

*BÁRKI ÁTVERHET.
CSAK A GÁZPEDÁLBAN BÍZHATSZ.*

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

MAGYAR FELIRATTAL

MEGJELENÉS: 2008. NOVEMBER 21.
WWW.ELECTRONICARTS.HU/UNDERCOVER



PlayStation®

© 2008 Electronic Arts Inc. Az EA, az EA embléma és a Need for Speed az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. A "Nissan" és a NISSAN termékek nevei, emblémái és díszítései a NISSAN MOTOR CO., LTD. védjegyei és/vagy szellemi tulajdonai, felhasználásuk az Electronic Arts Inc részére biztosított engedéllyel történik. A Porsche, a Porsche embléma, a 911 és a Carrera Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG bejegyzett védjegyei. Felhasználásuk engedéllyel történik. A "PlayStation", "PLAYSTATION" és a "PS" Family emblémák, továbbá a "PSP" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.



GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

9535-NVIDIA GF 9800GTX+, 512MB HDMI

HDMI



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

9542-ATI HD4870X2 2GB TV Dual DVI



ATI HD 4870X2 (RV770XT)
750 MHz GPU
DirectX 10
2048 MB DDR5 memória
900 MHz (DDR3600) RAM sebesség
CrossFire X™ (Super AA)
Dual DVI

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



NVIDIA GeForce 9800GT
600 MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR3 memória
900 MHz (DDR1800) RAM sebesség
PCI-Express / SLI
Dual DVI

9580-ATI HD4870 512MB Dual DVI Golden Sample



ATI HD4870 (RV770XT)
750+ MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR3 memória
950 MHz (DDR3900) RAM sebesség
CrossFire X™ (Super AA)
Dual DVI

9627-NVIDIA GF 9600GT, 512MB Dual DVI



NVIDIA GeForce 9600GT
650 MHz GPU
512MB DDR2 memória
900 MHz (DDR1800) RAM sebesség
PCI-Express / SLI
HD kimenet
Dual DVI

9566-ATI HD4850 512MB TV Dual DVI



ATI HD 4850 (RV770Pro)
625 MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR3 memória
993 MHz (DDR1986) RAM sebesség
CrossFire X™ (Super AA)
Dual DVI

9788-NVIDIA GF 9500GT, 512MB HDMI

HDMI



NVIDIA GeForce 9500GT
550 MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR2 memória
400 MHz (DDR800) RAM sebesség
CrossFire X™
HDMI + DVI + VGA

9689-ATI HD4670 512MB HDMI

HDMI



ATI HD4670 (RV730XT)
750 MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR3 memória
1000 MHz (DDR2000) RAM sebesség
CrossFire X™ (Super AA)
HDMI + DVI + VGA

NEKÜNK MINDEGY, HOGY ZÖLD VAGY PIROS



ATI ÉS NVIDIA
VIDEOKÁRTYÁK
RAKTÁRKÉSZLETRŐL

3 ÉV GARANCIÁVAL

Mercury Impex
felnövünk a vevőinkkel

VISZONTELADÓINK 0-24 ÓRÁS 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



KÖSZÖNJÜK A
TÁMOGATÁST!





ÉDES NOVEMBER

Nem csak a szokásos karácsony előtti játékdömping miatt kapkodhatta az egyszerű gamer a fejét az utóbbi egy hónapban – zsúfolt volt a menetrend a hazai játékszcenában egyébként is. // Boe

ESEMÉNY FESZÜLT ESEMÉNY-NEK, alig értünk át egyikről a másikra (mi vagyunk az újságírók, akik mindenütt ott vannak, ugye), megrendezték a Budapest Game Show-t, beindult a Magyar Videójáték Toplista, útnak indította a hazai Xbox képviselet V.I.G. (Very Important Gamer) nevű programját, a nagy kiadók pedig olyan játékoknak szerveztek nyitópartikat, gálaesteket és éjfélre vedd-vidd banzájt, mint a *Red Alert 3*, a *Gears of War 2*, vagy a *Wrath of the Lich King*. Mintha nem is Magyarországon lennénk, a warez közép-európai fellegvárában, a másolók Mekkájában – legalábbis néhány éve még így hivatkozott ránk mindenki. Akkoriban nem is volt ilyen aktivitás a játékgalmazók, és egyéb piaci szereplők részéről, ez tény. Vajon mi változott meg azóta? Azt nem nehéz kiszámolni, hogy a fentiekhez hasonló sajtóesemények, hardkór és alkalmi játékosokat egyaránt célzó nagyszabású rendezvények és játékszo-k nem jótékonyossági akciók a gazdag amerikai „kiadónagybácsik” részéről. A forgalmazók akkor fektetnek hangsúlyt, pénzt, aktivitást egy piacba, ha az visszatermeli, netán megsokszorozza azt. Ha itt nálunk események zajlanak, az azért van, mert megéri megcsinálni őket. Ha pedig megéri megcsinálni őket, az azt jelenti, hogy játékokat veszünk, játékokat vesztek. Nem is keveset. Miután hazaértem a MAHASZ, és a magyarországi játékgalmazók infor-

mális tömörülése által szervezett Videójáték Toplista sajtótájékoztatójáról, röptiben megírtam a hirt oldalunkra (www.gamestar.hu), mire az egyik kommentelő bajtárs nem kevés vitriollal meglötybölve mondandóját prognosztizálni próbálta a hazai toplista majdani darabszámait: „első helyezett játék 20 db, a többiből meg megvesznek egyet-egyet gazdagéknál”. Korábban furta nekem is az oldalamat, hogy milyen számok fognak szerepelni a fél-éves összesítőben, és mivel legalább egy év eltelt azóta, hogy hasonló – bizalmas – adatokról beszélgettünk EA-éknál, félre is vontam mindenkit, akit értem a sajtón, hogy kiszedjem a kiadók illetékes képviselőiből az aktuális számokat. Egészen meglepő adatokkal találkoztam. Az ugye köztudott, hogy öt-hat évvel ezelőtt a hazai játékgalmazás rekordszámjai a legsikeresebb címek esetében megrekedtek valahol az 1-2 ezres határon, és ha valami elérte a 2500-at, a forgalmazó sátoros ünnepet ült, és az év végi bónuszából elvitt minden alkalmazottat Hawaiiira nyaralni. Ehhez képest manapság a legnagyobb hazai kiadók sikercímeikből – nem tévedés – harminc-, negyvenezres darabszámokkal kalkulálnak. Kiszámolnám, milyen arányú növekedésről van itt szó, de Ti is ki tudjátok. Mintha nem is Magyarországon lennénk, a warez közép-európai fellegvárában, a másolók Mekkájában. És ezek szerint már nem is ott vagyunk. Gazdasági válság ide vagy oda, a játékpiacon nagyon nagyot fejlődött hazánk-

ban, mondhatni sikerárgazatnak számít, szép lassan utolértük a cseheket, akik régebben több lépéssel előttünk jártak, úgyhogy minden okunk meg lehet az örömrre. Ja, és hogy miért kell örülni ennek? Magyar doboz, magyar kézikönyv, magyar felirat, magyar szinkron, magyar terméktámogatás, és végül, de nem utolsó sorban a hazai videojáték-kultúra is épül-szépül általa. Tőlünk nyugatabbra hobbink már sikeresen kitört a „pattanásos geekek befordult szórakozása” sztereotípiából, megvívta a maga csatáit, kiállta véresszájú ügyvédek és maradi politikusok támadásait, bejárta azt az utat, amit egy újkeletű, feltörekvő médiumnak be kell, amit a TV és a rockzene is bejárta a maga idejében, mielőtt popkulturális tényezővé vált volna. Mi persze még nem tartunk itt, a hazai játékkultúrának bőven van még hová fejlődnie, az az el- képezhető reklámhadjárat például, amit Londonban lehetett tapasztalni a *GTA IV* konzolos megjelenését megelőző hetekben, hogy a TV, a rádió, az óriásplakátok, a buszmegálló és metróállomások mind-mind a *GTA IV* érkezését hirdették, mintha csak egy Titanic 2 kaliberű mozi körüli felhajtás lett volna mindez, szóval ez még azért odébb van, néz is a játékosokra a magyar tömeg-média néha kerekedő szemekkel, hogy kik ezek az emberek, és mit akarnak itt, de azért haladunk. Ha a karácsonyi szezonban ennyi showra, rendezvényre, sajtótájékoztatóra kell elmennie az egyszerű magyar játékujságírónak, az mindenképp jó jel.

CÍMLAPSZTORI GRAND THEFT AUTO IV

Liberty Citybe Londonon keresztül vezet az út: mi legalábbis odáig repültünk, hogy végre PC-n is letesztelhesük az év legnagyobb visszhangot kiváltó játékát. A Rockstarban most sem kellett csalódnunk: a konzolokon is kiváló *GTA IV* PC-n ha lehet, még jobb lett: nem volt mit tenni, vérszesen közel kerültünk a legmagasabb adható százalékhoz...

80



FIGYELEM!

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

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

KÖSZÖNJÜK!



50 GRAND THEFT AUTO IV

Liberty Citybe, Londonon át

BEMELEGÍTÉS

- 8 DVD-TARTALOM
- 12 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 16 HÍREK
- 26 DEUS EX 3
- 30 3D BRIGADE LÁTOGATÁS
- 34 ARMED ASSAULT 2
- 38 KING ARTHUR FEJLESZTŐI NAPLÓ
- 40 TOP 10 BETEG JÁTÉK
- 42 KING'S BOUNTY: PRINCESS IN ARMOR
- 44 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
- 46 OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 50 GTA IV
- 56 EGY KÁVÉ MELLETT... AZ ARMA 2 KÉSZÍTŐIVEL
- 58 NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
- 64 FALLOUT 3
- 70 FAR CRY 2
- 74 TOMB RAIDER: UNDERWORLD
- 78 BULLY
- 82 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
- 86 NBA 2K9
- 88 GUITAR HERO: AEROSMITH
- 90 WORLD OF GOO
- 91 MOTOGP 08
- 92 GEARS OF WAR 2
- 94 FABLE 2
- 96 GUITAR HERO IV
- 97 FRACTURE
- 98 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 100 HÍREK
- 104 GENIUS SLIMSTAR 335, ASUS P6T-DELUXE
- 105 GIGABYTE GEFORCE GTX 260 OC, BENQ E2200HD
- 106 SENNHEISER PXC450, LG BE06LU10 KÜLSŐ BLU-RAY ÍRÓ
- 108 INTEL CORE I7 ÉS INTEL X58
- 110 HARMADIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁSOK
- 112 BEST BUY CUCCOK KARÁCSONY ELŐTT
- 116 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 118 FALLOUT - VISSZATEKINTÉS
- 120 RICHARD GARRIOTT - EGY ÚR AZ ŰR BEN
- 121 A JÁTÉK HATÁRÁN TÚL
- 122 RFACTOR A NETEN
- 124 MÁSVILÁG
- 128 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



64 FALLOUT 3

Atombombasiker!



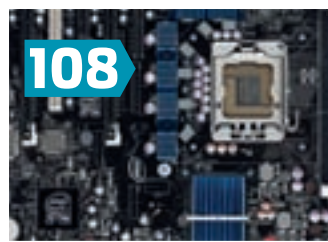
70 FAR CRY 2

Zsoldos vagyok, nem turista



30

3D BRIGADE LÁTOGATÁS



108

INTEL CORE I7 ÉS INTEL X58



110

HARMADIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁSOK

ARMED ASSAULT 2	34
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC	44
BULLY	78
DEUS EX 3	26
FABLE 2	94
FALLOUT 3	64
FAR CRY 2	70
FRACTURE	97



GEARS OF WAR 2	92
GTA IV	50
GUITAR HERO IV	96
GUITAR HERO: AEROSMITH	88
MOTO GP 08	91
NBA 2K9	86
NEED FOR SPEED: UNDERCOVER	58
OPERATION FLASHPOINT 2:	
DRAGON RISING	46
PRO EVOLUTION SOCCER 2009	82
TOMB RAIDER: UNDERWORLD	74
WORLD OF GOO	90

MEET DA TEAM

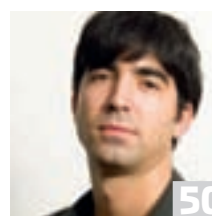
Mit is írt a hogyishívják?



74

ESKIN ELŐZŐ HÓNAPBAN már a béta verzióval alapozott, most végre a végleges *Tomb Raider Underworld* változatra is rávet-hette magát. (Persze oldalra szal-tóztatva, két pisztollyal lövöldözve). Emezen is látszik, milyen harcias amazon.

TOMB RAIDER UNDERWORLD



50

DUNCAN NEMRÉGIBEN ÉRT VISZ-SZA LONDONBÓL, ahol a Rockstar helyi különítményénél tesztelhet-te a *GTA IV* PC-s verzióját. Azóta jeltlagre panaszkodva igyekszik kivonni magát a munkából – hiába, meggyőzri az embert az az egy óra időeltolódás. (Meg a fish & chips). **GRAND THEFT AUTO IV**



82

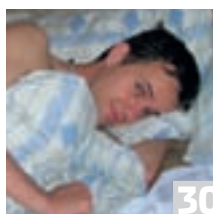
GYUNAK SZINTE A MENNY RO-GYOTT A FEJÉRE, hiszen megér-kezett a *PES 09* és az *NBA 2K9* is. Igazság szerint a *FIFA Manager 09* is befutott, de Gyu egy méteres cipő-kanalat lengetve győzött meg minket arról, hogy talán azért aludna is, nem szalad el az a decemberi számig.

PRO EVOLUTION SOCCER 09



38

MAYER MOSTANÁBAN SOKAT SÜRGÖLÖDIK a hazai Neocore csapat háza táján, akik új játékkuk-kal merészen törnek a *Total War* sorozat babéraitra. A kikémlelt mű-helytitkokból sorozatot tervezünk: lássuk, miképp készül a – már most gyönyörű – *King Arthur!* **KING ARTHUR FEJLESZTŐI NAPLÓ**



30

HELIKOPTER MAYERHEZ HASON-LÓAN gyárlátogatni volt, ő azonban a kiváló 3D Brigade csapathoz kuk-kantott be, akik számtalan remek játék készítésében segítettek már különféle modellekkel. Itt nem fürdőruhás modellekre kell gondolni. Persze azért szabad.

3D BRIGADE LÁTOGATÁS



70

MAZUR ELVILEG FPS-RE SZER-ZÖDÖTT (a *Far Cry 2* cím ezt sugallta), ehhez képest akármikor pillantottunk képernyőjére, valami ralis játékot tesztelt. Amikor szóvá tettük, nem válaszolt, csak sötét pillantásokat lövellt felénk, és meg-próbálta elütni a gazellákat. **FAR CRY 2**



108

MATTEO SAJÁT BŐRÉN IS MEG-TAPASZTALHATTA a régi bölcsessé-get: néha fenn, Nehalem. Megérkezett ugyanis az Intel új architektúrája, úgyhogy gyorsan el lehet dönteni, mi legyen a régi magokkal. Mi valószínű-leg az irodaházunk előtti galambok-nak szőrjük őket.

INTEL CORE I7 TECHNOLÓGIA ÉS TESZT



34

BAD SECTOR KÉPVISELT MIN-KET A BOHEMIA INTERACTIVE prágai kiképzésén, ahol az *Armed Assault* második részét mutatták be a nemzetközi sajtó képviselőinek. Szeretett kollégánk azóta hatkor kel, majd a körletrendezés után bekötött szemmel szereli szét és rakja össze karabélyát. **ARMED ASSAULT 2**

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: **Halász Bertalan** (Boe) bhalasz@idg.hu
Főszerkesztő helyettes: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu
Titkos ügynök: **Virágh Márton** (mazur) mviragh@idg.hu

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Gyepes Máté (Matteo) mady@gamestar.hu
Kálvín Balázs (Helikopter) bklavin@idg.hu
Csoma Péter (Zarathos) pcsoma@idg.hu

Szerkesztőségi asszisztens:
Gombos Zoltán (Vakka) – zgombos@idg.hu

Munkatársak:
Balla „MILF hunter” Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Bátky-Valentin Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berr) berr@gamestar.hu
Borsos Gyula (Gulius) gborsos@idg.hu
Csontos Péter (Csonti) pcsontos@idg.hu
Hajdú Éva (Eskin) eskin@gamestar.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) badsector@gamestar.hu
Mezei Károly (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu
Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu
Telek Zoltán (Sam) ztelek@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

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

GameStar TV
Szerkesztő: **Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu
Videoszerkesztő: **Kálvín Balázs** (Helikopter) bklavin@idg.hu

GameStar Online
Szerkesztő: **Virágh Márton** (mazur) mviragh@idg.hu
Programozás: **Abonyi Dávid** dabonyi@idg.hu
Munkatársak:
Borsos Gyula (Gulius) gborsos@idg.hu
Gombos Zoltán (Vakka) zgombos@idg.hu
Horváth Tamás (Shifty) shifty@gamestar.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

Grafika, tördelés, cimlapterv: **Béres Gábor** gberes@idg.hu
Korrekktúra: **Lévai Csilla** cslevai@idg.hu
Szerkesztőségi ügyelet: **Horváth Lászlóné** bhovath@idg.hu
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: **Bíró István** ügyvezető ibiro@idg.hu
Lapigazgató: **Szigetvári József** jszigetvari@idg.hu
Műszaki vezető: **Birkus Imre** ibirkus@idg.hu
Nyomás és kötészet: **GrafikaPress Nyomdaipari Zrt.**
Igazgató: **Gampel László** info@grafikapress.hu

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

HIRDETÉSI OSZTÁLY
Hirdetési osztály vezető: **Radácsy Katalin** kradacsy@idg.hu
Telefon: 577-4310, fax: 266-4274
Lapreferens: **Filipinyi Sándor** sfilipinyi@idg.hu
Telefon: 577-4312, fax: 266-4274
Kereskedelmi asszisztens: **Bohn Andrea** abohn@idg.hu
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
Médiaajánlatok: igd.hu/media
E-mail: keriroda@idg.hu
MARKETING
Marketing munkatárs: **Kovács Judit** jkovacs@idg.hu
KONFERENCIA
Rendezvényszervező: **Hadházi Dániel** dhadhazi@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
Terjesztési igazgató: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu
Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes szaktárcsaszolgálatok szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hirdetésközvetítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirlapelofizetes@posta.hu), Budapesten a Hírlap Ügyfélszolgálati Irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).
A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai 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: 1 995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 870 Ft, 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

JOGI KÖZLEMÉNYEK

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenést követően, táblázatol s.t.b. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetésekkel a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

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



HARDVERIGÉNY/ajánlott

3.0 GHz processzor
1 GB memória,
DirectX 9 kompatibilis VGA
256 MB memóriával

HARDVERIGÉNY/minimum

Windows XP Home/Pro,
1.7 GHz processzor
512 MB memória
2.5 GB szabad hely

RACE: THE OFFICIAL WTTC GAME

Az autós szimulátorok egyik királya ezúttal teljes játékként jelentkezik

//Zarathos

A TÚRAAUTÓ-VILÁGBAJNOKSÁG hivatalos játékként megjelent Race saját idejében az egyik legkiválóbb autóversenyzős játéknak számított, melyet jól jelez az is, hogy megjelenésekor mi is 96%-ra értékeltük. A szintén hatalmas kritikai sikereket aratott *GTR-t* és *GT Legendset* jegyző SimBin által készített játék a szimulátorok szerelmeseinek szól,

hiszen a lehető leghűségesebben próbálja meg visszaadni a túraautó-versenyek élményét, legnehezebb szinten még a sokat látott játékosokat is próbára téve. Bár a grafika mai szemmel már kicsit elavultnak tűnhet, a *Race* a technológiai oldalon sem marad szegényben: a kiváló mesterséges intelligencia a dinamikus változó időjárással karöltve nehezíti a dolgunkat, a

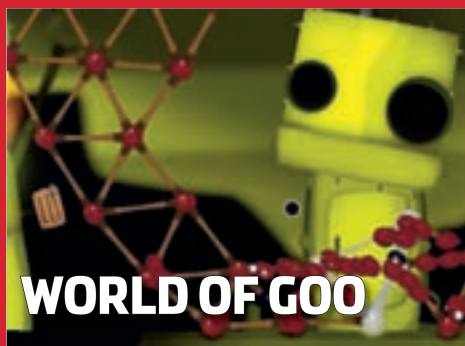
részletesen kidolgozott törésmódelnek hála pedig pontosan szemmel követhetjük, hogy autónk hogyan viseli a megpróbáltatásokat. Akik megunták az autóversenyektől elvárható egyjátékos módokban csiszolgatni képességeiket, azok online akár 24-en is összecsaphatnak egymással.



