot a kis William még 1960-ban. Kreativitásával igen hamar kitudt társai közül, már az általános iskolában repülőgépeket és épületeket modellezett szép számmal, (10 esztendősen már a USS Enterprise anyahajó arányos mását is elkészítette csak úgy

heccből), a Montessori-módszerrel oktató általános iskolájában pedig – szerencsénkre – minden támogatást megkapott tehetségének felszabadításához. Utólag egyébként maga is nagyon hálás ezért, több nyilatkozatában is kifejtette, hogy a *Sim City* az ott elsajátított konstruktív gondolkodás szülötte. Ezt a fajta oktatási módszert főleg akkor kezdte el értékelni, amikor apja halálát követően édesanyjával másik városba költöztek, és ennek köszönhetően a hagyományos iskolák hozzáállását is megismerhette Louisiana-ban. Saját elmondása szerint olyannak látta ekkor az oktatási rendszert, mintha az a gyerekekből szándékosan gyári munkást akarna nevelni, kínosan ügyelve arra, hogy már középiskolában hozzászoktassa őket a napi 8 órás, monoton munkához.

AZ ELSŐ SZÁRNYPRÓBÁLGATÁS

Az egyetemet építéssel szakon kezdte, majd számítástechnikát és robotikát tanult. Ekkortájt kezdődött vonzalma a számítógépes játékok iránt, és hamarosan rájött arra, hogy a programok elkészítése még nagyobb örömet is tud okozni neki, mint maga a játék. Első kísérlete a *Raid on Bungeling Bay* 1984-ben. Ez egy egyszerű helikopteres akciójáték volt, amelyben a feladat az ellenség infrastruktúrájának megsemmisítése egy fiktív szigetcsoponton. A játék mögött azonban sokkal több volt, mint ami elsőre látszik, és sokak szerint Wright zsenije már ezen az egyszerűcske programon is tökéletesen meglátszott. Az ellenségnek ugyanis számos különböző fegyverből álló arzenál állt rendelkezésére az elpusztításunkhoz, de a jobbakat csak technológiájának fejlesztésével tudta elérni, amelyben azonban mi megakadályozhattuk a jól kiválasztott stratégiai célpontok megsemmisítésével. A szigetek között a gép nyersanyagot szállított, hogy minél magasabb szintű ellenállást tudjon kifejteni a játékos ellen, és ha nem álltuk útját a terjeszkedésnek, a légvédelmi toronyokat hamarosan vadászrepülőök, irányított rakéták vagy éppen csatahajók követték. Vagyis a *Raid*

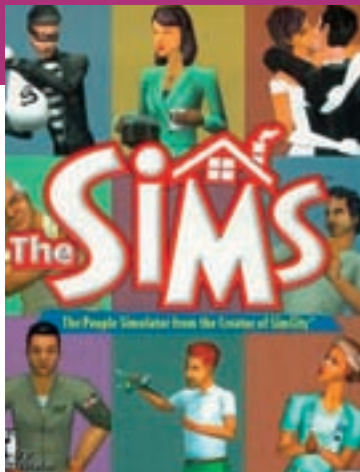
on *Bungeling Bay* már egy rendkívül primitív mikroökonómiai rendszert használt, amire akciójátékban korábban még nem volt példa.

„A VILÁG LEGHASZNOSABB PIZZÁZÁSA”

A játék tehát bár nagyon ígéretes volt, kiadót azonban nem nagyon sikerült találnia hozzá Wright-nak. Ezért lett különösen fontos a Jeff Braunnal való találkozás két évvel később. A fickó tulajdonképpen egy befektető volt, aki látott fantáziát a játékipiacban, és úgy gondolta, hogy Willel együtt érdemes belevágni egy cég megalapításába. 1986-ban néhány, tartalmától megfosztott pizzásdoboz felett tehát megszületett a Maxis, minden idők egyik legnagyobb hatású fejlesztőstudiója, amelyet '87-ben hivatalosan is megalapítottak. Wright is tudta, hogy lehetőségei ezzel egy csapásra hihetetlenül megnöttek. Végre valóra válthatta álmát, és befejezhetette egy már 4 évvel korábban elkezdett játékát, a *Micropolis*. Egy igazi menedzselős játékot alkothatott, amelyben az infrastruktúra, a városkép és a gazdaság alakítása egyaránt a játékos feladata volt, és ahol a cél nem egy konkrét pontszám elérése, vagy főellenség legyőzése volt: 1989-ben elkészült a *Sim City*. Hatalmas siker lett, és később teljes joggal került a játéktörténelem halhatatlanjai közé. A feladat egy működő város felépítése volt jól használható úthálózattal, a lakosok igényeinek minden szinten eleget tevő szolgáltatóiparral, és a költségvetést kordában tartani képes, racionális pénzgazdálkodással. Mindez pedig egy tökéletesen szabad játékmenetben, ahol az első képkockán még egyetlen épületet sem láttunk felhúzva. A siker a „Sim” brand elindulását is jelentette egyben, hisz örültség is lett volna ezután nem piacra dobni a folytatásokat. A *SimEarth*, a *SimAnt*, a *SimCopter* vagy a '93-as *SimCity 2000* ugyan korántsem lett olyan sikeres, mint az eredeti játék, Wright növekvő népszerűségét ez már nem befolyásolta. A játékmagazinok egyre többet cikkeztek róla, a PC Gamer pedig betette éves



i Wright hiszi, hogy a kreativitásra nevelés nagy szerepet játszott későbbi sikereiben, ezért mindig hangsúlyozza annak fontosságát az oktatásban. Álláspontja szerint „a Nintendo-generáció felcseperedése és belépése a tanári társadalomba sokkal nagyobb lépés, mint bármilyen reform”.



„A Játék Istenei” összeállításába (többek közt Peter Molyneux szomszédságába).

MINDEN IDŐK LEGJOBBJA!

A csúcs azonban csak ezután következett. Wright már 1993 óta tervezte, hogy készít egy játékot, amelynek központjában az egyes emberek élete és környezete áll (az eredeti cím *Home Tactics* lett volna). Ő kezdetben egy amolyan belsőépítészeti babaházat szeretett volna, de az ötlet két dolog mi-

att is kétségeket ébresztett a kollégáiban. Egyrészt az otthoni PC-k akkor még nem rendelkeztek elég teljesítménnyel ahhoz, hogy egy ilyen játékot sikeresen le lehessen programozni rájuk, másrészt úgy vélték, hogy önmagában egy ilyen játékmenet kevés lenne ahhoz, hogy piaci sikert érjen el. Nagy lökést adott azonban Willnek, hogy az EA '95-ben jelezte, ők bíznak egy ilyen játék sikerében, és ösztönözték a Maxist (amely akkor még nem volt a gigászi kiadó bir-

tokában), hogy folytassa a projektet. Sok-sok konzultáció, ötletelés, tervezés után Will Wright rajzta-bláján végül körvonalmazódní kezdett egy rendkívül különleges, addig nem létező stílusú játék. 2000 februárjában aztán a Maxis stúdiójából kikerülve, az Electronic Arts gondozásában megjelent a boltok polcain egy fura, kissé bazári borító, a következő felirattal: *The Sims. The People Simulator from the Creator of SimCity*. Minden idők legsikeresebb PC-s játéka.

A Maxis megfőzte, az emberek pedig ették. Kiegészítőivel együtt több, mint 70 millió példányt adtak el belőle világszerte. 70 millió. Az emberek nem nézték a kritikákat, nem olvasták a játéklapok által odaítélt pontszámokat, az értékeléseket, csak fékezhetetlenül vásárolták és játszották, mert olyat kaptak a pénzükért, aminek egyszerűen semmi köze nem volt az addig megjelent játékokhoz. Semmi köze nem volt semmi máshoz. Willék egy életszimulátort gyártottak, és bizony rengetegen inkább leültek a gép elé játszani egy virtuális életet, mintsem hogy éljék a valót. A *Sims* a beleölt rendkívüli szellemességnek, kreativitásnak és legfőképpen az újjító szándékának köszönhetően joggal foglalta el trónját a világ tetején.



8 évvel ezelőtti grafika, és 50 millió eladott példány. Az eredeti The Sims

GÉNMANIPULÁCIÓ

Miből lesz a *Spore*?



WRIGHT JÁTÉKAI KÉT TÉMA KÖRÜL FOROGTAK: az egyik az emberi társadalom szimulálása valamilyen szinten, a másik pedig az élővilág, a mesterséges ökoszisztéma működése. Az 1992-es *Simlife* egyes elemei (genetikai rendszer, állatmutációk, különleges fajok létrehozása és az élőhelyek benépesítése) már nagyon emlékeztettek arra, amit most a *Spore*-ban láthatunk.

A JÖVŐ MUZSIKÁJA

A *Sims* kiegészítőit természetesen a *Sims* folytatásai követték (és követik még, hiszen februárban jön a harmadik epizód, bár annak már nem ő lesz a dizájnere), az elsőnél kisebb, de tagadhatatlanul elsőpróró sikerrel. Az EA aranytojást tojó tyúkot talált, Will pedig rendezte családja megélhetését – körülbelül a következő öt generációra. A mostani számunkban górcső alá vett *Spore* már a jövő, ennek sikerre felül nyilván felesleges előrejelzésekkel próbálkozni. Annyiban reménykedhetünk, hogy a lassan ötvenhez közeledő tehetség tarsolyában lapulnak még ötletek, és nem habozik megvalósítani azokat. Csak győzzük kívánni. **GS**

CRYISIS WARHEAD

Megvizsgáltuk már a *Crysis: Warhead*et minden szempontból – teszteltük, lefilmeztük, interjúkat készítettünk a fejlesztőkkel – eddig minden a szokásos. Azonban az emberi oldal, a fejlesztés helyszíne, hangulata, a képet teljessé tévő szubjektív beszámoló eddig kimaradt. Most lássuk, hol és hogyan dolgoznak a CryTek Magyarország munkatársai. //Gyu

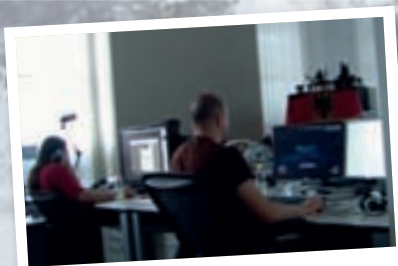
EGYKORON HATALMAS NAGY állami vállalat volt a helyén, valamilyen cipőgyár, vagy hasonlító, már nem is emlékszem. Gyerekkoromban sokszor elhajtottunk előtte a Balatonra menet, vagy onnan jövet, hiszen a Budaörsi út másik oldalán nem lehetett nem észrevenni a monolitikusan hatalmas gyárat. Aztán persze ezt az üzemet is elhagyták, a helyén kalandorok, hajléktalanok, szerepjátékosok tobzódtak, 12 évesek surrantak be, és elképedve bámulták a lassan romosodó hatalmas épületeket. Azonban volt benne lehetőség, így a 2000-es években irodaház lett belőle – szerencsére a régi épület struktúrája megmaradt, így nem lett belőle egy újabb undorító pesti üvegpalota – abszolút kényelmes

és emberi maradt, sőt a belmagasság is a régi időkre emlékeztet. Miért is írtam le ezeket a félig nosztalgizós sorokat? Lévén ez az az épület, ahol a CryTek magyarországi irodája is található – csönd és béke van, nincs nagy forgalom, sem zaj, igencsak ideális a környezet a munkavégzésre. Természetesen az irodaépület odabent hipermodern, ahogy azt kell, az egykori gyárjelleg totálisan eltűnt, sőt, a CryTek minket fogadó, egyébként igencsak szemrevaló marketinges hölgye sem tudta, hogy ez az épület valaha egy gyár volt, pedig az eredetileg 1918-ban épült gyár a második világháborúban komoly belövéseket kapott, lévén két héttig a szovjet hadsereg ágyúí fedezéknek használták egy hadművelethez. A későbbiekben az első épületben selyemkikészí-

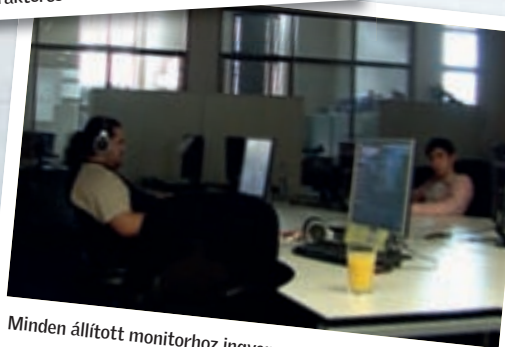
tő gyár, a másodikban a Budapesti Il-latszer- és Pipereszappangyár, a harmadikban pedig a Budapesti Pamutipari Rt., utóbb a Pamuttextilművek működött. Mára viszont a világ egyik legmagasabb színvonalú játékkészítő cége, a CryTek működik itt – bár a háborús vonatkozás megmaradt, szerencsére csak virtuálisan.

NAGY BELMAGASSÁG, INGYEN PIA

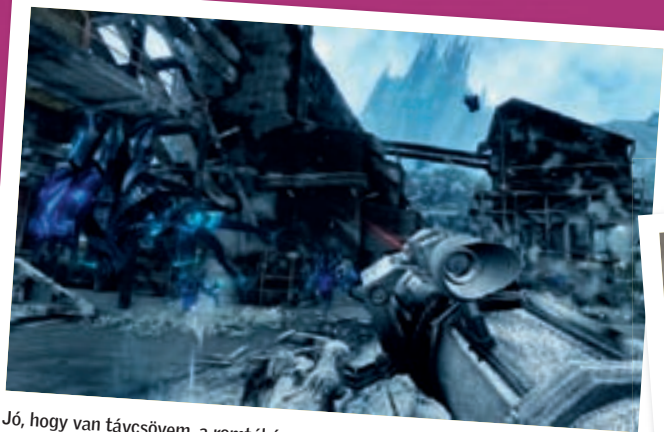
Mielőtt bárki azt hinné, hogy folyik a sör és a bor, hát nem. Amikor beléptünk az irodába a kinti 40 fokról, a kellemesen hűtött levegő mellett azonnal kellemesen hűtött üdítőt is kaptunk, házigazdánk csak lazán benyúlt az igencsak méretes hűtőbe, és adott egyet-egyét kis csapatunk minden tagjának – ahogy látuk, ez a szolgáltatás a fejlesztőcsapat tagjainak – követve a nyugati normákat – teljesen ingyenes, gondolom van



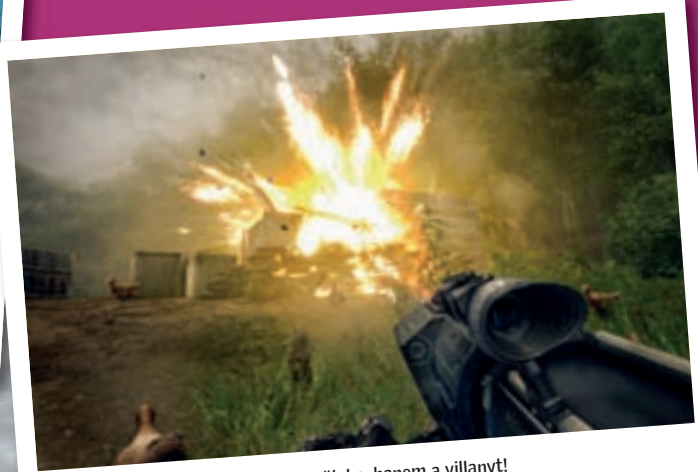
A képernyőkön a Quake karakteres kiadása fut



Minden állított monitorhoz ingyen narancslé jár



Jó, hogy van távcsővem, a romtól úgysem látszik semmi



ÉN mondtam, hogy ne a gázt vezessük be, hanem a villanyt!