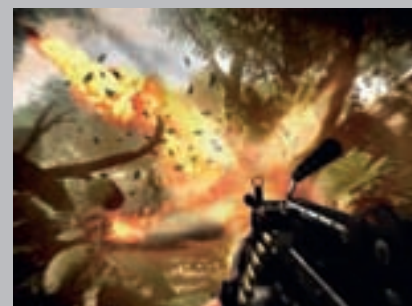
DEMÓK A DVD-N



A DVD-melléklet sava, borsá



WORLD OF GOO



**PLUSZ: FAR CRY 2
DRIVEREK**

A WORLD OF GOO KÉTSÉGTELENÜL AZ IDEI ÉV egyik legeredetibb játéka. *Bridge Builder* és *Lemmings* egyben, gyönyörű grafikával, addiktív játékmennel, és rengeteg zseniális ötlettel: a demó mindenki számára kötelező.

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 Psychotic 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.



TARTALOM
2008. NOVEMBER

6 műsor / 2 óra 17 perc

RÉSZLETES TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKOK (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)	MÉLYVÍZ (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)
{ Runes of Magic 00:13	{ Intel iCore7
{ Saint's Row 2 05:11	és X58 00:25
{ NBA 2k9 10:15	{ LG Super Multi Blue
{ Red Alert 3 14:10	külső Blu-Ray író 15:30
{ Fracture 26:00	

E hónapban kissé mókásan sikerült megoldani egy némely videó feliratozásait – aki a megfelelő neveket a megfelelő emberekkel összeköti, megtudhatja, kicsoda Fatime, és kicsoda Gabriella. A legjobb megfejtőknek jutalom jár ismét! Nevet keresünk egy hiúznak, és közben siratjuk az ebben a hónapban elmaradt Extrát – amely decemberben szerencsére visszatér!

KIEMELT MŰSOR

RED ALERT 3

HARMADSZORRA MÁR NEM OLYAN JÓ!



ENDER NEM EGY RAJONGÓ TÍPUS – a maga csendes módján szokott dolgokat kedvelni vagy nem kedvelni.

A *Red Alert 3* kapcsán azonban keményen megmondja mazurnak a véleményét, így megtudhatjuk, a sorozat új tagja méltó-e régi nagy híréhez, vagy sem.

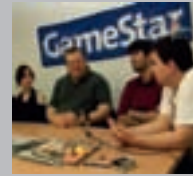
GSTVTARTALOM

A HÓNAP HARDVERBEMUTATÓJA: MILYEN GYORS EZ?



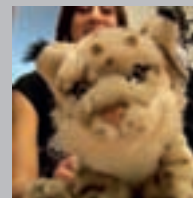
A Dinamikus duó, Matteo és ZeroCool bemutatja a jelenleg leggyorsabb PC-s architektúrát, a Nehalem-et – a hozzá való alaplap és egyébek mindösszesen az asztalon szerepelnek a videóban, azonban a beszélgetés igen tanulságos – jah és lesz egy LG Blu-ray író is.

A HÓNAP SZAKMAISÁGA:



Nincs mese, a begyűrűző világgazdasági válság minket sem kímél – nem volt egyszerű a kollégákból kihúzni a véleményüket arról, hogyan fogja a videójáték ipart befolyásolni ez a jelenség, de Gyú nem adta fel, kitartóan kérdezett. Vajon bejön a Microsoft és a Sony taktikája? Majd kiderül!

A HÓNAP CUKISÁGA: EGY HIÚZ, AKI NÉVRE VÁR



A Másvilágban a már megszokott két nagy medve és a szépség mellett ezúttal egy újabb plüssállat, egy hiúz is közreműködött, aki még a nagy Survivor slágerből, az Eye of the Tigerből is énekel. De mivel a kis állatnak még nincs neve, így csak rapkedtek a javaslatok a levegőben. Ti mit gondoltok?

KAPCSOLD MÁR KI AZT A...

TOVÁBBI DEMÓK

LEGO Batman



Quantum of Solace



Tomb Raider Underworld



MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

THE SPIRIT

Frank Miller képregényeiből hatalmas sikerű filmfeldolgozások készülnek az utóbbi években (elég csak a Sin Cityre vagy a 300-ra gondolni), így a legendás képregényíró a sikeren felbuzdulva saját film

rendezésére adta a fejét. A Spirit szintén képregény-feldolgozás, de érdekes módon nem Miller jegyzi. A Sin Cityre jellemző stílizált képi világgal rendelkező film bemutatóját most megtekinthetitek a GSTV-ben.

MOZIELŐZETESEK

Four Christmases, Transporter 3

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



NOD32 A52GVA

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



MPP DESKTOP OQ6PUX

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

HASZNOS PROGRAMOK amelyekre szükség lehet

DRIVER: ATI 8.6 XP/Vista, NVIDIA175.19 XP/Vista

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

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

CHAT: Windows Live Messenger, mIRC 6.31

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

TÖMÖRÍTŐ: WinRAR v3.71, WinZip 11.2

AUDIÓ: Winamp v5.5.3

VÍRUSIRTÁS, SPAMSZÜRÉS: NOD32, MPP Desktop levélszűrő

GRAFIKA: HyperSnap-DX 6.21.03, IrfanView v4.1, GIMP 2.41, Paint.NET 3.2

DVD-ÍRÓ SZOFTVER: Burn4Free v4.4

ARÉNA

Köszí a leveleket!!

// Gyu



**MOST PUFFOGTATHATNÉK VIDÁM KÖZHE-
LYEKET** (szépek a lányok, jönnek a kafa új játékok, stb...), azonban a feszültség tapintható a levegőben. A nagy világgazdasági válság már most összeszavart fejeket, pedig egyelőre közvetlenül nem érezzük a hatásait – azonban az ehavi levelezésből is érezni már, hogy a világ felkavarodott. Bár alapvetően optimista vagyok, előre szólok – lesz ez még rosszabb is. Addig is jó Aréna-olvasgatást!

**E HAVI LEVELEINK
AZ OKTÓBERI GAMESTARRA
REAGÁLNAK**



A HÓNAP LEVELE



Napok, hetek óta a gazdasági világválságtól hangos a hazai- és világsajtó egyaránt. Ez önmagában is nehezen kezelhető dolog, de az ezt követő recesszió még inkább rá fogja nyomni bélyegét érzésem szerint a játékiparra is. Ha szerencsésen alakulnak a dolgok, akkor viszont mi, játékosok hosszútávon jól járhatunk, hiszen a gyengébb cuccokat készítők és/vagy eladó cégek tönkre fognak menni a kereslet szűkülése okán. Persze ez óhatatlanul előrevetíti a warez további erősödését is, a torrentoldalak eddig soha nem látott virágzásnak indulnak. Már amennyiben lesz még szélessávú kapcsolatra pénz a tej-kenyér mellett. Lehet, hogy túllontúl borulátó lennék? Hej, barátom, csak tudnám előre! Az a rengeteg jövőbelátó a tévékben, na, most mutassák meg, mit tudnak! Az biztos, hogy nem veszünk konzolt HD TV-vel karácsonyra. (Még akkor sem, ha lesz munkahelyem. Egyébiránt, ha elküld a BOSZKH, nem kell a szerkibe egy idióta szerkesztő-műszerész udvari bolond)? Halleluja, barátaim! Mégis kisüthet a Nap a felhők közül, ily csodálatos időket is megélhetünk, viszlát, Jack Thompson. „The God said: Let there be light!” Fény gyúlt az éjszaká-

ban. A játék elront, megront, butít, nyomorba dönt stb. Ha csak arra a több mint tízmillió emberre gondolok, akik előfizetnek a WoW-ra?! Na jó, egy ember bizonyosan befordult a játékok hatására. Jack Thompsonnak hívják. Nos, tízmillió szociopata mond most neked könnyes búcsút, Jack. És rögtön azután lemennek az utcára rendőrt ölni, fosztogatni, gyilkolni, ugyebár. Nem ragozom tovább, utolért a végzet, kedves Jack. Mi pedig ünnepelünk, mert nagy ünnep ez nekünk, játékosoknak. Ünnepelünk a szokásos nagy év végi tűzijáték-dömpinggel.

Az a bizonyos világválság – sokan azt mondják, azok jártak jól, akik konzolt vettek, azt úgysem kellett volna fejleszteni, a PC-re meg nem fog pénz jutni. Én úgy látom, ilyenkor a fejlődés ütemének lassulnia kell – nem havonta jönnek majd ki új VGA-k, hanem majd háromhavonta, nem havonta jelennek meg új procik, hanem háromhavonta, főleg a közepes és alacsony árkategóriák dominálják majd az új bejelentéseket, stb. Még egy „haszna” lehet a válságnak: egyre inkább integrá-

lódni, s emiatt sztenderdizálódni fognak a dolgok. Mert hiába lesz kevesebb pénz az embereknek, nagyon megszokták a fogyasztói társadalmat, amit nehezen akarnak majd lecsérélni egy spórolási társadalomra. Talán a kiadók is nekiállnak majd olcsóbb üzleti modelleket kidolgozni, nem tudom, de az tény, hogy a szórakoztatóipart erősen befolyásolni fogja a válság, erre készülünk fel előre – addig vegyünk friss alkatrészt, amíg alacsony az árak, és amíg van rá pénzünk.

Jack Thompsonnal kapcsolatosan persze, örüljünk, meg minden, ez nagy győzelem a nemzetközi gamer közösségnek, hurrá, de még mindig nem lehet tudni, a vitában kinek van igaza. Tudom, mi azt gondoljuk, hogy nekünk – azonban ez a pasi a kutatóknak többet ártott, mint amennyit használt, így eleve elég nehéz elképzelni egy objektív kutatást ezekben a témákban (abban, hogy hatnak a videojátékok az emberi elmére). Reméljük, néhány év múlva elműlik minden hatása, és akkor majd szülehetnek megfelelő, elfogulatlan eredmények.

A NAAGY ÉS CSUÚNYA WAREZ

A téma, amiről most írok, már régóta érlelődik bennem, de csak most kapott valami egészséges színt. A warez (légszi olvassátok tovább – köszí). A naagy és csuúnya warez, amit mostanában mindenki a terrorizmussal említ egy napon.

Na, én azt mondom, ez hülyeség! Az októberi számban olvastam Lord Fren levelét, és egyetérték vele. Ha esetleg

kijön olyan játék, ami felkelti az érdeklődésemet, akkor nem rohanok egyből a boltba, mert ez vagy az az újság azt írta, hogy jajdejó, hanem leszedem, felrakom (még csak ki sem égetem), ki-próbálom, aztán ha megfog a játék, és előreláthatólag három óránál többet is el tudok vele tölteni, akkor megveszem (a teljes cuccot törölöm a gépről ofc)! Amikor kijött a Jade Empire, elolvastam a teszteteket, utánaolvastam neten, aztán pedig megvettem! Igen,

jól olvastatok, megvettem, ugyanis a Bioware szinte összes játéka megvan, eredeti, dobozos kiadásban. Ellenben a HL2-t anno én igenis letöltöttem, mert nem tudtam eldönteni, hogy most megéri-e azt a 11.000 HUF-ot az Orange Box (két napra rá meg már hozta is a csomagküldő szolgálat). És most itt van a Bioshock is, játszani még nem tudok vele (új gépem még készülöben), de már megvettem! Amit a válaszodban írtál Frennek,

Helló! Az van, hogy megvettem a Grid nevű játékot, és nem tudom, mit tehetnék. Mindenki dicsérte, én meg buta módon megvettem, és most nem tudom, mit lehetne tenni ilyen esetben, mert még ilyen soha nem fordult elő velem. Tudsz valamit segíteni? Válaszod előre is köszönöm! Poli

A Race Driver Gridre gondolsz? Mert ha igen, akkor a hiba benned lehet, lévén maga a játék igencsak sikeres lett világszerte – a gamerankings.com-on 88.5%-ot kapott, és a GS-ben is 90% felett. Egyébként elvileg 72 órán belül minden árucikket vissza kell vennie az eladó boltoknak.

Mikor lesz a legközelebbi GS nyílt nap? Söndör Máté

Egyelőre nem tervezünk nyílt napot, de nyilvános rendezvényeken (mint a legutóbbi Budapest Game Show) lehet velünk találkozni.

Miért szüntették be egy jó adag rovatot? Pl. nagyon hiányzik a Citrompótló és a Nyúlón Túl Söndör Máté Volt nemrégiben ez az olvasói felmérés, ahol Ti dönthettétek el, mi tetszik, és mi

RÖVIDEN



az mind szép és jó, ugyanakkor nem írtál benne igazi okot, hogy miért NE töltse le az ember. Csak mert nem szabad, és elvisz a patásördög? Nem gondoltatok bele, hogy esetleg ugyanúgy beskatulyáztátok a letöltőket, akik a maguk bebiztosítása miatt töltenek le, és azokkal zárjátok össze, akiknek ez életforma, esetleg ebből élnek, mint a külső szemlélő a játékos társadalmat? Hogy aki GTA-val játszik, az szociopata, és aki kipróbálásilag szed le egy-egy gamet, az már hacker és máglyára vele? El kéne ezen gondolkodni, és nem közhelyeket írogatni minden ilyen levél után válasz gyanánt. Mert igenis, én is elítélem azokat, akik csak töltnek és töltnek, de nem próbából, hanem mert ingyen van. Én tisztában vagyok vele, hogy semmi nincs ingyen, viszont a pénzemért már olyan szolgáltatást kapjak, amit elvárok, amit megígérnek, nem? Hogy pl. egy újságban azt kapjam, amit várok, egy MMO-ban amit ígérnek, egy bandától hogy jó zenét játszanak, de úgy érzem, hogy én vagyok a hülye, hogy korrektséget várok a világtól, mert arra bizony hiába várok. Mindenki ott vág át mindenkit, ahol csak tud, és akkor mindenki csak a bizalomról papol. Hol?! Könyörgöm, emberek, legalább egy kis gerincet verjünk már magunkba, mert így nem nagyon lesz „szép új világ”.
[e-mail] Csordás Gergely

Az utolsó bekezdésben írod le azt, ami Kelet-Európa egyik legnagyobb baja. Kétségtelen, hogy a munkakerölcsök, a fizetési erkölcsök igencsak lazák, valóban rengetegen átvágnak másokat, és sajnos ez mára oda jutott, hogy alapvetően eleve sokan úgy állnak hozzá, hogy engem át fognak vágni. S ennek a legkisebb jelére tücsköt-bogarat összehordanak, azonnal farkast kiáltanak, rendőrért szaladnak. Azonban az átvágást összekeverni egy esetleges emberi hibával, netán létszeli különbözőséggel – nos, az butaság. Itt van a STALKER esete (ha már úgy is emlegetted). Sok-sok millió dollárt fektettek bele, éveken át csinálták, sok tucatnyian. Elég buta átvágásnak tűnik, túl sok időt, energiát szántak rá, hogy kihúzzanak 50 dolcsit a zsebedből – nem gondolod?

Ugyanakkor szintén gondot okoz a „nem ezt ígérték” nevű buta közhely, amely BÁRKINEK bármilyen kijelentéséből ígéretet tud faragni, és azonnal tiltakozást tud szülni, hogy „nem erről volt szó”. Fel kéne már nőnie a fogyasztónak is, nemcsak a fejlesztőnek. A fogyasztónak is el kéne sajátítania a korrekt viselkedést, nem csak a fejlesztőnek. S akkor nem fordulhatnak elő ilyen „Engem már megint átvágtak” esetek, ahol csak és kizárólag a fogyasztó értéktévesztése miatt tör ki a balhé. Ne legyünk hiszékenyek, legyünk tudatos vásárlók – mindenkinek jobb lenne.

KIZÁRT, HOGY A SOR KIZÁRT!