egy feltöltési felelős munkatárs, aki folyamatosan frissíti az üdítőállományt. A konyha azért is fontos, mert a bejárat mellett lévén azonnal konstatálhatuk, hogy szép nagy és világos, itt még akkor is sokan elférnek kényelmesen, ha a cég java része egyszerre akar ebédelni. Ebből a szempontból jócskán megvertük például a *Sacred 2* fejlesztőit, ahol a hűtő és a konyha is kisebb volt jóval. Végül is magyar iroda, itt a kajálással nem lehet spórolni. Mivel a CryTek-iroda egy folyosó végén van, így próbáltam felbecsülni, mekkora részét foglalja el az emeletnek. Meglehetősen nagy részét, sok-sok száz négyzetmétert. Igencsak fontosnak látszik, hogy az ott dolgozóknak meglehetősen nagy „élettere” legyen – szemben más magyar irodákkal, ahol jóval kisebb asztalokat, vagy tereket láttunk, itt nincs is minden kihasználva –, gondolom jövőbeni projektek igényeire is figyelni kell. A különböző szekciók – programozás, design, grafika – természetesen külön részlegekben vannak, de mivel egy félig nyitott iroda, így nem szobáról szobára kell haladnunk, hanem légtérből légtérbe – ezek azonban

úgyesen le vannak választva úgy, mint ha önálló szobák lennének, mégisincs meg a falakkal lezártság érzése. A demonstrációt az egyik tárgyalóban kezdik (van több is, hiszen a másikban a „fejesekek” van valami megbeszélése), ahol egy tavaly még csúcsnak számító PC-n fut a játék, de ott hever egy Xbox 360 is. A demonstrátor kissé izgul, ami furcsa dolog, talán a kamerától fél, nem tudom – a játékkal épp elégszer játszhatott már, szinte megkönnyebbül, amikor BZ veszi át a billentyűzetet, hogy mindenkit szitává lőjön. Közben mi Jens-szel, a CryTek globális marketingesével csevegünk arról, mi történt a 10tacle/Stormregion párossal, hiszen Jens ezelőtt a 10tacle alkalmazottja volt. Kiderül, hogy totális véletlen, hogy ismét magyarokkal dolgozik, viszont imádja Budapestet, így nagyon szívesen. Kiderül, hogy közös barátunk, Elena (ex-vivendi, ex-10tacle) immáron a Nintendónál van, és tolja a Wii szekerét. Szegény! Ohh, és kiderült, hogy az irodából már csak egy

dolog hiányzik – egy tusoló, ahol fel tudnák frissíteni magukat a dolgozók, de már dolgoznak rajta.

BESZAGOLUNK MINDENHOVA

Aztán felpattanunk, körbejárjuk az irodát, a dolgozók elnéző pillantásokkal veszik tudomásul, hogy berambózunk az életükbe, mindenki orra alá mikrofont dugunk, mindent felvesszünk stb. Egyedül a hangstúdióba nem jutunk be, ahol épp valami szupertitkos *Warhead* hangeffekt készül, tuti valami olyasmi, hogy csicsung-csicsung, vagy bimbumm. Az

egész irodára jellemző egyébként a nyugalom, a srácok tudják, hogy a határidő tartható (a későbbiekben kiderült, hogy jól tudták), minden a terveknek megfelelően halad, a játék jó lesz, szép lesz. Persze beszagolunk oda is, ahol a „nagyon titkos és nem árulhatjuk el, itt mit csinálnak” dolgok történnek, képernyővédők-nél és értelmezhetetlen kódsoroknál többet sehol nem látunk, ebből még következtetni sem lehet, maximum arra, hogy VALAMIN tuti dolgoznak. Ezt nem is tagadták. Ja, és a két PR-os hölgy még mindig igencsak szemrevaló. **GS**



Aratás a la Észak-Korea

S MI TÖRTÉNT AZÓTA?

NAGYON KELLEMES VOLT A GYÁRLÁTOGATÁS, pozitívak a benyomások, szemmel láthatóan halad a cég szekere, azonban szükségünk volt egy igazi update-re, hogy szeptember elején épp hol tart a társaság, mit csinálnak. Fel is hívtam Pocza Zolit, mi is a helyzet. Elmondta, hogy persze semmit nem mondhat arról, min dolgoznak éppen, sőt ha magamtól arra a következtetésre jutok, hogy valamin dolgoznak, azt is le kell tagadnia – valami ultrabrutál titkos projekt készül, amit Cevat Yerli is említett a vele készült interjúban, hogy álmai játékának fejlesztését kezdték nemrég. A CryTek nagyon elégedett a magyar céggel, honfitársaink bizonyítási lehetőséget kértek az anyagcétől, megkapták, és profi módon éltek is vele – a játék kész lett a megadott időn és költségvetésen belül, ami manapság igencsak dicséretes. A CryTek magyar grafikus főbosa azt is elmesélte, hogy a *Warhead*-en dolgozó csapat tagjai javarészt jól megérdemelt pihenőjüket töltik, szabadságon vannak valahol, vagy csak otthon pihegnek, gyűjtik az erőt a következő, induló projekthez (ami orkorr halálosan titkos). A *Warhead*-et nemrég bemutatták több kiállításon is, mindenütt sikert aratott, az első értékelések és tesztek mind a *War*, mind a *Warhead* esetén kedvezőek, szóval nagy az elégedettség. Mindez egy hatalmas Gold Master Party keretében fog kicsúcsosodni, ahol a játék megjelenését ünnepli majd meg a gárda – sajnos minket nem hívtak, pedig állítólag folyin fog mindenféle nemes nedű, Pocza kolléga szerint persze csak kóla, meg ásványvíz... hiszem, ha látom. Egy tény, a team megérdemel egy irtózatos bulit, világszínvonalon, profin teljesített, amelyhez mi is szívből gratulálunk! És ami majd a Gold Master Partyn történik, fedje jótékony homály, és Viva *Warhead*!

LETÖLTŐS FEJŐSTEHÉN



A pénzért kínált extra tartalom lehet a kiadók új aranybánya

//Mayer

A KONZOLOK ÉS A PC KÖZÖTT szépen lassan eltűnnek a határok, a kifejezetten játékokra szánt gépek immáron médiacenterré avanzsáltak az évek folyamán. A konzolok eddig nem tették lehetővé, hogy a játékok adathordozóin tárolt tartalom kívül más is kerüljön a játékgépbe, így a PC hosszú ideig kiemelkedhetett az internetről letölthető fejlesztésekkel. A programok hibáit javító tapasztalattól kezdve, a rajongók által kreált bónusz pályákon és karaktereken át egészen az olyan tartalmakig, amelyek teljesen új játékot varázsoltak a már telepített programból, szinte bármit beszerezhetünk kedvencünk tuningolásához. Azonban a jelenlegi konzolgeneráció képviselői már rendelkeznek olyan tárhellyel, amelyet kedvüncnkre tömhetünk tele extra tartalommal, ezekért azonban általában a PC-vel ellentétben fizetnünk is kell.

RAJONGÓI TARTALMAK

A rajongók által készített tartalmak a PC-n hatalmas népszerűségnek örvendenek. Legyen szó új pályákról, missziókról, karakterekről, fegyverekről, akár teljesen új játékmódokról, szinte mindent meg lehet találni az interneten. Rengeteg ifjú fejlesztőni vágyó tehetség szerezhet tapasztalatot azzal, ha egy kicsit jobban belebújik a játékok telepítésekor felpakolt fájlokba, és megpróbálja kreativitását egy új pálya elkészítésével kiélni, de haladók akár CS-t is varázsolhatnak az *Unreal Tournament*-ből. Akik esetleg megunnák kedvencüket, azok szemezgethetnek a neten fellelhető extra tartalmakból, amelynek a kiadók és a fejleszt-

tők is gyakran örülnek, hisz játékaik így nem kerül egyhamar a polcra porfogónak. Néha ezért ők is gondolnak egyet, és a szokásos patch-ek mellett újabb küldetésekkel vagy játékmódokkal lepik meg a rajongókat. Mindezt persze ingyen és bérmentve, azonban igen kevés csapat él ezzel a lehetőséggel, hiszen az elkészítésükre szánt időért nem jár bevétel.

KONZOLOK A HÁLÓBAN

A PS3, Wii és Xbox 360 már mind fejlett hálózati képességekkel bírnak, emellett saját tárhelyet is tudnak biztosítani mentések és egyebek számára. Az Xbox 360 egy csatlakoztatható külső merevlemez kinnál, a PS3-ban már alapjáraton megtalálható egy szokványos HDD, a Wii pedig egy 512 MB-os flash alapú memóriára várja a tartalmakat. Kétségtelen, hogy a Microsoft rendelkezik a legnagyobb tapasztalattal az online szolgáltatások terén, hisz már az előző generációnál sikeresen vezették be ezeket. Mostanra már nem csak többjátékos módra van lehetőségünk, de demókat és egyéb extrákat is letölthetünk a gyártók által biztosított online rendszerről. Az Xbox Live-on található Marketplace ad otthont ezeknek a letölthető tartalmaknak az Xbox-tulajdonosok számára. Legyen szó akár néhány számról a *Rock Band*-hez, vagy *Guitar Hero*-hoz, esetleg a *Bad Company*-hez kellene új pályák, a Marketplace a legjobb virtuális bolhapiac. Jó nekünk, hisz játékaikat tovább tudjuk bővíteni, kitolva ezzel a szavatosági idejüket, és jó persze a kiadók számára is, hisz a Microsofton keresztül mindezt pénz is kapnak. Profilunkat, akárcsak egy feltöltős telefonkártyát, kedvüncnk szerint tömhetjük meg Microsoft pontokkal, amelyeket utána bátran szórhatunk el különböző letölthető cuccokért. Egy *Guitar Hero* track pack, amely általában 3 számot tartalmaz, már 500 pontért a miénk lehet, mindezt az USA-ban 6,25 dol-

A MARKETPLACE A LEGJOBB VIRTUÁLIS BOLHAPIAC

lárt kell kicsengetni, amelyhez viszonyításképpen megjegyezném, hogy az Amazonon a legújabb Coldplay albumért 9,99 dollárt kérnek el. Sőt, ha csak azt nézzük, hogy az alap *Guitar Hero 3*-ért, amely 73 számot tartalmaz de műanyag gitár nem, „mindössze” 5399 dollárt kell kiadnunk, akkor érdemes elgondolkodni azon, hogy a jelenleg elérhető 17 pack és a további singli számok mennyi pénzt is hoznak Billék és az Activision-ösök konyhájára.

ÉS A TÖBBIEK

Persze a Playstation 3-tulajok sem panaszkodhatnak, hiszen a Sony is megalkotta saját arcára az Xbox Live-ot. A Playstation Network-on található Store tulajdonképpen a konkurens Marketplace kihívója, amely videókat, képeket, zenéket és demókat kínál ingyen, emellett az amerikai tulajok számára egészségesebb filmek, tévéműsorok, illetve teljes játékok is letölthetőek pénzért. Ezen játékok között egyaránt szerepelnek vadiúj fejlesztések, és az első Playstation majdnem teljes játékelhozatala is. Kérdés csak az, hogy ugyan miért kellene még egyszer megvásárolnia a hű rajongónak azt a játékot, amit már a PS1 idején magának tudhatott? Ezt a kérdést akár a Wii-tulajdonosok is feltehetnék, hisz maga az ötlet, miszerint régi klasszikusok elérhetővé válnak, tulajdonképpen még a Nintendook fejéből pattant ki, az pedig már csak nézőpont kérdése, hogy a Sony honnan gyúrta össze a saját online szolgáltatásait. Mindenesetre a Wii is igyekszik felvenni a versenyt az online piacon, azonban ez egyelőre csak erőlködésnek tűnik a konkurenciával szemben. Ugyan a Gamecube kivételével szinte az összes eddigi Nintendo konzol játékkínálatának leg-

jobbjaik közül válogathatunk, az 512 MB tárhely mintha a számítógépek kórkorába repitné vissza az embert. A régi NES és SNES játékokból még bőven fér erre a kis tárhelyre is, de a nem is olyan régen beindított WiiWare szolgáltatás, amely már friss fejlesztéseket kínál, bizony hamar megtöltheti a memóriát. Ennek köszönhetően a *Guitar Hero III* Wii-s változatából szinte teljesen kimaradtak a letölthető tartalmak, holott a játék ezen verziójából adták el a legtöbbet világszerte. A következő rocsztárszsimulátorhoz állítólag már lesznek letölthető extra tartalmak, azonban ehhez egy nagyobb kapacitású SD kártyára lesz szükségünk. Valljuk be, nem ez volna az igazi megoldás, főleg ha a „szomszédok” több gigányi tárhelytel szolgálnak.

PÉNZTÁRCÁK OSTROMA

A PC-tulajok egyelőre megnyugodhatnak, sőt néha előnyben is érezhetik magukat, hisz a *Mass Effect Bring Down the Sky* kiegészítőcsomagja a PC-s verzióhoz ingyenesen letölthető, míg az Xbox 360-ra 400 Microsoft pontért szerezhető be. Azonban már most nagyon sok multiplatform játékhoz elmaradnak az extra tartalmak, amely miatt azért lehet keseregni, de legalább nem nyúlnak a kiadók a zsebünkbe, ha le szeretnénk tölteni valamit. Viszont emellett az Xbox 360-nal és PS3-mal rendelkezők is örülhetnek, hisz egyszerű, ámde nagyszerű játékokkal tömhetik meg gépeiket, emellett extra küldetésekkel és újabb gitár zúzással is kiegészíthetik élményeiket. A Wii-tulajdonosok egyelőre csak limitálva kaphatják meg ugyanezeket a szolgáltatásokat, de talán a jövőben összekapja magát a Nintendo, hogy ne csak az eladási listákon szerepeljen kiemelkedően. Mindenesetre az biztos, hogy a letölthető tartalmak rengeteg lehetőséget rejtenek magukban a kiadók és a gyártók számára, hisz nem csak pénzügyi forrásként lehet számolni velük, de egy-egy exkluzív bónusz akár egy újabb vásárlót csábíthat egy konzol mellé. **CS**



IMAX®

GALAPAGOS 3D

A MOZI ÉLETRE KEL



NATIONAL
GEOGRAPHIC
MAGYARORSZÁG

1087 Budapest, Kerepesi út 9.
www.imaxbudapest.hu

Támogató partner: *Coca-Cola*



A MOZIMAXIMUM

Ez egy Matesz
által ellenőrzött
példányszámú
kiadvány

„A Magyar Terjesztés-ellenőrző Szövetség
garantálja a lapok közti tisztességes versenyt
a magyarországi hirdetési piacon.”



Hajós Katalin
Igyekeztető igazgató
Aegis Media Hungary



Tóth Orsolya
Igyekeztető igazgató
PGN-ZenithOptimedia



Mondok Árpád
Igyekeztető igazgató
MC MediaCompany



Németh Béla
Igyekeztető igazgató
Initiative Hungary



Somló Zsolt
Igyekeztető igazgató
MindShare
Médiaügynökség

GameStar

MATESZ
print-audit
www.matesz.hu

MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

Ebben a hónapban nem vártunk kimagasló filmet, vagy könyvet, azonban egy albumot nagyon – a jó öreg Metallica (rajongóknak Metallica) új albumát mostanra ígérték, így mazur azonnal rá is repült, azóta viszont már többször járt fülésznél, mert az mp3 lejátszó belenőtt a fülébe. Persze nemcsak ez történt a kultúra világában, de számunkra ez volt a legfontosabb.

Gyu

Utazás a Föld középpontjába 3D //Bad Sector (film)

TOP TIPP

BRENDAN FRASER ÚGY LÁT-SZIK, lassan ügyeletes akcióhőssé válik, hiszen a *Múmia 3* után egy újabb látványos kalandfilm főszereplőjeként láthatjuk a filmvászonon. A *Múmia* részek, illetve az *Utazás a Föld középpontjába* közötti hasonlóság, hogy ez is hangsúlyosan a B kategóriát képviseli, a különbség pedig, hogy ezúttal mindent 3D-ben láthatunk.