Bevallom őszintén, én nem olvasom a GameStar, nem is foglalkoztatnak igazán a témák, amelyekről írtok. Bár azt sem mondhatom, hogy teljesen ismeretlen számomra az újság, mivel ez a párom egyik szíve csücske. A minap, egy unalmas pillanatomban belekukkantottam a legújabb számba, és most szeretném megosztani veled észrevételeimet, már ha nem veszed toladódnak. Első (és második) ránézésre is a GameStar

egy jól megszerkesztett, igényes lapnak tűnik (ezt az ára is tükrözi), tele egy halom képpel, illusztrációval. A papír minősége sem újrahasznosított vécépapír, szóval külsőre tényleg megnyerő. Eppen ezért nem is értem, hogy egy ilyen nivós újság hogy engedheti meg magának, hogy a cikkek hasábjait ne sorkizárttal szerkessze?! Én a tartalmi részhez nem tudok hozzászólni, hiszen nem értek hozzá, viszont ez a jobbra zárt szerkesztés nagyon szúrta a szememet. Vagy ez a dizájn része lenne? Mert akkor nem szóltam...

A másik dolog, amit megemlítenék, az a helyesírás, illetve a kissé értelmetlen mondatok. Én csak egy-két cikket olvastam el, kíváncsiságból, szóval nem szeretnék általánosítani, és az egész lapot leszólni, de azért találtam néhány furcsaságot. Véleményem szerint nem ártana, ha a korrektörök alaposabban átnéznék az írásokat, mielőtt azok nyomtatásban megjelennek.

További, sikerekben gazdag munkát kívánok! **[e-mail] Orodán Enikő**

Köszönjük, hogy kívülről létedre is elmondta a véleményed. Az, hogy a szöveg merre van kizárva, az a design része – sokan szeretik a balra zárt szöveget, van aki nem – a mi grafikusunk szerint ez így jó, mi pedig elfogadtuk. A helyesírásról – ez egy örök probléma. Egyetérték Veled, hogy sok a helyesírási hiba. Azonban ezek nagyon nagy része spéci kategória – elgépelés, illetve tördelési hiba. Az elgépelést elég nehéz észrevenni – a szem sokszor nem azonosítja hibaként. A tördelési hiba pedig sajnos olyankor is létrejöhethet, amikor egy hibát javítunk ki, emiatt az oldal áttördelődik és bekerül valahol eddigi egy tördelési hiba. Mindent megteszünk, hogy az ilyen hibák száma a lehető legkisebb legyen, de garantálni sajnos lehetetlen a hibamentes lapot. Ezért ez úton kérek elnézést előre is minden a jövőben előforduló hibáért (is).

JÓ ÖREG JÁTÉKOK

Elovestam a múlt havi GS-ben az Old Good Games-t, és arra gondoltam, miért van az, hogy több ember gépén fenn van például a CoD 1,2, Starcraft, Commandos, stb., mint esetleg a Crysis. Szerintem (ahogy te is említetted) ez azért van, mert az egyik fut a gépen, a másik meg nem fut. Most ilyenkor nem értem a fejlesztőket, hogy éveket

szenvednek azzal, hogy úgy nézzen ki a grafika, mint a valóság, amikor az átlagember gépén olyan CoD 2-es grafikai színvonalon menne a Crysis. Igenis a fejlesztők is tehetnek a kalózkodásról, hisz azért rengeteg ember kipróbálná, milyen lehet olyan grafikával játszani, melyen senki sem olyan hülye, hogy 5 percért kiadjon 10 000 Ft-ot. Lehet, hogy ha kevesebbet adnák, többen megvennék. Tudom, ott a demó, de ha

ÍRD MEG A VÉLEMÉNYED!



Azon kedves olvasóink, akik ebben a hónapban megosztották velünk a véleményüket az októberi GameStarról, jutalomban részesültek: **Ormos Béla egy eredeti Gears of War videójátékot, Csordás Gergely egy eredeti Microsoft Flight Simulator X programot nyert, míg Orodán Enikő egy CSX bögre és két CSX toll** büszke tulajdonosa lesz a jövőben. Szívvel gratulálunk, és a jövőben is várjuk véleményeteket, értékeléseket az előző havi GameStarokról a

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

A GameStar szeptemberi sms nyertesek:
Greksza János, Nyírtelek Őri Balázs, Pécs Hárshgyi Tamás, Budapest Zea Javier, Pilisborosjenő nyereményük: Belkin N52TE játékezerlő

nem. Ami tetszik, maradt, ami nem, az vagy megszűnt, vagy átalakult.

Honnan lehet beszerezni a régebbi CD/DVD mellékleteket? Nemrég kaptam több régebbi számot, de a mellékletek hiányoznak.
.Söndör Máté

Az IDG ügyfélszolgálatától lehet megrendeli (terjesztes@idg.hu).

Nem tudom, mit szölköz hozzá, de indíthatnók az újságban egy játék-fejlesztéssel foglalkozó rovatot. Ebben benne lenne, hogyan kell nekikezdeni a játékfejlesztésnek, milyen programozási nyelvekkel érdemes foglalkozni ebben a témakörben, milyen ingyenes grafikus motorokat lehet találni, azoknak a tulajdonságai pro és kontra. Aztán esetleg ha van rá igény, akkor haladni a mélyére,

egy-két programozói fogást bemutatni, esetleg tutorial szerűen összerakni egy egyszerűbb játékot. **Kiss Péter Egyelőre nem tervezünk ilyen rovatot, azonban ha van valaki, aki szívesen foglalkozna a téma elkészítésével, akkor nyitottak vagyunk a kérdésre...**

Arra lennék kíváncsi, hogy mi történt az augusztusi számban beharangozott (Boe

bevezetőjében) stratégiai játékkal, ami fél éves, és 90% fölött kapott nálatok? Sem a Titan Quest (pedig annak is nagyon örültem, kár, hogy a másolásvédelem miatt nem tudtátok leadni), sem a Massive Assault nem tartozik ebbe a kategóriába. **Kiss Dániel**
A tárgyalások egyelőre nem haladnak azzal a játékkal kapcsolatban. Mivel nem szakadtak meg, így remény még



OLVASÓ vs. OLVASÓ



meg is tetszik neki a játék, nem biztos, hogy megveszi, mivel közepes grafikán játszhat csak vele, és nem biztos, hogy megéri. Tehát a Crysis fejlesztőcsoportja ne csodálkozzon, ha mindenki letölti a játékot, mert ha így nézzük, a Crysisban csak a grafika volt igazán újdonság. Erre jó példa még a CoD 4 is, mivel a Crysis érkezésének legalább akkora hűhót csaptak, sőt, még nagyobb, mint a CoD 4-nek, mégis érdekes módon a CoD 4-ből több mint 1,5 millió példány kelt el, míg a Crysisből 100-120 ezer. Szerintem ez azért van, mert a CoD 4 gépigénye alig nagyobb a CoD 2-énél, míg a Crysishez egy elég erős vas kell. A fejlesztők elgondolkodhatnak azon, hogy mi lesz később, ahhoz, hogy a Crysis 3 fusson a gépemen, kell még vennem egy félmilliót vasat? Tudom, nem muszáj full grafikán játszani, de akkor szerintem nem éri meg megvenni. [\[e-mail\]](#) Iványi Attila

Kétségtelenül létezhet összefüggés a gépigény és az eladott példányok között, de nem hiszem, hogy ez empirikus összefüggés lenne. Az, hogy egy játékból mitől adnak el milliókat, sok faktortól függ – érdemes megnézni a YouTube-on valamelyik Vista versus Mac hirdetést, amikor a Vista a pénz számolja. Ahány felhasználó, annyi igény – van, aki a játékelményt akarja, mindegy, mekkora felbontáson, van, akinek a grafikai részletesség számít, van, akinek a hang stb. Az az igazi játék, amelyik a lehető legtöbb igényt képes kielégíteni.

SZERINTEM KORREKT

Azért írok, mert warez ellenes kampányotok kiváltotta nemtetszésemet. Tudjátok, nekem nincsenek százezreim a

van, de nem túl sok – nevet sem említett Boe pont emiatt, mert akkor még csak folytak a tárgyalások.

Csakány, elmúlt a nyár, itt az ősz, mi volt a jó és mire vártok? halaszcsizma!

Arra, hogy legyen 1-2 nyugalmas hét, amikor lehet aludni.

Juhász Attila előző havi levelében azt írja, hogy sajnos ma a tömegeket a média formálja, és valljuk be, nem a legmegfelelőbb irányba. Konkrétan kimondta, hogy szánt szándékkal elbűtítják az embereket. Ez sajnos bizonyos szinten, és bizonyos esetekben valóban így van. De! A média is egy iparág, és a nézőiből él. Tehát azt próbálja eladni, amit megvesznek. Ebből az következik, hogy a többség, vagy legalább a nagyobb remélt bevétellel kecsegtető emberek igényeit szolgálják ki. Ha a nagyobb haszonhoz hűlyeséggel kell elárasztani a nézőket, hát rajtuk nem múlik. Ez a fogyasztói társadalom hátránya. De van előnye is, amit nem szabad szem elől téveszteni. Mégpedig, hogy az igények minél jobb kielégítése érdekében kutatniuk kell. Ehhez pénz adnak azon rétegeknek, akik képesek megtalálni a megoldást, akik viszont ezt kihasználva igyekeznek jobb irányba terelni a társadalmat. Őket kevésbé lehet befolyásolni. Tulajdonképpen a mai technikai fejlettség is főleg ennek köszönhető. A társadalom nem utóbb, mint mondjuk 100 évvel ezelőtt. Talán az arányok sem változtak, csak egyszerűen több ember él. Lehet, hogy naiv és optimista vagyok, de szerintem most is rengeteg tehetséges és okos ember él a világon, akik szinte bármilyen problémát meg tudnak oldani. Ugyanígy a fogyasztói társadalom hátránya az energiaválság is. (És itt a kapcsolat Andrásfalvy Krisztof levelével). Van egyáltalán energiaválság? Milyenféle erőművünk van, miért is lenne válság? Tény, hogy takarékoskodni kell, mert a sokféle erőművek többsége sajnos olyan elven működik, hogy elégetünk valamit. Ez pedig vitathatatlanul rossz dolog. Ha nem változtatunk hosszú távon, bolygónk tényleg lakhatatlan lesz.

számítógépezésre, meg sok olyan dolog van, ami előbbre való a számítógépnél. Ezért én a kalózokat egyfajta Robin Hoodoknak tartom. A csak profitorientált fejlesztőknek (EA, Valve) nem is csodálom, hogy lewarezölik a játékaikat. Régebben a Doom demója sem nyúlfarknyi volt, a játékokat át lehetett élni, és egy percig sem éreztem azt, hogy lenyúl-



HA A NAGYOBB HASZONHOZ HÜLYESÉGGEL KELL ELÁRASZTANI A NÉZŐKET, HÁT RAJTUK NEM MÚLIK

Hogy ez mennyire messze van, senki sem tudja, de nem ártana lassítani és váltani. Ha kevesebb áramot fogyasztunk, mert étetéből van, akkor a szolgáltató a nagyobb profit érdekében áll alternatív energiaforrásra, hisz azzal nem szennyezzük a környezetet, tehát nyugodtan használhatunk több áramot. Ez mindig is így volt, a változtatás a tömegeken múlik elsősorban.

[\[e-mail\]](#) Ormos Béla

Látod, mi már megtettük az első lépéseket. Nem feladatunk kiszámolni, mikor fogynak el az energiatartalékok, viszont felelős földlakóként szólni kell, hogy „Srácok, baj lesz, mert egyszer csak energia nélkül maradunk egy nagy, szennyezett bolygón”. Tudjuk, hogy a PC-k elképesztően sok energiát fogyasztanak. Néha csak azért, mert a gazdájuk órákig nem kapcsolja ki, pedig a

masina effektíve semmit nem csinál, mégis 100 wattot elfogyaszt. S akkor még ott a helyzet a csúcs VGA-k és procik fogyasztásával is. Nem feladatunk a Földet megvédeni, mi játékságírók vagyunk – viszont igenis úgy gondolom, hogy feladatunk szólni, hogy „egy kis gondolkodással lehet csökkenteni a környezet terhelését”. Mert ez tényleg nem egy nagy dolog... A másik gondolatra reagálva: mi volt előbb? A tyúk vagy a tojás? Vajon a média befolyásolja a felhasználót, vagy a felhasználó a médiát? Is-is, mondhatnánk, a baj kis hazánkban pont az, hogy kicsi – így az alternatív (azaz nem tömegeknek szóló) szórakozásra vágyók száma olyan kicsi, hogy amiatt nem éri meg külön TV-adót vagy rádióadót indítani nekik. Inkább ez a baj... Így aztán itt csak a tömegterméket kapod...

nák a pénzemet (kivételek ma is vannak). Az utóbbi kellemetlen tapasztalatom a STALKER: Clear Sky-jal volt, aminek se sztorija, se vége nem volt, és meg sem közelíti az előző rész színvonalát. De Ti, első számú játékság, ezt elfelejtettétek megemlíteni. Szerintem teljesen korrekt az, ha letöltesz egy játékot, utána meg eldöntöd, hogy megveszed-e. Akinek

meg nem tetszik, az elmehet festőnek, ez egy ilyen műfaj. [\[e-mail\]](#) Spirit

Tételezzük fel, hogy elmentünk festőnek. Ebben az esetben vállalunk egy munkát, kifestünk egy házat – ebben benne vannak az iskolai évek, amíg megtanultuk a festést, benne van a festék maga, az idő, amit rászántunk.

oldalán a következő havi „várható” tartalom szerepel.

A tesztek száma tetszik, és a hosszúságuk is szimpatikus (habár sírva röhögtem, hogy a hat oldalas Red Alert 3 cikkben tisztán a teszt szövege milyen kevéske az össz oldalszámból), szimpatikusabb ez a kevés előzetes, mint az a rengeteg, ami szokott lenni. A teljes

játék is tetszik (mint a Titan Quest, ami lett volna, mint az, ami lett belőle). Hirtelen átfutás után ennyi.

MuMa01
Kedves MuMa01, hivatalosan is le kell írjam – a cikkekben leírt karakterek száma mindig ugyanannyi (meg lehet számolni), a grafikai tördefés, illetve design miatt esetleg tűnhet úgy, hogy kevés a szöveg. Pedig nem.

HA MEG IS TETSZIK NEKI A JÁTÉK, NEM BIZTOS, HOGY MEGVESZI, MIVEL KÖZEPES GRAFIKÁN JÁTSZHAT CSAK VELE



Aztán amikor kész, akkor az átvevő közli, hogy inkább nem fizet, mert Te egy profitorientált festő vagy, ő meg egy Robin Hood, és egyébként sincsenek százezei. Ezt is korrektnak találnád ezek szerint? Amikor egy játékot megveszel a boltban, azt a jogot veszed meg, hogy azt futtasd a saját gépeden – egyébként ugyanis megszedsz minden végfelhasználói megállapodást. Az a jog, hogy futtasd a gépeden a játékot, játékonként más összegbe kerül – vannak olcsón futtatható játékok és vannak drágán futtathatók. Vannakavidíjasak is – ez olyan, mint a kábeltévé vagy az áram – azt sem lehet Robin Hood módjára ingyen ellopni a szomszédtól, hiszen a pénzéért azt a jogot vásárolod meg, hogy a szolgáltatást igénybe vedd. Egyébként pedig milyen kategória az már, hogy „profitorientált fejlesztő”? Ha Neked fejlesztőcéged lenne, Te veszteséges akarnál lenni? Ugye, hogy nem? A STALKER-t mondjuk 50 ember fejlesztette mondjuk 3 évig – amikor megveszed a boltban, akkor jogot vásárolsz rá, hogy játssz vele – mondjuk a kifejlesztése 5 millió dollárba került, Te viszont megkapod a jogot 50 dollárért – ez elég korrekt ajánlatnak tűnik. Ha letöltöd, akkor „elvileg” nincs jogod ehhez. Az egy más dolog, hogy ezeket a jogosultságokat szinte lehetetlen ellenőrizni, de már sok MMO-n látszik, hogy egy központi szerverrel rendelkező ellen-

őrző rendszer esetén igenis nehéz lehet tenni, hogy olyanok használjanak egy programot jogosulatlanul, akik nem fizettek érte. Én inkább ezt tartom teljesen korrektnek – ha fizettél az autópálya használatáért, akkor menj rajta – ha nem, akkor ne. Ilyen egyszerű...

A ROSSZ FELFOGÁS

Szívből jövő üdvözetem minden olvasónak, szerkesztőnek és minden nyugdíjas állampolgárnak. Gyu azon kijelentéséhez szeretnék hozzászólni, amit a gog.com cikkben írt, miszerint egyszerűen csak jó játékokat kell csinálni, nem pedig a kalózkodást hibáztatni. Régen én is ezen a véleményen voltam, de azóta sajnos rá kellett döbbnem, hogy a hiba gyakran nem a játékokban, hanem az emberekben van. Tegyük fel, hogy teljesen legális úton, pottom pénzért megvehetsz egy fantasztikus játékot, korrekt termék-támogatással. Legyen a játék 2000 Ft. Namármost azért a játékkért FIZETNI



Kinek a szerencsétlen ötlete volt, hogy egytől egyig a múlt havi GSTV magyar szinkronokról szóló videóját kopizátok be az újságba? Pff...Nekem nagyon tetszett a múlt havi videó, ha nem lett volna az, és ha most látom ezt az újságban, akkor ez is bizonyára nagyon tetszett volna, de így...
Hero 44
Ez egy bevált szerkesztési módszer – általában a lapba kerülő leírt interjú

kell. És itt a bibi, ugyanis sok ember úgy van vele, hogy mi a frásznak adjon ki valamiért pénzt, amikor otthon ingyen letöltheti az internetről. Következtetés: nem a játékokkal van baj, hanem az emberek felfogásával. Minek segítek az elesett idős hölgynek felállni, majd valamelyik marha megteszi helyettem. Minek fizessek bármiért, ha egyszer ingyen is megkaphatom? Pont az októberi számban volt benne a Cliff Harris által készített közvélemény-kutatás, miszerint sokan azért kalózkodnak, mert nem érdekli őket se a szerzői jog, se a más munkája. Így hát szerintem nemcsak az árakon, hanem az emberek felfogásán kellene változtatni, ami a mai világban szerintem lehetetlen.

[e-mail] Pilinyi Bálint

Kétségtelenül van igazság a szavaidban – a hozzáállással nagyon nagy a baj. De a gond mélyebben gyökerezik, hiszen a 80-as-90-es években, amikor a számítógépek terjedni kezdtek, a warezolás intézményesített, szinte államilag engedélyezett dolog volt – egy komplett generáció nőtt fel úgy, hogy természetesnek tartotta ezt. Most ennek a generációnak a gyermekei nőnek fel, akik érthető módon ezt a viselkedésmintát látják/tapasztalják otthon, ezt tartják természetesnek. S ez egészen addig így is lesz, amíg a hatóságok felfogása meg nem változik. Ugyanis amíg nincs kemény kontroll, addig hogyan várhatnánk el az állampolgártól, hogy változzon? Minden folyik a régi medrében, ahogy megszoktuk. Így volt 2 éve, így volt 4 éve, és biztos így lesz 2 év múlva is... Lesz-e valaha áttörés? Az üzleti szoftverek körében volt, ott voltak cégek, amelyek költöttek kampányokra, akciókra stb. Lehet, hogy egyszer a szórakoztató programok körében is lesz...

NEM KELL ANIME!

Az újsággal és a DVD tartalmával is meg vagyok elégedve, de főleg az elmúlt időszakban megdöbbenve tapasztaltam, hogy egyre több japán rajzfilmes anime cikk meg reklám jelenik meg az újságban. Szeretném, ha a jövőben mellőznék az ilyen típusú tartalmat, mert baromira irritálóak ezek a söralátét méretű, üveges szemű, vasalóképű, neonzöld hajjú, hatalmasra tátott fogatlan szájú bigék a magazinban. Elég,

a hely limitje miatt nem teljes, hanem kivonatos, míg a videóinterjú teljes.

Szerintem nincs semmi gond a százalékos értékeléssel, viszont néhány cikkel annál inkább. Pl. Sacred 2 cikk, kezdődik egy teljesen felesleges bevezetővel, aminek semmi értelme szerintem, és magáról a játékról alig-alig tudunk meg vmit. BZ áprilisi

hogy a konzolmagazinok tele vannak ilyenekkel, de ott ez nem csoda, hiszen ott minden második játék ilyen témájú, de azért nem kéne még PC-n is. Minek két oldalas cikk a Zoonimekonról egy PC-s gamer újságban? Akit érdekel ez a freak show, az majd odamegy, aztán beöltözik Pikachunak meg túskehajú Songokunak, és feszíthet, hogy milyen kemény. Egy animéktől mentes szebb jövőért! [e-mail] Rider

Hmmm, és hmmm. Én megértem, hogy nem szereted az animét, mert én sem. Engem is zavarnak a torz karakterek, a hatalmas szemek és szájak, az idétlen kiabálások. Azonban a hip-hop is zavar, mégsem akarom betiltatni, a véres hurka is zavar, mégsem akarom betiltatni. Egyszerien azt kéne tudomásul venni, hogy ahányan vagyunk, annyifélek vagyunk, így igencsak eltérő ízlések is létrejöhetnek – lásd a sokezer anime rajongó esetét a tieddel összehasonlítva. Nincs mit tenni, az anime ma már a kultúra része, méghozzá igen nagy közös metszete van a videojáték szubkultúrával. Ebből a szempontból a témával mindenféleképpen foglalkozni kell, hiszen nagyon sokakat érdekel a mi olvasóink közül is. Egyébként pedig a GameStar már rég nem csak PC-s gamer újság – a kezdetek óta írunk hanglemezokról, filmekről, könyvekről is, olyan témákról, amik a kockulás mellett (is) érdekelhetik a kedves olvasót.

UTÓIRAT

Ez a hónap valahogy az erkölcsökről, a warez iránti érzésekről szól – nem tudom miért, de rég lángolt fel a vita ennyire, mint most, talán azért is, mert bizonyos rendezvények is a becsületes játékot propagálják. Emellett szó esett az anime betiltásáról, Jack Thompson eltiltásáról, Heje Sírásó Hubbákról, és persze arról, a warez az most Robin Hood, vagy ejnye-bejnye. Amíg ez végleg kiderül (ami hosszú vita lesz ugyanis, így egyelőre csak decemberig) maradok

maximális tisztelettel,

Ha 16-án jön, akkor miért 20-a volt írva az újságba? **twisted**
A GameStar minden hónap harmadik csütörtökén jelenik meg, ez olyan szabály, mint hogy az ég kék, a fű zöld, a Föld kering, a Nap korong. Meg hogy a vajás kenyér mindig a vajás felére esik. Meg hogy minden vízbe mártott test. Szóval csütörtökön, azaz holnapután, 16-án, de azért tessék figyelni: bármilyen szabály megváltozhat.

előzetesének több információtartalma volt, mint az elemzésnek, mindez hat oldalon. **Balee**

A helyzet az, hogy elég sok mindent lefőtünk az előzetesekben: ügyesek voltak a marketingesek, jól működött a marketing gépezet, szegény cik-kírónak kevés maradt. Ő mindent megtett, amit csak tudott.



SZASZTOK!

Elsőször kicsit furcsa volt, mert mintha a *Fallout 3* már megjelent volna, de akkor mit keres itt az Újdonságok rovatban? Aztán rájöttem, hogy a reklámokat nézem. További híreinkből: BS kolléga nem hozott nekünk sört. Ugyan nem szeretem az említett alkopopot, csak hát ha már kint volt Csehországban *ArmA 2*-t tesztelni, igazán megtehetette volna. Majdnem meg is haragudtam rá, amikor eszembe jutott, hogy a 2006-os E3-on ő nyitotta ki a borunkat jó MacGyver módjára egy alig használt hajgumi és egy törött gyufaszál segítségével. Szóval Bad Sector jó arc, összességében. ender

MEGÉRI??

Ezért éri meg nekik: warezolt játékkal nem éred el a közösségi szolgáltatásokat, tehát kénytelen vagy megvenni az eredetit!

...MINDENKÉPPEN

JÚZER MÉD KONTENT MINDENNEK FELETT

Little Big Planet és társai

A PS3 EGYIK „MEGMENTŐJEKÉNT” emlegetik a *Little Big Planet* című alkotást, amely önmagában akár egy aranyos kis semmiségnek is tekinthető – egy apró babzsákemberkével rohanunk előre, és gyakran ütközünk olyan akadályokba, amelyeket ügyességünk vagy logikánk segítségével oldhatunk csak meg. A játék azonban ennél előrébb is mutat, hiszen egy tonnányi lehetőségünk lesz „belenyúlni” a tartalmába, és változtatásainkat perze barátainkkal is megoszthatjuk.

DLC - A MÁGIKUS BETŰTRÍÓ Nagy keletje van mostanság a felhasználók által gyártott tartalmak begyűjtésének és közzétételének. Ha csak azt vesszük figyelembe, hogy az amerikai eladási listákat vezető *Spore*-nak köszönhetően a Sporepedia már több mint harmincmillió állatkát számlál, valóban megfontolandó egy ilyen lehetőség játékba történő építése. Ahogyan élt már ezzel számos más nagy cím is! A *Rock Band* és a *Guitar Hero* repertoárja is szinte hetente új dalokkal bővül, de a folyamatosan érkező hivatalos tartalmak terén az MMO-k

a tuti befutók. Ezek hivatalos megszólítása a downloadable content (DLC), vagyis a letölthető tartalom.

Ahogyan a *Spore* esetében, a *Little Big Planet*nél is komoly közösségszervező hatása van/lesz a DLC-nek. A Sony és a Media Molecule ezt megfogalva könnyen kezelhető pályaszerkesztővel, és Sackboy (vagy Sackgirl, kinek hogy tetszik) kreatórral vértette fel a *LBP*-t is, így villámgyorsan elkészíthetjük, majd a Playstation Networkon keresztül meg is oszthatjuk saját tartalmainkat. Persze csak ha van működő szerver...

EGY FURCSA OK A KÉSÉSRE: A JÁTÉK NEM ÉRKEZHET KORÁN...

Sokan várták, mégis csúszott a *Little Big Planet* megjelenése: a kezdetben csak Európát érintő késés az egész világra kiterjedt. Ennek oka kissé komikus, de mi azért elmondjuk. A közvetlen megjelenést megelőzően végzett utolsó simítások és ellenőrzés alatt egy szemfüles (és itt a fülesen van a hangsúly) teszternek megütötte a fülét az egyik pálya alatt hallható „Tapha Niang” zeneszám arab szövege, amit az

afrikai zenész, Toumani Diabaté előadásában hallhatunk. Szerencsére könyfótt valamennyit a nyelvhez, és hamar rájött, hogy a kérdéses szöveg egyenesen a Koránból lett idézve! Magyar fordításban ezek úgy hangzanak, hogy „Minden lélek bele fog kóstolni a halálba” illetve „A Földön ezek közül mindegyik el fog pusztulni”. (Akiket ezek az idézetek megrémítenek, azoknak ajánlom, hogy a Bibliában olvassák el a Jelenések könyvét, az sem bizalomgerjesztőbb...). Na de nem is ez a lényeg, hanem az, hogy a Sony azonnal leállította a disztribúciót, és nekiesett a „hiba” kijavításának.

Természetesen az arab jogvédők azonnal elégedetlenségüknek adtak hangot, élükön M. Zuhdi Jasserrel, az American Islamic Forum For Democracy vezetőjével, aki egyenesen cenzúrárnak, a muszlimok szólásszabadságának eltiprásaként minősítette a visszahívást, és az Iszlám eliségének kiáltotta ki a Sonyt. Jaj, most mi lesz? ☹

Túl sok a kép!
Lyyet szöveg!



EGYSZERŰSÉG ÉS FELHASZNÁLÓI TARTALOM

Ez lenne a számítógépes játékok jövője?

IGEN, KONG A VÉSZHARANG. Persze az kong mindig, hiszen állandóan akad valaki, aki a számítógépes játékvilág halálát emlegeti. Az viszont igaz, hogy a netes sávszélesség növekedésével egyre durvább méreteket ölt az illegális letöltés, kevesebb játékot adnak el, és az is tény, hogy a játékfejlesztők, kiadók és egyéb játékipari „szervek” valahonnan szeretnének pénzhez jutni. Fizetni kell a programozókat, grafikusokat, és az összes többi játékkészítőt, meg persze a járulékos pluszokat, mint a marketing, internetes jelenlét, csomagolás, takarító néni... Honnan jön akkor vissza a lé? Mostanában a játéktrend azt mutatja, hogy két lehetséges megoldás is kínálkozik: a felhasználói aktivitás megnövelése, vagy épp a minijátékok egyre szélesebb körű elterjedése. Nézzük, miről is van szó!

Nesze, sok hövög!

A KREATÍVKODÓ észak-amerikai jüzerek

... bizonyára elszontyolodtak kissé, amikor kézhez kapva a játékot nem találtak működő szervert, ahol tartalmaikat megoszthatták volna, vagy hogy egyáltalán kipróbálhassák az online multiplayer részt. Később megjelentek a szerverek, de egyes felhasználók továbbra is arra panaszkodtak, hogy az előrendelésre kapott DLC-engedélyező kódok egyszerűen nem működnek. A kezdeti nehézségek orvoslására hamar meg is érkezett az 1.02-es patch, számos ilyen bosszantó hibát kijavítva.



„FLASH... ÁÁÁÁÁÁ”! - EGYSZERŰEN ÉS RÖVIDEN

Kici játék, kici fejlesztési kőccég

Most tessék beszólni a fórumon! Nahát!

AHOGY ÍRTUK, az internet már gyakorlatilag mindenhol ott figyel. A világ jobbik felén, de már lassan nálunk is a fiatalok háztartásának elengedhetetlen része a netkapcsolat, megjelentek a netbookok, ezek az olcsó és mini gépek. Lassan a vécre is úgy mehetünk ki, hogy közben Gémsztár Onlajnt olvasunk, YouTube videókat nézünk, vagy épp játszunk. A neten embertelen módon elszabadultak az illetén trendeket meglovagoló flash játékok, amik tökéletesen megfelelnek sok aktuális követelménynek: rövidek, és rövid távon is élvezetesekek, gépigényük pedig jócskán elmarad a mai csúcsjátékok erőmű-éhségétől.

TOWER DEFENSE, ÉS A FLASH JÁTÉK-FORRADALOM

Persze a netes minijátékok már jó pár

éve léteznek, de egy ideig csupán valóban nagyon egyszerű szórakozást jelentettek, kis bogycsapatokat, színes négyzetek szétbombázását és hasonlókat. A legelső sikeresebb és kiemelkedőbb sorozatok (például a hihetetlenül szórakoztató, humoros és változatos *YetiSports* játékok, vagy a szobából kijutós nyomozós típusok) után a következő lépcsőfokot a *Tower Defense* által elindított örület jelentette. Az első játék neve mára már játékkategóriát teremtett, s mára „tower defense játékok” néven emlegetnek minden olyan gámát, ahol valamilyen ellen érkezik x irányból, és y felé tart, nekünk pedig előre telepített és folyamatosan fejlesztgetett akadályokkal, fegyverekkel, csapdákkal kell őket megakadályozni. A nevet bármilyen keresőbe beírva már több száz ilyen játék linkje zúdul a nyakunkba: ezek fejlesztői

zelőhöz egy olyan kiegészítés készült, amely azóta már a negyedik verziójánál tart, *Element TD Survivor* néven. Ebben a flashes tóverdifenszekhez hasonlóan az özőnlő ellen megállítása a feladat, de ezt tökéletesen belefagarták a *Warcraft 3* motorjába és környezetébe: a játék tulajdonosainak melegen ajánljuk a kipróbálását. Nemrég pedig megérkezett az első olyan TD klón is, amely már „önmagáért” kér pénzt, tehát fizetős játéknak számít, nem pedig bannerekből remél pár kattintásnyi díjat. Ez az *Immortal Defense* nevű alkotás, amely sztorival is feldúsította az eredeti koncepciót, és természetesen a játék kinézete, effektjei is jóval túlmutatnak a flash és a net által engedélyezett lehetőségeken. Hogy milyen eladásokat produkál ez a játék, még nem tudni, de az persze már látszik, hogy a fejlesztési ideje bizonyára annak ellenére, hogy pófá-

Ezért éri meg nekik: Kevesebb ideig, kevesebben fejlesztik, könnyebben visszahozza a befektetett költségeket.

nyilván nem harmadik Ferrarijukra gyűjtenek, de az is tény, hogy a viszonylag rövid és kis költségű fejlesztés hamar megtérülhet, mégpedig a netes játékok fölött, alatt és körül, vagy épp magában a játékban elrejtett bannerek, reklámcsíkok bevételeiből.

TOVÁBB GYŰRÜZIK A TD-LÁZ

Csak idő kérdése volt, hogy a „normál” játékvilág is felismerje, hogy a játékstílusban több van, mint ami netes bannerek eladására elég. Először egy *Warcraft 3* mod mutatta meg, hogy van még puskapor a tornyokban: A még mindig népszerű ork-humán konfliktuske-

san néz ki, jóval kevesebb volt mondjuk a *Crysis* elkészülténél, így valószínűleg könnyebb lesz visszahoznia is az árát. ☺

Innen például direktre ki lett véve egy kép, csak miattatok.



Ez a hely is ideális arra, hogy telerakjuk informatív hövöggel. Csak hát, valaki ideért.

BLIZZARD RELIKVIÁK NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha esetleg lemaradtál a Wrath of the Lich King indulásáról, vagy csak exkluzív eredeti Blizzardos relikviákra váágyasz, nem kell más tenned, mint az alábbi kérdés helyes válaszána kódját kell bepötyögnöd a mobilodba, és elküldenöd a

06-90-642-311

telefonszámra.

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

Ki lesz a Wrath of the Lich King kiegészítő legnagyobb ismert ellenfele?

GS WA: Kil Jaeden

GS WB: Arthas

GS WC: James Bond

A tét tehát három WotLK póló és három Wrath of the Lich King játék, ami némi agytevékenységért és egy SMS-ért cserébe a Tiéd lehet!



VIVENDI
UNIVERSAL
games

GameStar

BSC
BUSINESS SOFTWARE CENTER

DOOM AZ ŪRZEN

Carmack megnyerte a NASA 350 ezer dollárját

IDÉN HARMADSZOR rendezték meg a Lunar Lander Challenge nevű versenyt, amely „holdkórosan” hangzó neve ellenére igenis komoly kihívás, nem véletlen, hogy az amerikai űrutazási hivatal, a NASA az esemény fő támogatója.

„GÉP ODAFŐNT MÉG NEM MARRADT...”

A verseny lényege az, hogy a versenyző egy működőképes légi járművet mutasson be, amely képes ellátni egy Holdra szálló egység feladatát. Ezt az embert nem szállító járművet kell helyből felszállás után minimum ötven méteres távolságra elnavigálni, majd zökkenőmentesen leszállítani. A távirányított űrjárgány megépítésére évről évre olyan komoly csapatok vállalkoztak, amelyeket repülési, űrkutatási nagyvállalatok, kutatóintézetek vagy egyetemek támogattak, ám a korábbi években egyikük sem ért el vállalható eredményt.

„URAM, A SAS LESZÁLLT!”

Az idei versenyen végre megszakadt a pechséria, és az Armadillo Aerospace névre hallgató team sikeresen hajtotta végre a fel- és leszállást. Hogy miért fontos ez nekünk, játékosoknak? Nos azért, mert a csapat vezetője, fő tervezője és támogatója is egyben egy bizonyos John Carmack, aki ugyebár a Doom és Quake sorozatok révén

elég vastag téntával írta be a nevét a játékvilág történelemkönyvébe. Carmack egy ideje a játégyártás mellett erősen ráállt az űrkutatási technológiákkal való kísérletezésre, így a harmadik versenyen végre teljesítette is a feladatot, és a NASA 350 ezer dollárjával lett gazdagabb (ígaz, arról nem tudunk, hány száz zöldhasút költött fejlesztésre és kutatásra a doomster). Az Armadillo egyébként nekiment a második szintű feladatnak is, melyen a távolság már 100 méter, és a landolás helye sem sík terület – ezt azonban egyelőre még nem sikerült végigvinniük.

ŪRRAKÉTA VAGY ROCKET LAUNCHER?