A DINÓK AZ ARCODBA HARAPNAK

No igen... a híres Verne-regény újabb modern változatának legnagyobb vonzereje a 3D-s technológia, amely némileg élethűbb, mint amit korábban a *Beowulf*-ban láthattunk. A filmvászonról egyfolytában különböző szörnyek ugranak elő, hogy előttünk csattogtassák fogaikat, Fraser gonosz professzor kollégája az arcunkba löki a collstockot, de a láva robbanásakor kövek hullnak „ránk”, illetve az *Indiana Jones* és hasonlórú filmekre hajazó összes akciójelenetet is 3D-ben láthatjuk: csillékben való száguldozás, dínók előli menekülés, és így tovább. A Corvin filmpalota Korda termében felszerelt új 3D-s techno-

lógia tényleg óriási élményt nyújt és már csak ezért is érdemes megnézni ezt a filmet, hiszen ilyen otthon az egyszerűbb 3D-s szemüvegekkel garantáltan nem láthatunk. Egyébként az effektusok mellett magukat a színészeket is térben láthatjuk (bár nem olyan élesen, mint az akciórészek során a különböző tárgyakat) és a rendkívül csinos Anita Briem testhezáló kis (bizonyos jelenetek során víz-es) topja sokkal erotikusabb élményt nyújt, mintha 2D-ben levetkőzött volna. Bár a film készítőinek biztosan nem ez volt a célja, hiszen „családi moziról” van szó, de mi persze egy pillanatig sem panaszkodunk miatta...

VERNE FOROG A SÍRJÁBAN?

Hát hogy őszinte legyek, a válaszom a fenti kérdésre: igen, forog. Ha nem is fúrja ki sírját a derék francia író, azért pár fordulatot biztos megtesz koporsójában. Amilyen király ugyan is a 3D-s technika, olyannyira átlagos (illetve helyenként bosszantóan idétlen) a sztori. Verne regénye egyébként csak nagy vonalaiban nyújtott alapot ehhez a modern verzióhoz: a film történetének nem sok köze van hozzá. A főszereplő professzor

Anderson (Brendan Fraser) bátyja egy rejtélyes utazás során meghal, és miután unokaöccse (Josh Hutcherson) csatlakozik hozzá, közösen a nyomába erednek. Útjuk során találkoznak a csinos Hannah-val (Anita Briem) és végül kalandjaik a Föld egyik rejtett zugába vezetnek, ahol dinoszauruszok, vadásznak rájuk, kitörő vulkánok elől kell menekülniük, és egyéb 3D-s veszélyek leselkednek rájuk. A színészi játék ugyan elég csapnivaló és a sztorinak sajnos tényleg nem sok köze van az eredetihez, de mint 3D-s mozi, az *Utazás a Föld középpontjába* végül is látványos és szórakoztató. Ha még nem nagyon láttál ilyen, akkor érdemes benézni rá, de készülj fel rá, hogy a technológiát leszámítva a *Múmia 3* is nívósabb élményt produkál...

GameStar



„Az utazásra ne felejtse el magával vinni 3D-s szemüvegét!”



Metallica: (CD)

Death Magnetic //mazur

AZ UTÓBBI IDŐBEN ELÉG messze kerültem metálós gyökereimtől – és a gyökér metálósoktól, mondanám, ha nem félnék hogy cicanadrágra húzott pumacipőkkel rugdosnak halálra páran –, de ennek egyik oka az volt, hogy kevés olyan újszerű előadóval találkoztam a stíluson belül, aki igazán felkeltette volna érdeklődésemet (erős kivételek talán a Meshuggah és a The Dillinger Escape Plan voltak). Persze nem magamról akarok írni, csak érzékeltetném, hogy számomra volt a legmeglepőbb az új Metallica album. Bármekkora rajongója is voltam a bandának sok-sok évvel ezelőtt, és bármennyire is akadtak jó számok az utolsó néhány lemezen (szerintem még a műmájér St. Angeren is, bár tény, hogy az volt eddigi történetük mélypontja), kár lenne szépitni: lassan, de biztosan rogytak össze

szé az évek során. Amikor az új lemez dalain végigszaladtam, és megláttam az *Unforgive III* címet, már vettem volna a kalapom (de tényleg, miért kellett?) – szerencsére mégsem tettem. Nagy visszatérés? Ezt nem lehet eldönteni, de nem is érdekel, elvégre sokunk számára a mainstream befutásnak köszönhetően veszítette el hitelét a Metallica (pontosabban akkor, amikor a fekete album váratlan sikere után próbáltak továbbra is populárisak, BRAVO-kompatibilisek maradni), úgyhogy teljesen hidegen hagy, fognak-e megint a csapból is folyni. Sokkal fontosabb, hogy úgy zúznak, mint régen, a számok remekül vannak felépítve, változatosak, fantáziadúsak és hihetőek, egészen a *Master of Puppets*ig, sőt, a *Ride the Lightning*ig nyúlunk vissza (a *Kill'em All* időszak laboratóriumi körül-

mények és garázsdiszletek között reprodukált primitív darálását szerencsére már nem erőltetik). Az öregedés csak a szövegekben bukkan fel itt-ott, nem meghatározó – de nem is erőlködnek, hogy örökifjú metáltitánoknak tűnjenek. A lassú számok ugyan tele vannak ismerős sémával, mégsem kínosak – még az első single-nek szánt *The Day That Never Comes* is tisztességgel begorombul négy perc után (majd ott lekeverik a rádiók), és az *Unforgive III* (miért? miért? MIÉRT?!) is meglepően jó. Szóval: a *Death Magnetic* nagy meglepetés, olyasmí, amit már

nem vártunk a Metallicától. A *Death Magnetic* az egyik legjobb lemezük, ami az utóbbi évek történéseinek fényében már önmagában is kiérdemli az ötöst.



GS ★★★★★

Mindent megbocsátunk

Sasha: (CD)

Invol2Ver //Deeroy

A 2004-ES INVOLVER SIKE-RE után, négy évvel később jelentkezett a mix CD folytatásával az angol dj/producer fenomen, ami a frappánsnak nem igazán nevezhető *Invol2Ver* címet kapta. Az úriember elég elismert alaknak számít az elektronikus zene berkeiben belül, Sasha az egyik leginnovatívabb lemezlovas volt még fénykorában. Manapság már járt utakat követ, amit ez a CD is bizonyít. Ahogy egy kedves barátom megfogalmazta: „mintha egy pár évvel ezelőtti James Holden albumot hallanék”, ami nagyjából igaz is. Jobbára saját szerzeményeket és más előadók Sasha által, direkt erre a lemezre kreált verzióit tartalmazza a mix, ami elég lassan, szinte chill out hangulattal kezd meg a fülünk kényeztetését. Körülbelül húsz perc után kezd bulihangulat

uralkodni a szobában, hacsak a kedves hallgató addig nem aludt be. Innentől kezdve nagyjából tartja is az iramot, dallamos house zenék egyvelegével. Igazából egy zenét se tudnék kiemelni a kínálatból, mivel számomra egyik sem hatott túl kiemelkedő darabnak, de biztos van, akinek kedvence lesz valamelyik muzsika.



GS ★★★★★☆

Talán a harmadik jobb lesz...

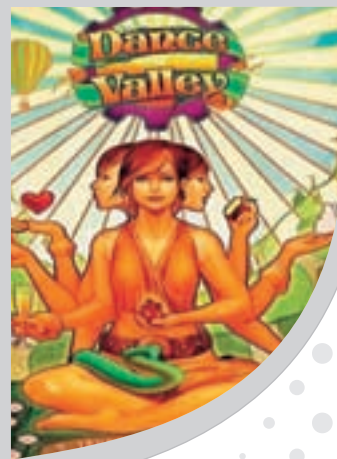
Dance Valley 2008 (CD)

Mixed by Carl Cox //Deeroy

A HOLLAND FESZTIVÁLDŐMPEG egyik kiemelkedő eseménye a *Dance Valley* szabadtéri rendezvény. Idén a hivatalos CD az angol lemezlovas-isten Carl Cox neve által fémjelzett mix CD, amit a rendezvényen rögzítettek élőben.

Carl Cox már több mint tizenöt éve az elektronikus zenei szcéna meghatározó személyisége. Az 1999-ben alapított Intec elnevezésű címkéje a groovy techno fellegvárának számított. Manapság őt is elvonzotta a minimal láz, de szerencsére a szettjei nemcsak ezen stílus keretein belül mozognak. Jó példa erre eme mix CD is, amiben háromféle műfaj is keveredik, méghozzá nagyon stílusosan. Igazi kemény csapatást kap, aki bepróbálja a lemezt, igazi techno szót, kérem szépen, amit manapság nagyon ritkán lehet hallani, fő-

leg buliban. Az elmaradhatatlan slágerek sem hiányozhatnak, mint például a Smith & Selway-től a *Total Departure* vagy a Radio Slave Ft. Danton Eeprom - *Grindhouse (Dubfire Terror Planet Remix)*. Az utóbbi hónapok legjobb techno mix lemezét sikerült beszerezniem, szóval nyugodt szívvel ajánlom minden technoid arcnak!