Carmack a verseny végén diadalittasan jelentette be, hogy jövőre simán megoldják a második feladatot is, ezzel elnyerve a kétmillió dolláros díjat is. Ezt a tervet azonban kétféle reakció követte a játékosok részéről: a büszkébbje természetesen éljenezte a győztest, és fennen hirdeti azóta is, hogy nocsak, egy „egyszerű” játégyártó is előre tudja mozdítani a tudomány és technika fejlődését. Vannak azonban olyan panaszos hangok is, amelyek azt hihogják: ha Carmack mester kevesebbet sertepertélt volna a rakétái körül, talán nem mutatna folyamatosan konyuló statisztikákat legutóbbi játékaiknak színvonala... GS

**A
végtelenbe
és tovább...**





NEM ESİK MESSZE AZ ALMA A FÍRJÉTŐL

Újabb részletekre bukkantunk a *Project Origin*ről

A F.E.A.R. SZTORIJÁT folytató ijesztető FPS fejlesztőtől ismét kiszivárgott némi infó. Elsősorban a megjelenési dátum és a megszerzés módzatai lettek véglegesek: február 10-én az amerikaiak, három nappal később pedig Európa gémei is beszerezhetik az Almáskára vadászó főhős újabb kalandjait – ráadásul dobozos verzió mellett Direct2Drive szolgáltatással is letölthetjük, vagy Steamen is megszerezhetjük a játékot, szintén a boltba kerülés napjától.

NAGYOT NÓTT A KIS POETCH... IZÉ, ALMA

Az első részben időnként a tudatunkba villanó, és persze mindenkit széné paráztató kislány egyre hangsúlyosabb szerepet kap a második részben, mivel az ereje egyre nő, és most már egy egész amerikai nagyváros létét fenyegeti. A kislány, akinek agyát kissé megtrötymesztette a sok rajta végzett paranormális kísérlet, bosszút esküszik azok ellen, akik szenvedéseit okozták, de a para-harag irányíthatatlanná válik. Az Auburn nevű városba érkező speciális katonai egység története nem sokkal az első rész lezárása után kezdődik, és természetesen az Almás védő (vagy épp az ő irányítása alatt álló) ellenfelek népes seregén kell átvágnia magát, hogy elérje a bajok okozóját.

AI = ALMA IRÁNYÍT

A *F.E.A.R.* mesterséges intelligenciájáról megosztottak a vélemények, mindenestre a *Project Origin*ben szereplő ellenfelek egy teljesen új AI alapján cselekszenek majd. Azonban mi sem ácsorgunk majd tétlenül, lesz például egy rövid ideig működő időlassító képességünk, és a környezeti elemeket is végre teljes valójukban bekapcsolhatjuk a küzdelemben, fegyverként, vagy akár fedezék „építésére” is felhasználva azokat. Ez utóbbi persze az AI is beveti ellenünk, állítólag kedves barikádokat állítanak félig ledöntött falakból és rommá lőtt bútorokból, de akár okosan fel is használják az általunk épített akadályokat isaját maguk védelmére.

MŰWARRIOR MENÜ AJÁNDÉK LÉZERREL

Az előző részben a hangsúly az élő ellenfelek irtásán volt, valamint az egyre másra beúszó, horrorszerű „flasheken”, amelyek történeteszerűvé változtatták az esztelen irtást. A februárban érkező folytatásról egyelőre egy olyan videó szivárgott ki, ami inkább az akciódúsabb részeket és a zúzós kihívásokat kedvelők számára jelenthet örömet. Egy olyan új ellenfél mutatkozott ugyanis be az étvágycsináló kisfilmben, mely brutalitásában túlmutat az eddig megszokott zsoldosokon. Egyfajta mechwarriorra

hajazó gépszörnyről van ugyanis szó, ami gyors és halálpontos lézerrel van felszerelve – ahogy a hatósugarába kerülsz, véged. Maga a videó persze arra is bizonyíték, hogy a Monolith stúdiójának mélyén brutálisan kibelezték és újra összerakták a grafikus motort – élethű fények, gomolygó köd és éles, kontrasztos megjelenítés kandikál ránk, ráadásul a lézerrel eltalált bajtársaink vére olyan elementáris erővel fröccsen felénk, hogy valószínűleg ez a játék sem kerül el az „M”, azaz Mature (felnőtt) besorolást.

CSAKAZÉRTIS FÉLÜNK

Akik pedig meglepődtek azon, hogy mostanában több forrás is *F.E.A.R. 2* néven emlegeti a játékot, ne hűledezzenek, valóban régi nevén „tündököl” a folytatás, a Monolith többségi tulajdonosa, a nem túlzottan szegény Warner Bros. Interactive ugyanis hosszas huzavona után megvásárolta a név használati jogát az Activision-Blizzardtól. A „gyermek” teljes neve tehát *F.E.A.R. 2: Project Origin*, és a kiadó égre-földre esküszik, hogy a februári megjelenés dátuma megingathatatlan. Borzongani PC mellett Xbox 360-on és PS3-on is lehet majd, a Wii verzió azonban az apró, hadonászós sikerkonzol limitált grafikai képességei miatt állítólag... hogy is mondjam csak... „Almás”.

RÖVIDEK

CSÚSZIK A DAMNATION MEGJELENÉSE

A sorozatos késések szégyenfalára most már a *Damnation*, és az őt készítő Blue Omeda is felírhatja magát. A hobbiprojektként indult játék készítői úgy vélték, hogy az előre beígért megjelenést nem tudják tartani, így pár hónappal meghosszabbították a fejlesztést. A csúszást azzal indokolták, hogy ezen idő alatt még jobbá és szórakoztatóbbá szeretnék varázsolni a végterméket. Dicséretes. Hogy a nagyérdemű ne húzza annyira a száját, elmondták továbbá, hogy az új, 2009 eleji megjelenés előtt még egy demo is landol majd PS3-un, Xbox 360-un, és/vagy PC-nk me-revlemezén.



ÁLSÁGOS VÁLSÁG

Érinti a játékvilágot a gazdasági káosz?

Még az is, aki a reggeli felkelés és az éjszakai elalvás közötti idő minden másodpercét játékkal tölti, biztosan hallott már arról, hogy valamiféle „gazdasági válság”, esetleg „banki káosz” szöfordulatok szűrődnek a fülébe a tévéből, vagy

ezeket a címekeket látja meg a gép mellett hagyott újság címlapján. Igen, úgy tűnik, Amerikában bedőlött pár olyan nagyobb bank, amelyektől ezt a legkevésbé sem várták, ettől aztán bepánikolt a nép, és ez az egész átragadt Európára, az it-

teni bankokra és az itteni jónépre is. Drágulnak a hitelek, romlik a pénz értéke, a gazdaság bizony erőset rogygan még a napokban is. De jelent ez valamit nekünk, játékosoknak, a játékvilágnak és ennek az iparágának? Nézzük, ki hogy reagált!



UGYAN MÁR, DEHOGY, MINDEN OKÉ!

A játékvilág szakértőinek egy része szerint nincs mitől félni. Szerintük – például egyik szövivőjük, a Microsoft egyik alelnöke, John Schappert szerint – a válság egyrészt nem tart olyan sokáig, hogy ezt a játékosok vásárlóereje egyáltalán megérezze: mire a fiatal felnőtteknek, akik saját keresettel rendelkeznek, vagy esetleg a gyerekek szüleinek elfogyta a játékokra költhető pénze, a válság csillapodik majd. Másrészt ez az egész gazdasági krach egyszerűen nem érinti az olyan kis tételű kiadásokat, mint mondjuk egy számítógépes játék. Ráadásul a trend épp az, hogy a játékok maguk is egyre olcsóbban kerülnek forgalomba, és a játékkonzolok is pont a recesszió tetőzésének időszakára – amely a téli időszakra,

benne karácsonyra várható – lesznek akciósak, így amennyi kiesik a családi költségvetésből, annyi „vissza is jön” a játékgépek akciós árán. Ugyanez várható a PC-s alkatrészek terén, ráadásul ott jobb a helyzet, hiszen a PC modulárisabb, így legfeljebb egy kategóriával olcsóbb videokártya kerül a gépbe, amin viszont még mindig vígan elfutnak az újabb játékok, csak mondjuk eggyel óvatosabb grafikai beállítás mellett. A legvégső érv pedig az, hogy az 1920-as években kezdődő, utolsó, „nagy” gazdasági válság idején sem csökkent, sőt, inkább nőtt a luxus- és élvezeti cikkek forgalma, hiszen a válságot azok a kisemberek, és eleve szegények érezték meg, akik egyébként sem költöttek volna ilyesmire.

PERSZE, SIMÁN, MEGHALUNK MIND!

Egyes pénzügyi és gazdasági elemzők, mint például Colin Sebastian, a Lazard Capital szakembere szerint pont a szórakoztatóipar szenved majd leginkább a válságtól. A vészmadarak szerint, ha egy családnak hirtelen a hiteltörlesztése és egyéb havi költségei átlagosan húsz százalékkal nőnek (ez ugyanis a legvéresebb elképzelés a válság átlagemberekre gyakorolt hatásáról), a legelső terület, ahol spórolni kezdenek, a luxus: olyan termékek és szolgáltatások, amik nem szolgálják az alapvető szükségleteket, tehát nem a lakás, étel, ruha vagy energia kategóriába tartoznak. Egy család meglé konzol vagy egy újabb játék nélkül is, márpedig egy átlagos család költségvetésében egy húsz százalékos növekedés pont akkora összeg, amit a felmérések szerint ilyesmi-

re költöttek idáig. Borúlátó játékipari szakértők szerint ráadásul kiélesedhet a casual és hardcore játékok közötti szakadék, hiszen a nagyobb áruházláncok az eddigi fogyasztás arányában csökkentik majd a készleteiket: mondjuk egy *Wii Fit*-ből vagy *Guitar Hero*-ból eddig 100 darab volt a polcon, míg *Crysis*-ből 10, *King's Bounty*-ból meg 5. Ha a csökkenő kereslet miatt mindenből csak az ötödét rendelik, akkor is marad 20 gitárhős-készlet a polcon, a kevésbé általános felhasználású játékok azonban 1-2 példányban fognak porosodni egy felső polc hátulján, vagy akár még ennyi sem lesz belőle. Így pedig tovább csappan ezen címek eladása, hiszen nincs mit eladni – és ebbe bizony akár bele is bukhat a kicsit komolyabb hozzáértést feltételező játékok piaca.

ÖSSZEZÉS

...hogyan kinek van igaza? Logika alapján mindkét oldal jól érvel, pontosan azonban nem lehet tudni. A játékgyártók mindenesetre eddig még nem hátráltak meg látványosan, senki nem jelentett be még határidő-módosítást, fejlesztés leállítását vagy elhalasztását a válságra vagy a csökkenő keresletre hivatkozva. Az azonban tény, hogy mindenki fehéredő kezekkel szorongatja a főnöki szék karfáját, hogy milyen eredménnyel zárul a sok mindent eldöntő Nagy Karácsonyi Vásárlási Láz, és ha rosszak lesznek a tapasztalatok, jövőre már biztosan megérezzük a visszakozást. Reméljük, nem így lesz...

BEZÁRJÁK A POKLOT!

2009. február 1-jén végleg elsötétül az online játéktér



VAJON ÁTOK ül a *Hellgate: London*-on? Tény, hogy nem kevés pokoli és túlvilági teremtménnyel találkoztunk a játék során, de a való életben is történnék érdekes dolgok. Először is a fejlesztő Flagship Studios adta be a kulcsot még augusztusban, finansziális problémákra hivatkozva. Anno a Blizzard Northból kivált tagok szétszéledtek, és többségük ma már a Runic Games akció/RPG játékeinak fejlesztésén dolgozik. Az átok viszont nem kíméli az észak-amerikai kiadót, a Namco Bandai-t sem. A fizetésre tervezett online multiplayer nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és ma már biztossá vált, hogy veszteség nélkül nem lehet a szervereket fenntartani. A kiadó ezért úgy döntött, hogy 2009. január 31-én éjfélkor végleg bezárja a Pokol online kapuit. A hisztéria alatt olyan hírek is napvilágot láttak, hogy a Namco Bandai nem vár februárig, hanem már december 31-én megejti az aktust, de ezt most végérvényesen cáfolták. Apró gesztus, hogy az örök sötétség beköszöntéig ingyenessé tették az online játékot. Halottnak a csók... Nincs itt átok, kérem szépen, csupán egy normálisan összerakott, bugmentes játékot kellett volna letenni az asztalra, de ha már ez nem sikerült, akkor legalább a multis részt lehetett volna ingyenessé tenni. De nem. C'est la vie.

LE AZ OKTATÓ JÁTÉKOKKAL!

Az okoskodás a szórakoztatóipar halála?

MEGLEPŐ BEJELENTÉST tett egy Microsoftos vezető a londoni Games 3.0 konferencián. Szerinte azok a videojátékok, amelyek a „szórakoztatva oktatást” tűzik ki célul, egyszer csak magukkal rántják az iparágot, és ezért károsak...

TANULJ, TINÓ! DILANTOS SEBESTYÉN LESZ BELŐLED!

Neil Thompson szerint egyre több az olyan játék, amely a képzeletbeli ló túlódalára esik: túl sok benne az okoskodás és a tanítás, és egyre kevesebb az igazi játékelmény. A kirohanásra egy Nintendo DS-en hamar sikeressé vált játék, a *Dr. Kawashima's Brain Training* készítése, ami szerinte kábé annyira szórakoztató, mint egy matematikavizsga. A játékban egyébként logikai feladatoktól az IQ-t tornáztató gyakorlatokon át a sudokuig többféle aljáték helyet kapott, melyeket egy virtuális narrátor fog össze. Thompson szerint az ilyen játékok elijesztik a srácokat a valóban szórakozta-

tó címeiktől is, és eljőhet az idő, amikor a kölykök újra a grundra mennek focizni ahelyett, hogy az általuk megalkotott játékokra költenék a zsebpénzt.

A LÓ SÖTÉTEBBIK OLDALÁN

A bejelentés után Thompson (most nézem csak, micsoda baljós név ez) kapott hideget-meleget a net minden zugából, ezért kénytelen volt finomítani. „A mi üzletágunknak az a feladata, hogy szórakozást nyújtson, és ne okoskodjon. Ez azt jelenti, hogy lehet a játékokban értelem és valódi cél, de az elsődleges szempont mindig az élvezeti érték legyen, máskülönben elpártolnak tőlük a gyerekek”. Elmondta továbbá azt is, hogy mivel a játékok mostanában úgylis egyre komolyodnak és „felölttesednek”, egyre több bennük a tanító vagy nevelő részlet. A GameStar különvéleménye: a lényeg az, hogy akár oktathat is egy játék, csak legyen annyira szórakoztató, hogy ne vegyünk észre a nevelő szándékot... **GS**



KOMMENT SIE BITTE

JOLÁN KINYITOTTA A SZEMÉT, és boldog mosollyal vette tudomásul, hogy kedvese, Totya valóban betartotta ígéretét. „Egyszer megcsinálom apád autóját a niforszpidben!” – ígérte a lovag, és most tényleg itt ülnek ketten, a barnássárga Moszkvics szinte valódi modelljében. A visszapillantón valószerű plüss dobókockák libegnek, és belenézve a hátsó ablakon bólogató kutya megszokott látványa fogadja a kamasz leányt. Nosza, padlógáz! A lány szinte kilóvi az autót házuk kertjéből (ami szintén valószínű, de ügyes ez a Totya... Az úton öreg néni járókerettel, PAFFF, sebj, ez csak egy játék, a vér is milyen realisztikus, hopp, ez egy templomi körmenet volt, hogy kapálóznak a hűtőrárcson, csakúgy recsegnek a csontok – micsoda játék! Jolán pedig csak száguldott, kacsázott, egyre gyorsabban, és akkor megindult felé az a fa, és BUMMMMMM...

A fájdalom volt az első furcsaság, aztán a fölé hajoló orvosok látványa, végül a kissé távolabb várakozó rendőrök. Jolán apró agyába befészkelte magát a gyanú...

(Egy japán kisiskolás lány elütött és majdnem meg is ölt egy járókelőt, mivel azt hitte, játékokban szerzett vezetési tapasztalatait a való életben is használni tudja. Tévedett).

RÖVIDEN

RESIDENT EVIL 5 PC-RE?

Bár a Capcom váltig állítja, hogy a *Resident Evil 5* csak Playstation 3-ra és Xbox 360-ra fog megjelenni, az általában jól értesült MCV a honlapjukon közzétett, és a japán kiadóra vonatkozó jövő évi megjelenési listán az illető játékot PC-s címként is feltünteti. Ezt követően egy másik nagy internetes médium, a Big Download kereste meg a Capcom PR referensét az ügyben, aki papagáj módra csak azt tudta ismétetni, hogy eddig nem történt semmiféle bejelentés a PC-s verzióval illetően. Mi még azért reménykedünk.





KOMMENT SIE BITTE

BÉLUS már elmúlt tizennyolc, szereték is a faluban, bár azt mondták róla, kissé lassú – mint az amerikai film, az a főresztgámp vagy micsoda. A helyi közlekedési rendőr fia mindenesetre most ott állt a játékbolt kirakatánál, és egy doboz felé indult... Majd visszarántotta a lépést, és hátrahúzódtott. Aztán megint bátorságot gyűjtött, lépett egyet... De visszaskolt már. Zsiga, a boltos egy ideig szótlánul nézte a furcsa tangót, majd odament a lakli fiatalemberhez, és megkérdezte, mit csinál.

„A piros... Az tilos...” – ismételtgette mantrázva amaz, és újra a kis doboz felé lépett, hogy aztán megint elhárítson onnan. Arcán ott csillogott a vágy, amely azonnal a rémületnek adta át a helyét, aztán újra felcsillant a szeme, és megint megrettent... Zsiga zárásig türelmes volt, de aztán felhívta az illetékeseket, akik hamarosan hozták azt a furcsán összevarrt karú dzsekit...

Angol mintára mindenhol szeretnék bevezetni a játékokon a közlekedési lámpa szimbólumokat az életkor-besorolás jelzésére, azokat ugyanis állítólag mindenki érti.

ELEMENTAL: WAR OF MAGIC

Áramforráson nagy tányér... ízé, elemen tál



A FANTASY KÖRNYEZETBEN játszódó stratégiai játékban az alapállás kissé lerágott csont: egy mágikus kataklizma után kell helyreállítani a rendet, kiterjeszteni a birodalmunkat, ehhez pedig mágiát, hadászati taktikát, diplomáciát, technológiai fejlesztéseket kell működtetőképesen kombinálnunk. Az agyas stratégiázást a hírek szerint kalandelemek is átszövik, az ilyesmik kimenetele pedig nagyban hat a birodalom vezérének karizmájára, ezáltal pedig a seregünk moráljára, és országunk stabilitására is.