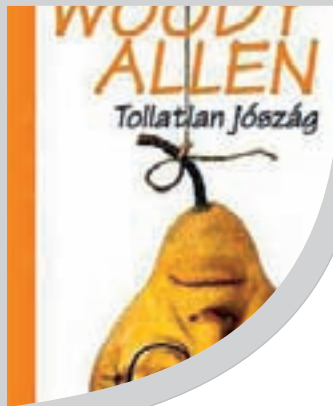
GS ★★★★★

Ha technót akarsz hallgatni, megtalálod a neked való lemezt!

Woody Allen – (könyv) Tollatlan jószág //dZé

KICSIT RENDHAGYÓ AJÁNLÓ, hiszen egy egész sorozatot ajánlok most nektek. Woody Allen, a komplexusos, szemüveges, New York-i zsidó intellektuál östípusa mára már klasszikus – csak hogy egy okádnivaló közhelyllyel kezdjünk. Bár közel sem nevezhető minden műve zseniálisnak, számtalan örökbecsűvel gazdagította a popkultúrát. Néha vicces, néha komoly, néha közhelyes, néha zseniális. A Cartaphilus kiadó – igen helyesen – a tenyerébe köpött, és nekilátott, hogy (újra) kiadják Woody Allen irodalmi életművét magyarul. Az újra szó indokolt, hiszen jó pár kötet megjelent már itt-ott az elmúlt évtizedekben, de most úgy tűnik, a kiadó a teljességre törekszik. Igen helyesen. Amiért éppen a *Tollatlan jószágot*

ragadtam ki a már megjelent három kötet közül (*Mellékhatások* és *Na, ennyit erről* a másik kettő címe), annak teljesen szubjektív oka van: ebben szerepelnek a kedvenc Allen-szösszeneteim. Naplórészlet: „Elvegyem-e W.-t? Semmiképpen, amíg nevének többi betűjét el nem árulja”. És a többi klasszikus. Kötelező, kedves gyerekek, kötelező!



GS ★★★★★

Woody Repülő Cirkuszának ismerete a.l.a.p.

Evelyn Grill – (könyv) A gyűjtő //dZé

EVELYN GRILL NEM IGAZÁN ismert író hazánkban, pedig Németországban már sokadik regénye jelenik meg – bár az igaz, hogy kint sem tartozik a legfelkapottabb írók közé. Magam sem ismertem a nevét, és Murányi Beatrix kiváló fordítása miatt kissé gyanakodtam is, hogy alnéven író magyar szerzőről lehet szó, de úgy néz ki, Grill valóban létezik. Ha már a fordítás: a beszélő nevek többszáz éves hagyományát veszi elő az író, bár eredetiben nem tudom, hogy hangzanak a főhősök nevei, a magyar kiadásban Tähweig, Kajahn, vagy éppen Roßarz nevet viselik. Bejön, na.

A történet igen egyszerű: egy gazdag család utolsó sarja meghibban. Gyűjtőszervezője odáig fajul, hogy már nem csinál mást egész nap, mint járja a várost,

kukázik, a leleteket pedig hazacipeli, rendszerezi, szortírozza, gyönyörködik bennük, vagy éppen elássa egy pince mélyén – a lényeg, hogy minden a helyén legyen. Barátai persze segíteni akarnak rajta, de vajon lehetséges ez? Vagy egyáltalán erkölcsös? Meddig mehetünk el, amikor mások életébe beleszólunk? Ezeket a kérdéseket feszegeti Evelyn Grill a regényben, amely mesterműnek ugyan nem mondható, de egyszer mindenképp érdeemes elolvasni.



GS ★★★★★☆

Nem váltja meg a világot, de fontos kérdéseket feszeget.

Metagalaktika 10 (könyv) Kína – a kultúrák bölcsője //dZé

L EZAJLOTT AZ OLIMPIA, Gyu is alszik már éjszakai-ként, a tüntetők hazamentek, a sportolók ereiből is ürül már lassan a kocsz. Fél évig viszont akkor is mindenki a világ legnépesebb országára figyelt, így elsőre telitalálatnak tűnt, hogy a feltámasztott Galaktika-antológiát kínai kortárs szerzők műveiből állítsák össze.

A végeredmény közel sem tökéletes, de ez nagy valószínűséggel nem a szerkesztők vagy fordítók hibája, mint ez általában lenni szokott. Kezdjük a pozitív dolgokkal: a kiadvány megjelenése nagyon igényes, színes-szagos, valóban hatásos képekkel, viszont hagyományos papírral, ami azért fontos, mert a csillogó újságok az ördög csinálmányai. A tudomá-

nyos-ismeretterjesztő részek sem rosszszak, csak éppen nem ezért vesz(vett) az ember (Meta)Galaktikát. Hanem a novellák miatt. Azok pedig igencsak gyengécskéek. Az alapötletet általában már unalmig ismerjük az 50-es, 60-as évekből, a sci-fi klasszikusaitól. Ha az ötletben mégis megcsillan valami, akkor a kidolgozása nem az igazi az írásnak, túl rövid, vagy túl bő lére eresztett, értitek, na. Nem azt mondom, hogy rossz az ez a novellák, de egy sci-fi-ben „kezdő” biztos sokkal jobban fogja élvezni, mint én. Azért még ajánlott. (Fiataloknak).



GS ★★★★★☆

Reméljük, kínai sci-finek nem a színe-java.

Dennis E. Shasha – (könyv) Kiberrejtvények //dZé

BÁR A GS-OLVASÓK ÁTLEGÉLETKORA folyamatosan emelkedik, azért még bizony kijelenthetjük, hogy ezeket a sorokat jónéhányatok nagy esélyllyel épp egy tanórán, a pad alatt olvassa. Először is leszögezem, hogy ez helytelen. Tessék figyelni. Másodszor is: aki nem iskolában ül, de alapvetően szereti dolgoztatni az agyát (vannak ilyenek), azok számára telitalálat a *Kiberrejtvények* című feladatgyűjtemény. (Bár aki a „Tini tudomány” feliratot elhelyezte a borítón, azzal szívesen elbeszélgetnék négy szemközt. Csak ő, én, és a bakancsom. Na jó, nem morgok, nagyon jó, hogy megjelenjen ilyen könyvek). Mert a matematika tényleg érdekes dolog, főleg akkor, ha fejtörők-

be vannak ágyazva a feladatok. A fejtörők elég széles skálán mozognak, de egy közös van bennük: próbálgatással is meg lehet oldani a feladatokat, de sokkal egyszerűbb (és szórakoztatóbb), ha valamilyen algoritmust eszelünk ki a megoldáshoz. Így pedig meg is magyaráztuk a címet: aki kicsit konyít már a programozáshoz, annak nagy segítségére lehet a számítógép. Gráfelmélet, számelmélet, csoportelmélet – geekek előre!



GS ★★★★★

Geekek előre!

MAGYAR SZINKRONNAL



© 2008 Crytek. Minden jog fenntartva. A Crytek, Crysis, Crysis Warhead és a CryENGINE a Crytek GmbH (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban, Németországban és/vagy egyéb országokban. Az Electronic Arts, EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden más védjegy bejegyzett, bejegyzés alatt álló vagy más módon.



ELÉG TÖKÖS VAGY?

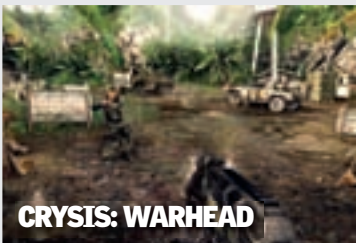
A háborúkat rég nem a stratégiai lángelmék nyerik... és az emberiséget se ők fogják megmenteni, ha arra kerül a sor. Egy stratégiai lángelme nem bírja el a golyószórót, nem képes lelkifurdalás nélkül földbe dőngölni ellenfeleit, és nem röhögi szembe a halált. „Pszychó” Sykes őrmester igen.



GEARS OF WAR 2

KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
OKTÓBER
20.

A fergeteges első rész után nem kis elvárásaink vannak Marcus Fenix és csapatának új kalandjai felé. Ezért októberben leülünk és darabokra szedjük a *Gears of War 2*-t, hogy megtudjuk: mire is számíthatunk az Epic Games és a Microsoft jelenlegi legnagyobb projektében. Aztán persze leírjuk nektek.



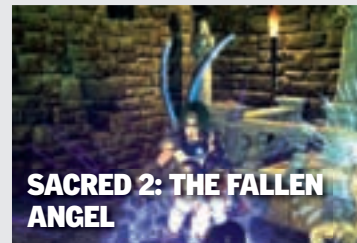
CRYSIS: WARHEAD

Az elképesztő grafikájával – és gépigényével – magát a játéktörténelembe beíró *Crysis* is megkapta *Warhead* nevű kiegészítőjét. Piros-fehér-zöld szívünknek külön öröm, hogy a Budapesten készült kiegészítőt a szaksajtó már világszerte az egekig magasztalja. Nem volt más hátra; mi is megindultunk *Psycho*-val. ...az esőerdő pedig hamarost lángba borult.



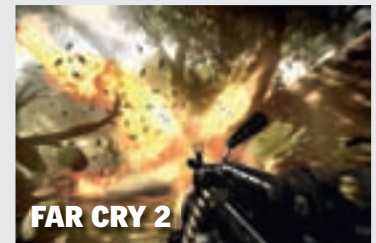
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

A Market Garden hadművelet katasztrófája már sok író és filmes fantáziáját ragadta meg. Így csak idő kérdése volt, hogy a játékok terén mikor érkezik egy monumentális alkotás, mely méltó emléket képes állítani a 101. légideszant hőseinek. Mi mindenképp ezt várjuk a *Brothers in Arms: Hell's Highway*-tól.



SACRED 2: THE FALLEN ANGEL

A *Diablo III*-ért vágyakozó nagyközönség „éhségét” vajon mennyire tudja majd csillapítani a *Sacred 2: The Fallen Angel* kalandja? A helyszín még mindig Ancaria, ahol a mindenséget jelentő T-Energia elszabadul, mutációt, káoszt és pusztulást hozva ezzel a békés vidékre. Ám van valaki, akiben még ott a remény.



FAR CRY 2

Eddig minden jel arra mutat, hogy az Ubisoft játékával egy fontos mérőföldkőhöz érkeztünk. Elvégre nem minden nap jön ki olyan gamma, ahol 50 km²-es területen fogócskázhatunk egy fegyvernepperrel, névszerint a Sakállal, aki polgárháborút szítva fegyverkereskedelemből szedte meg magát és mindig egy lépéssel előttünk jár.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: TITAN QUEST

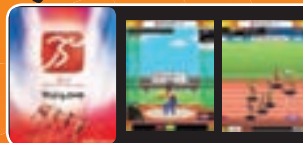
Mióta bejelentették a *Diablo III*-at, nem bírnunk magunkkal. Hack 'n slash-t nekünk, de most! Remélhetőleg Ti is hasonlóképpen érezték, mert ha igen, következő számunk igazi aranybánya lesz: következő teljes játékunk a *Titan Quest*, de teszteljük majd a *Sacred 2*-t is – a klikk-ölj-klikk-ölj rajongók tehát kiélhetik magukat, de igazán. A *Titan Quest*nek egyébként jót tett a megjelenése óta eltelt (kevéske!) idő (mintha tegnap lett volna), hiszen állejtős grafikája miatt akkor szinte mindannyiunk gépén szaggatott, most azonban itt az idő, hogy mindent maxra húzva essünk neki újból. Kardot! Klikk! Ding! Gratz!



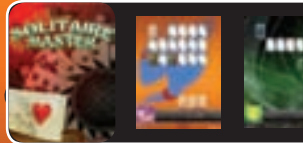
FIGYELEM!!!játék, csengőhang a **1796** -os számra elküldött kód után máris a Tied!**FIGYELEM!!!**

Mobilra letölthető játékok

A Burnout agresszív vezetési stílusa mindenhol felfordulást okoz, a Fight Night R3 pedig az eddigi legintenzívebb élményt nyújtó mobil boksgjáték, amelyben minden idők legnépszerűbb bokszolói szerepelnek.

**2 játék
1 áráért!!!**letöltési kód: **GSJ 11873**

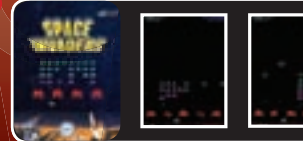
Indulj az aranyért a Beijing 2008-as olimpiai játékokon! Versenyezz a 4 valódi olimpiai sportágban - 100 m futás, kalapácsvetés, 200 m gyorsúszás és asztalitenisz. Állíts fel rekordokat, legyél ott a dobogón! 32 ország található ebben, a 2008-as Beijing olimpiai játékok hivatalos mobiljátékában.

letöltési kód: **GSJ 11934**

Egyedül játszani soha nem volt még ilyen jó! A Disney Solitaire Master az első az alkalmi, gyűjthető Master sorozatból. Játssz pasziánszt, melyben 10 vonzó játékot kapsz egyben. Gyors vagy Rangsorolt módok, és Deluxe játék öt feloldható változatban.

letöltési kód: **GSJ 12000**

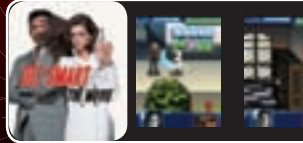
A Rubik Blox Twister egy fejteő puzzle végtelen pályányi mókával! Mozdogd körbe a blokkokat, hogy legalább 3 egy sorban egy csoportot alkosson. Vagy rajonghatsz a matekért a Numbolitionben, ahol ki kell választanod az elemeket a cél eléréséhez.

letöltési kód: **GSJ 11999**

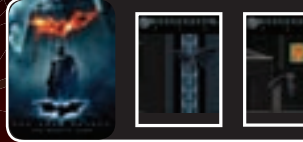
Az első klasszikus! A világ egyik legnagyobb hatású videójátéka, a Taito legendás lövöldözőse, a Space Invaders ismét megjelent! Képes vagy megmenteni bolygódat az idegenek támadásától? Klasszikus akciójáték mobilodra!

letöltési kód: **GSJ 11948**

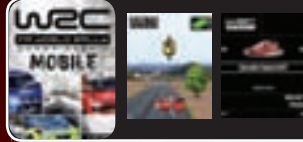
Játssz ismét minden idők egyik legsikeresebb játékával! A Taito egyszerű, de magával ragadó, eredeti falzúója, amely több generáció kedvence volt, visszatér, most mobilodra! Az eredeti és legjobb!

letöltési kód: **GSJ 11945**

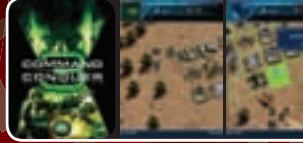
Maxwell Smart titkosügynöknek és a gyönyörű, de halálos 99-es ügynöknek a szerepében kutyüket kell gyűjtened, harcművészeti mozdulatokat kell végrehajtani, és harcolnod kell a KAOS erői ellen.

letöltési kód: **GSJ 11973**

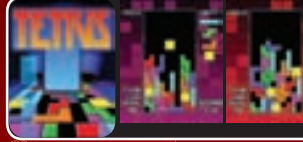
Játssz BATMANTM-nel A sötét lovagTM mobiljátékban, amely a sikeres filmen alapul. BATMANTM-nek használnia kell különleges harci mozdulatait, speciális eszközeit és lopakodó képességét, hogy legyőzze az eddigi legártalmasabb ellenségét - Jokert!

letöltési kód: **GSJ 11939**

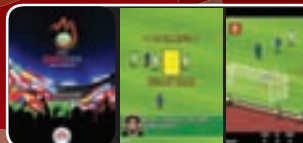
Nyomd tövig a gázt 200 km/ó-s sebességnél, markold meg a kormányt és nézz szembe a stopperórával és a veszélyes utakkal, hogy elérj a végső győzelemhez.

letöltési kód: **GSJ 11936**

A Command & Conquer visszatért! A bolygó sorsa és a tiberiumért vívott háború a te kezében van! Isten hozta ismét, parancsnok!