ÖSSZETÖRT, VÁZ(Z)A!

Hogy miért pont mi irányítjuk az újraegyesítést? Ez esetben arról van szó, hogy a mi karakterünk az egyetlen, aki használni tudja azokat a misztikus kristálydarabkákat, amik a mágia forrásául szolgálnak. Ezek a szilánkok - amik a kataklizma során robbantak szét, amikor hatalmas mágikus lények csatáztak egymással - ráadásul a világ minden részén hevernek szanaszét, tehát ugyebár eléggé nagy érdekünk fűződik a hódításhoz, így növelhetjük ugyanis mágikus erőnket... amire viszont szükségünk van a hódításhoz. Kellemes alapállás...

MEGINT BESZÓLTAK A PC-NEK...

PS3-on még az internet is gyorsabb?


A KONZOLGYÁRTÓK – hol burkoltan, hol nyíltan – igyekeznek folyamatosan beszólni a PC-nek. Drága, nagy, zajos, folyamatosan fejleszteni kell, minden játékban órákat kell állítgatni a konfigurációs lehetőségeket... Ezeket az érveket eddig is hallottuk, és így-úgy kivédtük. Most azonban a Sony megpróbálja kihúzni alólunk azt az érvet is, hogy a PC az a platform, ahol a játékon kívül például villámgyorsan és kényelmesen netezünk is.

MOST JÖN A JAVA?

A kijelentés alapja az, hogy megjelent a PS3 legújabb firmware verziója, szám szerint a 2.5-ös. Ebben sok más javítás és turbózás mellett erőteljesen ráfeküdtek az internetes képességek kipofozására is. A Sony konzoljai eddig például elbuktak az olyan weboldallal szemben, amelyek Flash 9-es animációkat is tartalmaztak, a mostani firmware segítségével azonban már ezek az oldalak is tökéletesen megjelennek majd a konzolon. A Javascriptet futtató szájtok is csak dőcögösen működtek, mostantól vi-

szont állítólag majdnem háromszoros sebességgel jelenik meg minden javascript, ami az oldalak általános betöltési sebességét is nagymértékben javítja.

GYORSABB A FELFEDEZŐNÉL

Masaki Takake, a konzol vezérlőprogramjéért felelős Sony-guru szerint hivatalos tesztek is igazolják, hogy a PS3 weboldal-megjelenítési sebessége túlszárnyalja az Internet Explorer 7 vonatkozó értékeit, és paraszthajszállal marad csupán le a mai leggyorsabb PC-s böngésző, a Google Chrome sebességétől. Természetesen ezek után csak azt fogjuk hallani, hogy régi gépünk már a netezésben sem verhetetlen, ideje PS3-ra váltanunk... 



TE VAGY AZ EGYETLEN... A TÖBBIEKEN KÍVÜL!

Az egyjátékos mód persze elég könnyű lenne, ha tényleg csak arról lenne szó, hogy a mágia egyetlen uraként nekiállunk leigázni mindenki mást, de persze amikor épp elbúzzuk magunkat, kiderül, hogy egy csomó más „versenytárs” ország rendelkezik hasonlóan varázslatos vezetővel, akik szintén a kristályokra gyúrnak, így egy pillanatnyi szünetet sem hagynak majd arra, hogy békésen gyönyörködjünk a már uralmunk alá hajtott terület állatvilágában, és a lombok közt susogó szellőt hallgassuk.

ÁLMODTAM EGY VILÁGOT MAGAMNAK...

A játékban állítólag lesz lehetőség arra, hogy a teljes bolygót mi alkossuk meg a kalandozás kezdete előtt, és ezt majd közösségre megosztogassuk egymással jól. Látjátok, megint az a közösségi dolog, ez valóban varázsszó. Lényeg a lényeg, lesz multi mód is, amikor saját bolygónkon csaphatunk össze bátor ellenfelekkel, vagy mi látogathatunk el az ő planétáikra né-

mi csetepaté reményében. Az előzetes információk alapján ráadásul még saját mágikus kreatívainkat, technológiainkat, épületeinket is közzétehetjük mások épülésére, de ennél még van tovább is: a játék beépített moddolási lehetőségeket tartalmaz majd, amivel gyakorlatilag mindent átszabhatunk, és ezeket a modokat is szerteszórhatjuk, hogy begyűjtsük más játékosok elismerését.

CSAKAZÉRTSEM VEDEKEZÜNK!

A Stardock jó szokásához híven továbbra sem szeretne beállni abba a sorba, mely szerint egyre durvább (és idegesítőbb) másolásvédelmi eljárásokat pakolnak a lemezekre: a bejelentés szerint a 2010 februárja környékén megjelenő *Elemental* semmilyen DRM rendszerrel nem lesz felszerelve, sőt, az *Impulse* nevű digitális tartalomszolgáltatótól is le lehet majd tölteni. Ezt persze 2009 közepétől egy brutális béta-teszt előzi majd meg, akkor majd igyekszünk mi is belenézni. **GS**

BEVÁGTUK

MI A MOTÓ?

„Mindenből lehet játék”

Az 55 éves Shigeru Miyamoto neve mellé egyesek olyan magasztos jelzőket tesznek, mint „a játékok Walt Disney-je” – nem csoda, hiszen a Nintendo egyik főembereként olyan sikersorozatokért felelős a kezdetek óta, mint a *Mario*, a *Zelda* vagy épp a *Donkey Kong*. Mostanában pedig a Nintendo megmentőjeként istenítik, hiszen az általa elindított *Wii Fit*, a *Wii Sport* és a *Wii Music* eladási csúcsokat döntögette halomra. Egy interjúban elárulta, szerinte miért jobb neki most, mint a kezdetek idején – a testünkkel irányítható *Wii Fit* úgy tűnik, elindította az agyát:

„Manapság már sokkal nagyobb szabadságot élvezek a fejlesztéskor. Régebben, amikor befejeztem egy játékot, rögtön azt kérdezgették, mi lesz a következő, én pedig minduntalan gondolkodóba estem. Limitált lehetőségeink voltak, sok határunk és akadályunk. Mostanában azonban látható, hogy minden megváltozott, a kreatív lehetőségeink végtelenek lettek. Most már mindenből videojátékot lehet csinálni”.

Mindenből? Nos, igen, játék lehet bármiből, de JÓ játék azért nem feltétlenül. Kedves Miyamoto úr, maradjunk azért földközelben...

FALLOUT NYEREMÉNYJÁTÉK

avagy POSZT APÓKA LIPTON

HUN-01 VAULT LAKÓI!

Csak rátok vár pár igen übercsodálatos *Fallout 3* relikvia! Csupán annyit kell tennetek, hogy elhagyjátok biztonságos otthonotokat (bunkereteket), és kimentek egy olyan helyre, ami szerintetek a legeslegelhagyatottabb, legesleglepusztultabb és legeslegposztapokaliptikusabb. Itt jól lefotózzátok magatokat, és ezt bekülditek az arena@gamestar.hu címre. A legjobb képek beküldői között

- a játék hivatalos pólját
- egy koncept-artokkal teli könyvecskét
- egy matricát
- egy kitűzőt

osztunk szét! Ha pedig egy eredeti *Fallout 3* játékra (!!!!) fenitek a fogatokat, forgassatok le ezen a legeslegfalloutosabb helyen egy videót, és töltsétek fel frissiben induló videomegosztó site-unkra (a **tv.gamestar.hu** címen megbúvó videós oldalunkra) melyre november végétől már ti is felpakolhattok videókat! A legötletesebb, legfrappánsabb videót beküldő máris viheti a játékot a bunkerébe, ahol békésen játszódva kibekkelheti a nukleáris tél elmúltát.

Irány az ismeretlen, várjuk az alkotásokat! **A határidő december 5.** a senki földjén azonban vigyázzatok fotómasináitokra, ha mutáns hordák elrabolják, a GS szerkesztősége nem vállal értük felelősséget.



SACRED 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

Verselj nekem, mert nyerhetsz!

Nyájas GameStar olvasók, Szólnék most Hozzátok, Mondandóm volna sok, De most inkább várok.

Mire várok? Kérditek, Miért nem beszélek? Tán azért, mert tőletek Sok verset remélek.

Igen, így van, ti jöttök, Feladatomból volna: Verset kéne írnotok, Mondjátok hát tollba!

Sacred Kettő a téma, Arról költés egy szépet, Tetszett? Bírod, mint metált? Alázd le a népet!

Nyeremény is jár érte, Ha egy szépet költesz, Első díjként Sacred kettőt És egy posztert nyerhetsz!

Két második hely is lesz, Nem kell keseregni: Blind Guardian albumot, S posztert lehet nyerni.

Küldd be tehát versedet, Négy sorost, vagy többet, Arena kukac gamestar.hu, Címnek használd eztet!

Várjuk pályaművedet November végéig, Legyen benne sok szép rím, Nem úgy, mint itt, ahol a szótagszám Sem stimmel...

(ismeretlen, BZ-alkatú költő műve)

RAJZOLT KALANDOK

Brian Basco és Gina Timmins újra nyomoz

A **PENDULO STUDIOS** 2009 utolsó negyedévére tervezi piacra dobni népszerű point-and-click kalandjáték sorozatának, a *Runaway*nek harmadik felvonását. Akik játszottak az előző két résszel, azoknak nem kell ecsetelnem a bejelentés fontosságát. „Bevált recepten ne változtass” – tartja a mondás, a Pendulo srácai pedig már csak ilyen régmódi gyerekek lehetnek, hogy ezeket az ősi bölcseségeket be is tartják. A *Runaway 3: Twist of Fate* ugyanis amellett, hogy az előző részek sztoriját folytatja, természetesen hozza a játék egyik védjegyének számító, egyedí rajzfilmes megjelenést is. Némi változtatás azért

mégis eszközölve lesz, mert a második rész színes, hawaii helyszíneit most igyekeznek urbánusabb és felnőttesebb környezetre cserélni. Vajon ez azt is jelenti, hogy elmarad a happy end? Reméljük, nem...

MÉG VAN IDŐ

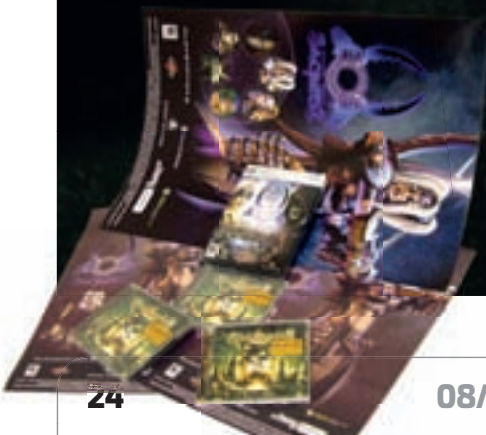
Az utolsó rész ellenére még mindig nem lesz késő belevetnünk magunkat az események sűrűjébe. A megszokott, szabad játékmenet az újonnan csatlakozóknak is ugyanolyan örömmel fog szolgálni, mint akiknek már a kisujjukban van az egész történet – állítják a fejlesztők. Azért érdemes lehet azt megfontolni, hogy az elkövetkező egy évben nem érné meg az első két részt „gyorsan” végigtolni. Mert mégis úgy kapnánk a leg tisztább képet a komplett történetről, ha az összes részhez volt már szerecsénk, bár ez csak egy megfontolandó ajánlat. A platformok között eddig csak a jó öreg PC és a valamivel fiatalabb Nintendo DS szerepel.

A sorozatra jellemző az a grafikai megoldás, hogy vegyessen alkalmazza a 2D és a 3D lehetőségeit. **A karakterek alapján véve három dimenziósak.** Ahhoz, hogy úgy nézzenek ki, ahogy, a játék motorja a 3D-s modelket 2D-s képekké rendereli, rajzfilmes hatásokkal megrajzolja, majd a 2D-s háttér elé helyezi. Voilá! Így lehet átmenetek nélkül körbejárni egy polYGON nélküli modell. Ügyes!

HALOTTAK-E A KALANDJÁTÉKOK?

EGYÉRTELMŰEN kijelenthetjük, hogy nem tudjuk... A 80-as évek (h)őskorában kalandjátékon kívül szinte nem is lehetett mással találkozni, ez tény. Tudásaink feltételezik, hogy ezekből az időkből fennmaradhatott egy nagyobb csoport, akik a mai napig érdeklődnek a kalandjáték műfaja után. Az ásatások minden esetre szünet nélkül folynak. Azt, hogy életképes-e a kalandjáték stílus, az eladások tükrében próbáljuk megválaszolni: bizakodásra adhat okot, hogy a *Runaway* előző részeiből majd egymillió példány talált gazdára. Szép szám, tekintve, hogy a PC mellett „csak” DS-re jelent meg a játék. A piaci igény egyik jele lehet továbbá az is, hogy az utóbbi években főleg német területeken különösen megugrott az egy főre jutó kalandjátékok száma. (Lásd: *So Blonde*, *Perry Rhoda*, *Mata Hari*, *Memento Mori* – ő mondjuk speciális eset, egy cseh játék – és társai). Egyébként itthon is van múltja, illetve jelene ezeknek a játékoknak, már Commodore gépeken legendások voltak az *Időregész*, illetve ehhez hasonló játékok, később például Pierrot mászott bele a kalandjátékok világába.

Ha a versből nem lenne egyértelmű: Sacred 2-vel kapcsolatos, minimum négy soros verseket várunk az arena@gamestar.hu címre december 1-ig. A nyertes egy eredeti Sacred 2 játékkal és poszterrel lesz gazdagabb, a „két második” pedig egy-egy Blind Guardian CD és poszter boldog tulajdonosává válik. Hajrá!





A STARCRAFT: GHOST ÚJRA KÍSÉRT

Még nincs minden veszve! Az utolsó reménysugár, hogy lesz a StarCraft univerzumában játszódó akció/TPS, újra kigyúlni látszik, mert Jeff Kang, a Blizzard egyik fejlesztője nem volt elég figyelmes. Emberünk a hamarosan kezdődő Korea Gaming Conference-re némi fejtárgítással készül *Diablo 3* témakörben, de egy apróságról megfeledkezett. Az esemény honlapján olvasható személyes adatlapjára ugyanis rákerült a „StarCraft: Ghost Concept / Environment Artist” titulus. Hmm... Titokban dolgozni valamin nem bűn, kiváltképp, ha az a valami egy *StarCraft* akció/TPS. Várjuk a hasonló „bakikat”.




MÉG EGY KALAND

A Microids csapata a *Still Life 2*-t készíti

VALAHOL A KÖRNYÉKEN feltett kérdés, hogy „halottak-e a kalandjátékok”? eldőlni látszik. Egy másik neves fejlesztő, a francia Microids is folytatást készül kiadni a 2005-ben megjelent, mérsékelt sikeres *Still Life* kalandjátékából. Mint ismeretes, az első részben anno két karaktert is irányíthattunk, némi időeltolódással. Ezt azt jelentette, hogy Victoria McPherson FBI nyomozónővel napjainkban, észak-

amerikai nagyvárosokban, míg nagyapjával az 1900-as évek elején, Prágában nyomozhattunk brutális gyilkosságok és elkövetők után. A kettős történetvezetés a második részben is megmarad, csak a papa helyett Paloma Hernandez újságírónővel eredünk a gyilkosok nyomába. A rejtélyek szerelmeseinek örömhír lehet, hogy az első rész utolsó, megoldatlan ügyében is dőlőre juthatunk, és végre az is kide-

rülhet, hogy ki is valójában a titokzatos Mr. X.

A full 3D grafikai kivitelezéssel már az első részben sem volt gond, és a folyamatosan szivárgó képekből úgy tűnik, hogy emiatt most sem lesz hányingerünk a játék közben. A vérben úszó hulláktól és a nyomasztó helyszínektől perze még lehet. A *Syberia*-klónként is számon tartott sorozat második részének megjelenése 2009-ben várható. 

NŐ A BAJ, AVAGY AKI KAVARJA A ...

Paloma Hernandez magának kereste a bajt. Miután 2008. október 2-án egy gyilkosság áldozatául esett hullát találnak, a szinopszist azonnal a FBI munkáját és hozzá nem értését kezdi kritizálni. A kíváncsi lélek a Victoriától kicsikart információk alapján természetesen magánnyomozásba kezd, de túlságosan messzire jut: október 3-án egy rozoga, elhagyott házban megkötözve tér magához, előtte a gyilkossal, és egy rá irányított videokamerával. Úgy kell neki.

Hősök vagy gonoszok?
MIÉRT VÁLASZTANÁD AZ EGYIKET, HA MIND A KETTŐ LEHETSZ?

BATMAN

THE VIDEOGAME

WWW.LEGOBATMANGAME.COM

Feladat fel a sötét sötétben, minközben a kockázatos gonoszoktól irányított.

Szépítőd az az egyedi szereplők ruhák, minközben az irányított kockázatot.

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME. Software © 2008 TT Games Publishing Ltd. "PlayStation", "PLAYSTATION 2", "PS2" Family logo and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® system - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Xbox output on HD requires cables and an HD compatible display (sold separately). Nintendo DS and the Wii logo are trademarks of Nintendo. Microsoft, Windows, the Microsoft Xbox Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows® and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. THE LEGO, IVS SHIELD, TM & Warner Bros. Entertainment Inc. 

DEUS EX 3

Folytatódik az implantátum orgia, orvosaink ajánlásával

//Mayer

RÖVIDEN

Cyberpunk, reneszánsz idők, csírt-csávart történet – mindez egy RPG/akció képében. Ez csak a Deus Ex 3 lehet!

KIADÓ Eidos Interactive
FEJLESZTŐ Eidos Montreal

MEGJELENÉS

2010



VANNAK A REMEK JÁTÉKOK, melyekről elismerő és elégedett kritikák születnek.

A játékosársadalom is lelkesen élvezi a fejlesztők többéves fáradságos munkájának gyümölcsét, azonban az idő vasfoga (biztos az is implantátum) könnyen elrágcsál a termékeken, és amit egyszer oly magasra emelt az ipar, néhány év után bizony kődbe vész. Csupán azok maradnak végül fenn, amelyek kiérdemlik a „legendás” címet, és ez bizony így van rendjén. A *Deus Ex* első felvonása tipikusan ezen címek közé tartozik. Máig rengeteg rajongót szerzett a játék, és a 2000-es megjelenés óta mit sem változott az a hangulat, amit a telepítéstől a végkifejletig érzünk. Az ilyen nagy siker bizony nem maradhatott folytatás nélkül. 2004-ben érkezett a második rész, amely sajnos nem tudott kilépni a nagy előd árnyékából, és a minőségen edzett rajongók sem tudták olyan magasságokba

emelni, mint Warren Spector korábbi remekművét. Évek teltek el azóta, azonban az Eidos nem hagyja, hogy keserűen emlékezzünk a sorozat legutóbbi darabjára, így ugyan Warren Spector nélkül, de ígéretes tervekkel vágtak neki a folytatásnak.

DA VINCI CYBERPUNK

A folytatás csupán a cím mögött elhelyezkedő 3-as számból következik, valójában inkább követve a manapság trendi újraindításokat és előzményeket, a *Deus Ex 3* cselekménye 25 évvel repít minket vissza az időben, szó nincs még itt JC Denton hősieks küzdelméről. A világ még nagyban más a korábbi címekben tapasztaltakhoz képest, itt még csak előkészül mindaz, ami akkor már mindennaposnak számít majd a történet szerint. Úgy gondolják a tör-

A TÖKÉLETES HARCOS

Néhány vad implantátum, melyre Jensen is befizethet majd



Claymore: Ha már nincs kiút az ellenfelek tömegéből, Jensen teste ezernyi apró lövedékecskét tud kiteszíteni magából, amelyek semlegesítik támadóit.

Multi-Kill: Több támadó esetén Jensen használhatja harcművész képességét. Ekkor külső nézetre váltva verhetjük le ellenfeleinket, magatehetetlen testüket használhatjuk a fennmaradók likvidálására.

Bungee Jumping: Magasságfélelmünk napjainak immáron vége, ezzel az implantátummal ugyanis zuhanásunk közben csápok nyúlnak ki testünkől, és tapadnak a közeli falhoz, lassítva ezzel a gravitáció mellékhatásait.

Wall Punch: Egy másik, kémkedős implantátummal használható együtt a leghatékonyabban. Vegyük észre a fal mögött állomásozó ellenfelet, üssünk át a tömör betonon, majd a nyakát masszírozva altassuk el örökre.



Tibor készségesen megmutatta, hogy melyik út megyen innen Budára



A játék címében szereplő Deus Ex a latin deus ex machina kifejezésből ered, melynek jelentése: isteni beavatkozás. Ez egyszerre jelképezi a játékosra gyakorolt környezeti hatásokat, és az előre megírt szituációkat is.

ténészek, tudósok és művészek, hogy a világ legutóbbi nagy értelmi és művészi robbanása a XVI. században volt. Ekkor tevékenykedett Leonardo da Vinci, aki találmányai és festményei mellett fontos előrelépést tett az anatómia területén, amikor részletes képeket festett az emberi testről és annak szerveiről. A következő nagy lépés még várat magára, azonban a *Deus Ex 3* fejlesztői segítségével egy kis ízelítőt kaphatunk abból, hogy milyen is lehet majd egy ilyen óriási fejlődés. A montrealiak hónapokon keresztül tanulmányozták a XVI. századi reneszánsz művészetet és tudományt, amikor inspirációt gyűjtöttek a folytatáshoz, így a látványvilág is erre az érdekes cyberpunk-reneszánsz érzésre épül. 2027-re a világ felpörgött, hihetetlen gyorsasággal fejlődik a technológia, és ennek köszönhetően a társadalmi olló is tágabbra nyílt. A szegények és a gazdagok közti szakadék egyre hatalmasabb, melynek köszönhetően a két oldal is szörnyűbb harcban áll egymással. Ennek megfelelően alakult a történet színhelyéül szolgáló Sanghaj felépítése is. Hatalmas épületek nyújtóznak az ég felé, amelyek tetején a gazdag népesség éli mindennapjait, s lenn a porban nyomorognak a szegények. Ebbe a világba csöppenünk, mint Adam Jensen, egy egyszerű biztonsági szolgálat alkalmazottja, aki éppen a Sarif névre keresztelt biotechnológiai vállalatnál teljesít szolgálatot.

NAGY ZŰR KIS SANGHAJBAN

A történet kezdetén Jensen barátunk csak végzi mindennapos jelentéktelen biztonsági szolgálatos munkáját, mígnem váratlanul egy kommandós csoport lerohanja a Sarif létesítményét, nem hagyva maga után mást, mint





holttesteket és pusztítást. A rendszernek ki kellett volna védenie a támadást, azonban mint az kiderült, valamiképp hozzájutottak olyan információkhoz, amelyek Jensen nevéhez fűződnek. Vérben áztatott kezét kell így tisztára mosnia meggyötört barátunknak, aki kalandjai során sokkal többre lel, mint egy egyszerű rajtaütés vagy összeesküvés. De persze mit is várnánk egy *Deus Ex*től, ha nem fordulatokkal teli, izgalmas történetet? Természetesen többet nem is tudhatunk egyelőre, hisz a játék egyik fő mozgatórugója maga a cselekmény, így kár volna ilyen korán lelőni a poént az Eidos részéről, de az ígéretet szerint olyan élményt szeretnének prezentálni nekünk, amely híven követi az első részben felállított standardokat.

ISMERŐSÖK ÚJ KÖNTÖSBEN

Ugyan elsődleges feladatának tekinti az Eidos, hogy a második epizód csalódását feledtesse, és az első felvonásból merítsen inspirációt, azonban bevallottan igyekeznek egy kicsit mást letenni az asztalra. Az elmúlt 8 évben rengeteget változott a piac, mások lettek az igények, nő a casual gamerek száma, így inkább egy olyan játékot próbálnak elkészíteni, amely a lehető legtöbb ember igényét kielégíti. Persze megjedni nem kell, drasztikus változtatások nem lesznek a játékban, ugyanúgy a hardcore közönség lesz a fő célpontja a folytatásnak, azonban egy csipetnyit egyszerűbb lesz, és könnyebben beállhatnak majd a *Deus Ex* világába azok is, akik korábban még nem jártak arrafelé. Ugyanúgy megmarad a

választás szabadságának érzése, így a legtöbb pályán több útvonal is rendelkezésünkre áll majd – mondhatni bármilyen játéktílushoz találunk majd megoldást. Nagy hangsúlyt fektetnek a fejlesztők arra, hogy a játék személyre szabható legyen, így rengeteg féle implantátumot építhetünk be testünkbe, melyeknek köszönhetően különleges támadásokat kaphatunk, fejleszthetjük kémkedési és hackelési tudományunkat, illetve szociális érzékünkön is csiszolhatunk. Ha akarjuk, akkor brutális, kegyetlen darabológéppé fejleszthetjük hétköznapi hús-vér karakterünket, azonban a kémkedősebb irányba haladva, akár pár pisztolyördüléssel is végrehajthatjuk küldetéseinket. A lényeg, hogy mindenki megtalálhatja a saját stílusát. Érdemes is lesz tehát jól átgondolni, hogy mely fejlődési vonalon haladunk, hisz pénzünk nem lesz arra, hogy több képességet is maximumra fejlesszünk. A könnyebb kezelhetőség érdekében nem a statisztikánk határozza majd meg, hogy mekkora sikerrel terítjük le ellenfeleinket. Fejlesztéseinkkel újabb képességgel ruházhatjuk fel testünket és fegyvereinket, így saját ügyességünkre tudunk csak hagyatkozni, amikor bevetjük őket rosszakaróink ellen, nem szólnak közbe a számok és a szerencse. Ennek a játékelemnek köszönhetően a *Deus Ex 3* lehet akár egy lövöldözős akciójáték, vagy egy lopakodós, társadalmi aktivitásra hajló RPG is.

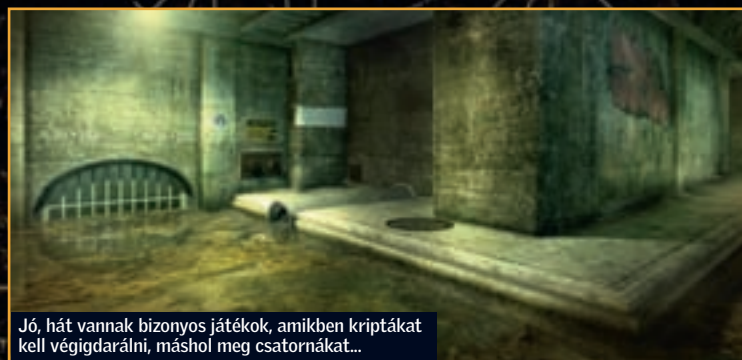
ÁRNYÉKBÓL KILÉPVÉ

A lopakodós, kémkedős rész is ráncfelvarrást kap. Immáron nem az árnyék alatt kell rejtőzködnünk ellenfeleink elől,

NEM AZ, AMIT MONDASZ, HANEM AHOGY...



A SOROZAT EGYIK FŐ ELEME AZ NPC-KKEL történő kommunikáció. Míg korábban elég volt a megfelelő mondatot megválasztani, addig a folytatásban immáron jelentős szerepet kap a testbeszéd is. Figyelnünk kell majd arra, hogy partnereink miképp közlik velünk mondanójukat, és ehhez alkalmazkodva kell majd reagálnunk, nemcsak a megfelelő szavakkal, de a helyes testbeszéddel is. Kommunikációnk sikerének vagy bukásának következményeit viselnünk kell, hisz lehet, hogy egy NPC éppen kulcsfontosságú információt tart meg magának, ha nem reagálunk rá kellően kedvesen, vagy akár agresszívan.

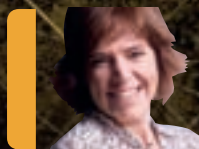


Jó, hát vannak bizonyos játékok, amikben kriptákat kell végigdarálni, máshol meg csatornákat...



Jó labornak nem kell cégér

i A Deus Exből film is készült volna, amelyet 2002-ben jelentettek be, és 2004-re ígértek, azonban mielőtt az igazi munkálatok megkezdődhettek volna, lemondták a projektet. Ebben a filmben állítólag William Dafoe is szerepet kapott volna.



A Deus Ex a választásokról szól: kibn bízhatunk, hogyan viselkedünk, kit ölünk, és kit mentsünk meg **Mary DeMarl, vezető író, Eidos Montreal**

hanem környezetünkben kell megtalálnunk azokat a pontokat, ahol nem láthat senki. Amolyan *Gears of War*-szerű fedezékrendszer lesz hasznos társunk ezekre az esetekre. Amennyiben egy falhoz akarunk simulni, vagy egy asztal mögé bújni, a játék belső nézetéről külsőre vált, így könnyedén belátást nyerhetünk az ellenfelek mozgásába. Ha kell, akár hosszan megfigyelhetjük egy létesítmény biztonsági őrinek a szokásait, kitérve így a leghatékonyabb útvonalat és időzítést. Persze ha nem vagyunk türelmesek, még mindig leadhatunk néhány lövést a fedezék mögül. Ilyenkor természetesen a környezet is reagál: megszólal a riadó, a biztonsági őrök segítségért kiáltanak, és máris nyakunkon az egész armáda. Óvatosnak kell lennünk a tömegben is, hisz hírünk gyorsan terjed majd, ha nem viselkedünk jó kisfiú módjára. Pisztollyá alakított karral sétálgatni: ez garantáltan vonzani fogja a legközelebbi rendőrt, illetve elég csak fellökni valakit az utcán, két sarokkal odébb már tudni fogják, hogy csúnyán viseltük magunkat. Ha sikerül bejutnunk a kívánt épületekbe, akkor ott akár próbára tehetjük meglévő számítógépes tudásunkat, és hackelgethetünk információért. Ilyenkor a játék amolyan RTS minigame-re vált, ahol a központi számítógéppel kell versenyeznünk a hálózat csomópontjainak irányításáért. Mindeközben megmarad a 180 fokos látóterünk, tehát ha közeledik valaki, aki nem örülne a jelenlétünknek, könnyen észrevehetjük. Ilyenkor lebukhatunk, és várakozhatunk, amíg el nem hagyja a zónát. Persze mindeközben a számítógép próbálja visszavenni az irányítást a rendszer felett, így gyakran kockázatunk kell, ha egy ór közeledne.

RENEZÁNSZ VAGY RECESSZÓ?

A fejlesztés csupán néhány hónapja kapcsolt magasabb fokozatra, előtte csupán papíron és néhány fejben létezett a *Deus Ex 3*. Korai még bármit is mondani a játékról, hisz az Eidos szerint akár két évet is várunk kell addig, amíg a kezünkbe vehetjük a folytatást. A Crystal Dynamics *Tomb Raider*-hez használt (de persze tovább turbózt) engine-je mindenestre már most szépen csillog, azonban kérdéses, hogy 2010-re ez elég lesz-e. A reneszánsz művészetek ötvözése a cyberpunk környezettel remek döntésnek bizonyult, egyedül és látványos világ lesz számunkra 2027 Sanghaja. Azonban a játék túlnyomó része egyelőre csak ígéret. Rengeteg a jól hangzó terv, azonban ez nem csak egy új játék, ahol akármit lehet mondani, és hitegetni a játékosokat. Ez a *Deus Ex* széria, ami rengeteg ember szívében úgy él, mint egy legenda. A játék, amelyben természetes volt órákon keresztül lapulni egy fal mögött, tanulmányozva az ellenfelek mozgását, ahol a csúrt és csavart történetet magába szívott mindenkit, aki leült elé. A magasra helyezett léceket a második résznek nem sikerült megugrania, ezt az Eidos is belátta, így ennek szellemében kívánják elkészíteni az előzményeket feldolgozó harmadik epizódot. A várakozás nagy, és minden és minden bizonnyal tartogatnak még böven meglepetést a tarsolyukban a következő évekre a fejlesztők. Mi addig is tovább várjuk a *Deus Ex* méltó folytatását. **GS**

DEUS EX ÉRDEKESSÉGEK

- Az első epizód eleinte még *Troubleshooter* munkacímen indult, és Warren Spector számára a fő inspirációt Tom Clancy regényei és a *Die Hard* film jelentették.
- A *Deus Ex*ben található New Yorkban nem állnak a World Trade Center tornyai, a történet szerint ugyanis egy terrorista támadás során lerombolták őket. A játék megjelenése után egy évvel ez a tragédia valóban bekövetkezett...
- Az első felvonásban található egy utalás, amely szerint Los Angeles elpusztította egy hatalmas földrengés 2030-ban. Ez amolyan gesztus az egyik nagy amerikai komikus, Bill Hicks felé, aki mindig egy ilyen eseménnyel viccelődött.
- Walter Simon, a *Deus Ex* egyik gonosz figurája valójában Warren Spector egyik barátja (talán mégsem olyan jó barátja?) után kapta a nevét.
- Nicolette DuClare karaktere a játék két fő designerének veszekedéséből született, nem tudták eldönteni ugyanis, hogy Catherine Deneuve vagy Sarah Michelle Gellar legyen-e, akire inkább hasonlít a karakter: végül kettejük ötvözete lett.

Innen majd ki kell törni. Vagy... ide majd be kell törni.



A „neonsillár” koncepciója tökéletesen belesimult volna a szocreál belsőépítészeti irányelveibe is

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/deus-ex-3

AMI A RÉSZLETEKBEN LAKOZIK...

Ellátogattunk a 3D Brigade-hoz, akiknek munkáival bizonyára sokan találkoztatok már. Valószínűleg úgy, hogy nem is sejtettétek...

//Helikopter



A BUDAPESTI SZÉKHELYŰ 3D Brigade videojátékokhoz készülő grafikai tartalomszolgáltatásra specializálódott. A céget egy üzletember, egy művészeti igazgató és egy játékipari veterán alapította 2002-ben. Merész álmukat szerették volna megvalósítani, miszerint ebből a cégből pár év alatt a világ egyik vezető outsourcing stúdióját hozzák majd létre. Tény, hogy nagyot álmodni jó dolog, de kivételesen sikerült is megvalósítani az elképzeléseket, amiért maximális elismerés illeti a céget. Most, 2008 végén több mint 100 befejezett projekttel a hátuk mögött nyomulnak a srácok/lányok. A kezdeti, alig maroknyi csapatból mára egy közel 90 főt számláló, két stúdiót magába foglaló cégcsoport vált. Igen, jól olvassátok, 2007 év végétől teljes

értékű stúdióink működik Hanoi-ban, Vietnámban, ahol magyar és vietnámi üzletemberekkel közösen, magyar szakmai vezetés alatt teremtették meg az ottani vállalati kulturát. Útjuk a sikerig számos megpróbáltatással volt teli, azonban a szívósságuk 2006-tól fogva elkezdte meghozni gyümölcsét...

MIT IS JELENT AZ OUTSOURCING?

Képzeljétek el úgy a céget, mint rengeteg tehetséges grafikus főhadiszállását, akik külön-külön mind vagy közös, vagy különálló játékokba gyártanak épületektől, karakterektől, fűszálaktól kezdve minden apróságot, amire a megrendelőnek szüksége van. Már rég elérték a játékok azt a vizuális töménységet és minőséget, melyet egy fejlesztőcsapat egymaga nem feltétlen képes produkál-

A CD PROJEKTNEK TÖBB, MINT 19 KARAKTERT KÉSZÍTETT a Brigád, köztük farkast, törpét, főhős iterációkat. A rengeteg befektetett munka megérte, ugyanis a sajtóvisszhang alapján a karakterek voltak a játék egyik legerősebb pontja. A Divine Divinity 2 pedig immáron (Gyu öröme) a sárkányokról fog szólni elsősorban, így számtalan fantasy karaktert és mechanikus gépezetet alkottak a srácok/lányok.



ni, így külső erőforrások bevonására is szükség van. Ilyenkor kerül képbe egy remélhetőleg megbízható outsourcing cég, akik elvégzik a plusz grafikai munkákat.

Így két fontosabb részleg különíthető el a 3D Brigade-on belül: az egyik az animációs, a másik pedig a modellező részleg.