letöltési kód: **GSJ 11874**

A Tetris népszerű mobilos játék. Fogtuk a 60 millió játékos által és imádtott játékokat, és pár funkció hozzáadásával tökéletes mobilos csucot készítettünk belőle. A három új variáns elvarázsolja az alkalmi játékosokat és a profikat egyaránt.

letöltési kód: **GSJ 11904**

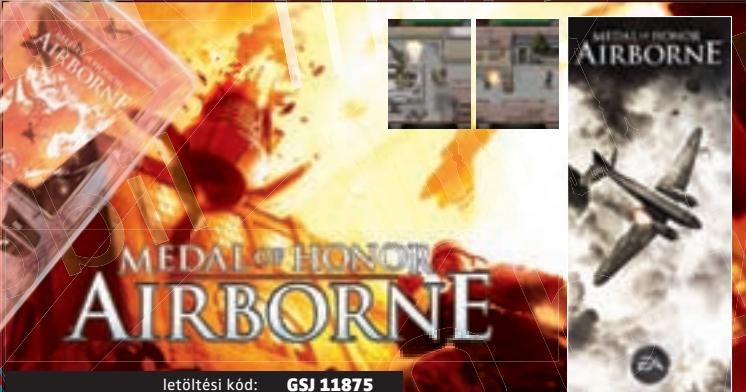
Győzd le a kétségbeesést és használd ki a második alkalmat, hogy dicsőségre vezesd hazádat! Az innovatív SkillSense vezérlőrendszerrel a te kezében van országod sorsa!

letöltési kód: **GSJ 11868**

A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon! Töltsd le a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1796-os SMS számmal. Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás) A hirdetésben látott mobiltartalom letöltésével feliratkozol előli zetes szolgáltatásunkra. Hetente háromszor küldjük majd le napi ajánlatunkat, amelyből mindig egyet tudsz letölteni. A fogadott SMS ára 480 Ft áfával. Bizonyos esetekben (java játékok és valóságú csengések) ennek dupláját is felszámíthatjuk. Ha le szeretnéd mondani az előli zetést, akkor küldd a STOP szó után a szolgáltatás azonosítóját a 1796-ra.

<http://www.gamester.hu>

Vezesd a legjobb versenyzőt, tedd próbára magad és hírneved a világ legjobbjaival ellen! Urald a nemzetközi mezőnyt, ne hagyj más látnivalót ellenfeleidnek, csak kipufogofüstöt és égett keréknyomokat!

letöltési kód: **GSJ 11876**letöltési kód: **GSJ 11875**

SEGÍTSÉG!



- 1 Ha már sikerült kiválasztanod melyik játékra, vagy csengőhangra van szükség keresd meg a hozzá tartozó kódot.
- 2 SMS-ben küldd el a kiválasztott kódot a **1796**-os számra.
- 3 Rögtön kapsz egy válasz üzenetet, amiben megtalálod, hogy honnan töltheted le a kódhoz tartozó tartalmat.
- 4 Töltsd le, más dolog már nincs is. Ha megnyerte tetszésed ugyan ilyen egyszerűen másik is a Tied lehet!

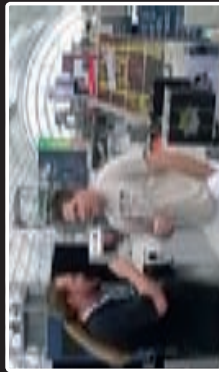
FIGYELJ ODA:

- Ha nincs aktíválva WAP elérésed akkor ezt tedd meg!
- Ha nem vagy biztos, hogy alkalmas-e a készüléked akkor nézd meg a www.gamester.hu-n
- Kérdezd meg szüleid!



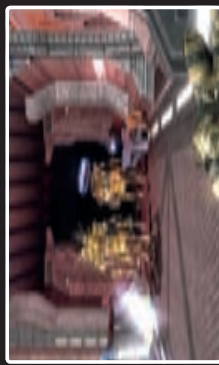
PC
DVD
ROM

PC DVD-ROM



PLUSZ

DVD-nk Plusz rovatában ezúttal az ZeroCool és BZ lapcsei kalandjaiból szemezgethettek. Tudósítónk az év egyik legragosabb játékipari eseményéről, a Games Conventionről közvetítették élőben.



DEMÓ

E havi kiemelt demónk a *Dungeon Siege* készítőinek új akció-RPG-je, mely most sci-fi környezetbe helyezi a bejáratott daráló játékménetet. Katonai mérnökként a feladatunk, hogy elintézzük a megszálló idegeneket.

Teljes DVD-tartalom GameStar 2008. SZEPTEMBER

DEMÓK

Space Siege
Legend: Hand of God
Romance of the Three Kingdoms XI
Strong Bad's Cool Game For Attractive People

GSTV MŰSOR

felkonf
játékvideók
másvilág
mélyviz
aréna
kerekasztal

JAVÍTÁSOK

Europa Universalis
Heroes of M&M: Tribes of the East
Space Siege
Spore Creature Creator
The Incredible Hulk

MINI JÁTÉKOK

Cortex Command
Duty and Beyond
Excellent Bituration

Fedora Spade
Fractal Fighter
Head Over Heels

KEPGALÉRIA

Alpha Protocol
Call of Duty: World at War
Damnation
Need for Speed Undercover
Neverwinter Nights 2: SoZ
Prince of Persia
Tom Clancy's HAWX

MÉLYVIZ

Driver: ATI v8.6, Nvidia v.17.5.19
Video: VLC Player, SLD Codec Pack, DivX
File Manager: Total Commander, FlashGet

Audio: Winamp
Grafika: HyperSnap-DX, IrfanView, GIMP, Paint.NET
Internet: Internet Explorer 7, Firefox 3, SmartFTP
Chat: Windows Live Messenger, mIRC
Tömörítő: WinRAR, WinZip

Vírusirtás, spam: NOD32, MPP Desktop levelező
DVD-író szoftver: Burn4Free
Irodai programok:
OpenOffice

EXKLUZÍV CIKKEK

Bully
Spore
Too Human
Space Siege
Wanted
Halo Wars
Grimm
Shaun White Snowboarding
The Day

MÓZI

The Dark Knight
Múmia 3
Speed Racer
Vérző olaj
Gyilkos ígéretek

HÁTTÉRKEPEK

Cursed Mountain
Dead Rising Chop Till You Drop

Fable 2
King's Bounty
Legend of Norrath: Inquisitor
Motorstorm Pacific Rift
Need For Speed: Undercover
Rayman Raving Rabbids
TV Party
Risen
Stalker Clear Sky
Wahammer Online: Age of Reckoning
Witcher Enhanced Edition

CSALÁSOK, TRAINEREK

CnC3 Kane's Wrath
Devil May Cry 4 (DX9)
Devil May Cry 4 (DX10)
Drakensang: The Dark Eye
Freelancer
Hunting Unlimited 2009
Race Driver Grid
Rainbow Six Vegas 2
Romance of TTK XI
Samurai Warriors 2
Warcraft III: TFT
Wildlife Zoo Deluxe Edition
Xyanide Resurrection

FIRE WARRIOR

IDG
GS0809

GameStar

THQ

WARHAMMER
40,000

FIRE WARRIOR



MSI NOTEBOOK

Az MSI a Windows Vista® Home Premium operációs rendszert ajánlja.

Az én választásom!



Játékra bárhol, bármikor válaszd:
MSI GX620/GX720

- Intel® Core™2 Duo P8400 (2.26GHz)
- Eredeti Windows Vista® Home Premium
- 15.4" / 17" WSXGA+ fényes kijelző
- NVIDIA GeForce 9600M 512MB
- 4GB DDRII Memória, 320GB SATA HDD
- 2.0MPx Webkamera
- Alumínium ötvözetű borítás
- Háttársa és egér



www.msi.eu A termékek elérhetők: www.aqua.hu • www.pcx.hu • www.birdcomputer.hu • www.pdafutar.hu • www.sominfo.hu • www.notebookspecialista.hu

Az alábbiak az Intel Corporationon Egyesült Államokban vagy más országokban fuzsmált védjegyek: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Win, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Vía Inside, vPro Inside, Xeon, és Xeon Inside. * A részletes leírások előzetes értesítés nélkül változhatnak.