Animáció terén az említett 2006-os áttörést az olyan projektek hozták meg számukra, mint a Heroes of Might and Magic V-höz készülő intro és outro renderfilmek, majd pedig a Silent Hill Origins átvezető jelenetei és rendermozijai, melyet aztán a Dark Sector átvezetői követtek. Ezek után pedig egyenes út vezetett a világ egyik legnagyobb kiadójához, az Activisionhoz, amellyel a filmes brigád csapat négy projektet is együtt dolgozott. Közben pedig még befutott a világ vezető processzorgyártója, az Intel Corporation is, számukra is készült egy technológiát prezentáló renderfilm. A filmes csapat mellé a real-time, játékmotorokhoz készülő 3D modelleket gyártó részleg is felzárkózott, akik először a The Witcheren végzett karakteres munkájukkal villantották meg képességeiket. A srácok képesek voltak emelni a tétet és a minőséget, ezután olyan játékokba dolgoztak be többek között, mint a Pure, a MotoGP 08, a Rise of the Argonauts, a Divine Divinity: Ego Draconis vagy a nemrég megjelent, itthon és Németországban is sikeres Sacred 2: The Fallen Angel.

REPERTOÁR

Az itthon működő Eidos Magyarországgal is sikerült együtt dolgozniuk, így közös munkájuk gyümölcsét a Battlestations: Pacific játékban láthatjátok majd viszont.

Érdekes és egyben teljesen más jellegű projekten dolgoztak együtt a GPS-es piac egyik vezető szereplőjével, a szintén hazai Nav N Go-val is: nekik az első generációs 3D-s GPS-szoftverükhöz készítettek vezetékeségeket (úgynevezett. landmarkokat). Ez a navigáció közben a vezetékeségek 3D-ben történő megjelenítését jelenti.

Fontos tudni, hogy ebben a szakmában nem lehet pihenni vagy ülni a babérokon, itt minden egyes új projektben a maximumot kell nyújtani, különben a konkurencia felzárkózik és megesz. A jövőbeni munkák közül párat említve már érezhető, hogy a Brigád is behúzott, hiszen a Race Pro, vagy a Shattered Horizon is jól cseng. Jelenlegi két csúcspjektjüket az Overlord 2 és a Gothic 4 fémjelzi. Nyilvánvalóan szerettem volna képeket csípni belőlük, de ezt egyelőre nem engedélyezték.

VAN MÉG A FARZSEBEN...

A cég sokrétűségét jellemzi, hogy saját Motion Capture stúdiója és kézi (konceptiós) grafikusai is egy-egy külön üzletágot szolgálnak ki, önálló és egyben szerves részeit alkotva a 3D Brigade-nak, teljes életű projekteket futtatva. 2007-ben következett egy újabb mér-földkő, ekkor a cég betört egy másik, casual gamingnek nevezett piacra. Ennek célközönségét az átlagfelhasználók teszik ki, akik kikapcsolódásként, és nem megszállottságból ülnek le PC-s játékokkal játszani. Ezen a piacon óriási sikereket értek el az itt készült játékok, amelyeket leginkább a Myst sorozathoz tudnék hasonlítani – gyönyörű, előre leszámolt hátterek előtt játszódó, egyszerű logikai feladványokra építkező, egyszerűen irányítható kalandjátékokat képzeljtek el. Ebben a szegmensben a világ jelenlegi két legnagyobb cégével dolgoztak és dolgoznak együtt olyan játékokon, mint az Azada: Ancient Magic vagy pedig a Dream Chronicles sorozat.

KALANDRA FEL?

Hogy miért is jó náluk dolgozni? Mert sok és változatos projekten dolgoznak, minden grafikusuk megtalálhatja a neki leginkább megfelelő témájú címet, az ügyfeleik pedig a világ élvonalából kerülnek ki. Rendkívül tapasztalt senior grafikusaik irányítása alatt, profi körülmények között folyik a stúdióban a munka, ezt a látogatásaim alkalmával is tapasztaltam. Érződik, hogy a videójátékok nemcsak a szabadidejükben kötik le őket, hanem hivatásukká is váltak – szeretnek róluk beszélgetni, elemezni őket, játszani velük és dolgozni bennük. Mi másra vágyhatna még egy magában tehetséget érző, fiatal és sikerre éhes grafikus? (Azért az sem mindegy, hogy odamehetsz úgy csajozni az utcán valakihez, hogy Hé béb, képzeld, én csináltam a Witcher főhősének két ruhaváltozatát, randizunk?).

Egy biztos, sokkal több játékban fedezhető fel magyar tehetségek keze nyoma, mint gondolnátok. És remélhetőleg a jövőben ez egyre inkább így lesz. [GS](#)

A MOTO GP-HEZ ELSŐSORBAN pályákat csinált a cég, majd az kiváló munka láttán felkérték őket, hogy a motorosok ruhájával is foglalkozzanak – pont ugyanúgy, mint a Black Rock Studios, csak fordított módon. A Pure esetében először ruhákat, majd tereptárgyakat csináltak a pályához/karakterekhez.

A RISE OF THE ARGONAUTSHOZ a Liquid Entertainment kért rengeteg karaktert, így barbároktól kezdve, gladiátorokon át, feleségek, istenek és egyéb két lábon – vagy épp kentaur patákon – járó élőlényeket készítettek. Nagyon aprólékos modellezést vártak el, rendkívül rövid idő alatt, így hatalmas kihívás volt a cég számára, hogy több, mint kielégítő minőségben teljesítsék azt.



MEDITÁCIÓS GYAKORLAT

a kedves olvasók és leendő előfizetők részére

KEDVES OLVASÓINK! ÉS LEENDŐ ELŐFIZETŐINK! (Aki már itt rájött, mire megy ki a játék, ne azon élvegjen, hogy milyen okos, hanem végig se olvassa a többi, kezdjen el előfizetni, a többiek majd utolérják.) Szóval, hol is tartottunk, amikor megzavartak minket boszszantóan gyors felfogású, okostojás kollégáink? Megvan. Meditációs gyakorlat következik. Megcélazzuk az Önök tudatalattiját. Ne álljanak ellen, hasztalan.

De mielőtt bármibe belekezdnenék, kedves olvasóink és **leendő előfizetőink**, kérjük figyelmesen nézzék meg az alábbi képeket!



Nem kell rögtön továbbolvasni, mindenki nyugodtan nézegesse még tovább a képeket. Hagyják hatni! Lazuljanak el, érezzék ahogy szemük elnehezül, szívükben feltámad a pénzköltési vágy. Ismeretes, hogy reklámozni kizárólag nővel, gyerekekkel és kutyával érdemes. Hát tessék. Érzik már? Hogy venni kéne valamit. Valami szépet. Valami hasznosat. *Valami menőt.* De mit? És most, kedves olvasók, kedves **már-már előfizetők** (ugye szólíthatjuk Önöket így?), miután felhorgadt Önökben a bírvágy, hadd kanalizáljuk azt a helyes irányba! Figyeljék csak ezt a képet:

GameStar

És összeállt a kép!
GameStart kell venni! Venni?
ELŐFIZETNI RÁ!

Hiszen minden évben eljön a pillanat, amikor NAGYON megéri elgondolkozni az előfizetésen. Amikor nem csak 12 teljes játékot, 12 lapszámnyi hírt, tesztet, egy teljes évnyi vírusvédelmet, levélszemét elleni védelmet és megannyi extra meglepetést ajánlunk, hanem még ennél is többet!

**AKI MOST FIZET ELŐ ELŐ EGY ÉVRE A GAMESTAR
MAGAZINRA, A KÖVETKEZŐ EXTRÁKAT KAPJA MELLÉ:**

PRÉMIUM ÉVES ELŐFIZETÉS ESETÉN:

- ✓ választható **Electronic Arts™** játék, az alábbi -
impozáns - listából
- ✓ a teljes 2008-as évfolyam **digitális** (PDF) formátumban
- ✓ minden hónapban rohangálás és sorban állás nélkül
kapod meg GameStarodat, akár két nappal is az utcai
megjelenés előtt
- ✓ és még mindig **spórolsz** az utcai vásárláshoz képest...

...hiszen
a csomag ára
csupán
22.992
forint!



C&C3: Tiberium Wars



Need for Speed: Carbon



FIFA 07



Crysis Warhead



Medal of Honor: Airborne



NBA Live 08



Battlefield 2142

Ön most nyilván el van alélva, ilyen KIH-HAGGY-GGYHA-TTATT-LANN ajánlat után ez nem is csoda. Hát kérjük, szedje össze magát, emelje fel a telefont, tárcsázza a **06-1-577-4301** telefonszámot, és nyugodt hangon közölje terjesztésünkkel, hogy Ön bizony előfizetne a GameStar magazinra. Vagy írjon nekik emailt, a **terjesztes@idg.hu** címre. Szeretnek emailt kapni. Ha ez megtörtént, a meditációs gyakorlat véget ért. Vájlék egészségére!

* A választott játék címét a [www.gamestar.hu / elfozetes](http://www.gamestar.hu/elfozetes) oldalon, az előfizetői díj befizetése után add meg, legkésőbb 2008. december 30-ig. A választott játékot postán küldjük el, legkésőbb 2009. február végéig.

Az adatok feldolgozhatósága miatt csak azon új és megújító előfizetőinkre vonatkozik, akik közvetlenül az IDG Hungary Kft.-nél 22 992 Ft-ért fizetnek elő 2008. november 1-től 2008. december 30-ig 1 évre.

ARMED ASSAULT 2

Megkaptam a behívómat Prágába, és rohantam is megnézni az *Armed Assault 2-t* //Bad Sector

RÖVIDEN

Újabb tökéletesen életszerű katonai szimuláció készülget az *Operation Flashpoint* fejlesztőitől: hasonlóan komplex és realiztikus játékmódot párosul egy döbbenetesen kidolgozott világgal.

KIADÓ Bohemia Interactive
FEJLESZTŐ Bohemia Interactive

MEGJELENÉS

2009 eleje

PRÁGA EURÓPA egyik leg-szebb városa, így mindig szívesen térek ide vissza, amikor valamilyen játékbemutatón itt vehetek részt. Egykori nagy kedvencem, a *Vampire The Masquerade: Redemption* is a középkori Prágában játszódott, és minden alkalommal hatalmas feeling a Judit hidat (melyet később Károly hídnak neveztek át) élőben is viszontlátni. Természetesen az esti városnézés most sem maradhatott el: Gázsó Ágnessel, a Seven-M Kft. marketing menedzserével együtt barangoltunk az ódon, rendkívül hangulatos városban. Az úti cél persze nem pusztán a turistáskodás volt: az *Armed Assault 2* című katonai FPS kapcsán látogattunk el Prágába.

KOMMANDÓSLAK

Az első este városnézéssel telt el, ám második nap reggel rögtön jött értünk a kisbusz, amely kanyargós utakon szállított el minket egy vadregényes kis cseh falucskába, ahol a Bohemia Interactive főhadiszállása van. Magát az épületet ne képzeljétek el unalmas irodaháznak: keveredik benne az erdészház és a katonai hangulat – olyan stílusú, mint amiben a kommandósok speciális kiképzésben vesznek részt, vagy akár itt beszélnek meg a küldetéseiket, miközben az ellenség a közeli festői erdőben lopakodik. A hatalmas bemutatóterem kellős közepén egy hatalmas, rusztikus kemencében kővér lángok nyalogatják a fahasábo-

kat, miközben alig fél méterre az *Armed Assault 2* fut egy elegáns gépen. Mindannyian leülünk, és végre kezdődik a játék bemutatója...

MITŐL DÖGLIK A LÉG?

Vajon mi az igazi ereje az *ArmA 2*-nek? Amikor az első képeket megláttam a játékból, annyira nem voltam elájulva a grafikától. Azonban – csakúgy, mint az *Operation Flashpoint* esetében –, itt sem a csilvilvi megjelenítés a lényeg, hanem a nagybetűs REALIZMUS. Az általad irányított katonával egy hatalmas, élő-lélegző világban barangolhatsz, amelyet valódi környezet: Oroszország déli része alap-

ján dolgoztak ki. A játék bejárható világa 225 négyzetkilométer 350 kilométernyi útszakasszal, több mint 50 várossal és faluval, erdős-mezős hegyvidékkel és sziklás tengerparttal. Hab a tortán, hogy nem látsz majd egyetlen töltőképnyótt sem, ezen a gigantikus területen teljesen folyamatosan mehet a játék. A városokban mindenhol a valóságnak megfelelő populációval találkozhatunk: az utcákon riadt civilek, dolgukra igyekvő munkások, csinos falusi lányok sétálgatnak, a mezőkön parasztok dolgoznak. Persze a lényeg maga a katonai szimuláció és a Bohemia Interactive ennek igazi mestere. Az *ArmA 2* egy valóságos hadsereg mű-



Bazz, elaludtam a nyakam...



i Az Operation Flashpoint brand a Codemastersnél maradt, és a kiadó egy másik csapatot bízott meg a folytatással, így az *Arma 2*-nek megjelenéskor paradox módon saját egykori sikerjatekának folytatásával kell majd megküzdenie.



Szááááállj, száááááállj, száááááállj fel magasra...

kődésének és katona karrierjének minden aspektusát tökéletes realizmussal dolgozza majd ki.

COMMAND & CONQUER

A játék elején egy igazi kiképzésben vehetünk részt, amely alaposan felkészít az élesben lezajló harci eseményekre. Aztán bedobnak a mélyvízbe és közkatónaként először csak a saját testi épségünkre kell ügyelnünk, miközben a speciális küldetéseket végrehajtjuk. Később egyre haladunk felfelé a ranglétrán és kisebb majd nagyobb csapatokat kell irányítanunk, a meglévő fegyverkészletből kell embereinket ellátnunk, harci járműveket kommandóznunk – csakúgy, mint egy valódi parancsnoknak. Az *Arma 2* ebben a tekintetben a realiztikus valóság idejű stratégiákra is hasonlít, azonban itt

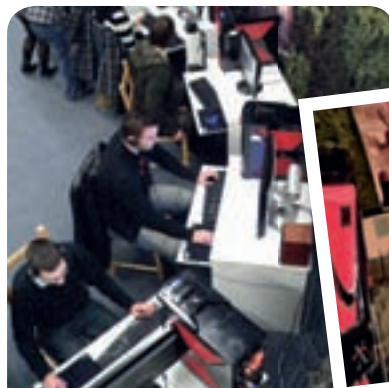
nem a térképet fogod majd sasolni, hanem a harcmezőről, belső nézetből irányítod az eseményeket. Persze hasonlóval már találkozhattunk az *Operation Flashpoint*-ban is, azonban itt még nagyobb szerepe lesz majd ennek a stratégiai résznek. A fegyverek kidolgozottságánál és viselkedésénél sem lesz majd szükség külön modokra, hiszen a játék alapból pontosan olyanannak ábrázolja az összes gyilkolóeszközt, ahogy azok a valóságban működnek. Pontosan úgy verődnek vissza a golyók a különböző felületekről, vagy – jobb esetben – úgy hatolnak beléjük, mint az igaziak, illetve a fegyverek tárcapacitása és fizikája is tökéletesen reális. Ok, persze nincs összehasonlítási alapom, de én hiszek a fejlesztőknek...

AZ ARMED ASSAULT 2 SZINTE MINDEN PIXELJÉBŐL ÁRAD A REALIZMUS

Te Frank... nincs nálad egy cukormentes rágógumi?



Prezentáció felsőfokon „Operációs teremben” multiztunk



A JÁTÉKOS BOHEMIA INTERACTIVE alaposan megadta a módját a játék prezentációjának. Egy különterembe vezettek minket, ahol igazi drámai zene kíséretében emelkedett fel egy óriási garázsajtó, amelyik leginkább a kommandós filmekben látható kapukra emlékeztetett. A hatalmas teremben félkör alakban helyezkedtek el a gépek, mögöttük pedig katonai álcázóhálókat adták meg a kellő hangulatot. A játékot multiplayerben igazi élmény volt kipróbálni: a fejlesztőkkel válllvetve, vagy ellenük harcolva próbálhattuk ki, milyen is egy igazi komplex katonai szimulációban multizni. A multi módok egyébként igencsak sokrétűek: városokat vagy egyéb katonai célpontokat kell elfoglalnunk, különböző járművekkel a többieket szállítanunk, az MI által vezérelt hadseregnek célpontokat megadnunk, és még sorolhatnánk. A segítőkész fejlesztők fel-alá szambáztak az újságírók között, és minden kérdésünkre válaszoltak. A multi igazán ütősnek tűnik, de leginkább csak azokat varázsolja majd el, aki a komplexebb FPS-eket kedvelik ezen a téren is.



Az amerikai hadsereg előszeretettel alkalmaz egyetétjű ikreket az ellenség megtévesztésére...



OKOSSÁGOK

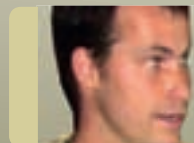
A „bohém interaktívok” ezek után a mesterséges intelligencia képességeit ecsetelték. Az *Arma 2* MI-jében semmilyen szkriptet sem találunk majd: állandóan adaptálódik a harci helyzetekhez és a környezethez. Az ellenünk harcoló katonák megosztják az információkat társaikkal, bekerítenek, fedezékbe vonulnak, és mindent megtesznek, hogy meglepjék az egyszerű játékost. A civilek vész esetén sikoltozva menekülni próbálnak, viszont ha a környéken béke honol, akkor beszélgethünk velük a kalandjátékokra emlékeztető kérdezz-felelek módszerrel. A katonák éppúgy kiabálnak és gesztikulálnak, mint ahogy a valódiak szokták. De az MI nemcsak a harcmezőn okos, hanem megjegyzi a viselkedésedet is. Például attól függően támadnak ag-

resszíván a helyi gerillák, hogy a korai küldetések során hogyan viselkedsz a civil lakossággal: ha megóvod életüket, akkor az ellenállók inkább az ellenségeidet, az oroszokat bántalmazzák, ha viszont népirtást rendezel, akkor biztosra veheted, hogy folyamatosan szakální fognak. Ez még akár odáig is fajulhat, hogy elveszítes emiatt egy fontosabb csatát, így az ellenség megerősíti pozícióit.

PROCESSZOR PROFESSZOR

A szuperintelligens MI természetesen igencsak combos gépet igényel majd. Az előbb ecsetelt okosságok miatt ugyanis majd minimum egy dual core processzoros gépre lesz szükség, az egyik „core” dedikált feladata ugyanis pusztán az MI kezelése lesz. Ennek ellenére a készítőik mindenkit igyekeztek nyugtatgatni,

Katonai szimulációs szoftvereinket a világ minden táján vásárolják a különféle hadseregek **Marek Spanel,** lead designer, Bohemia Interactive

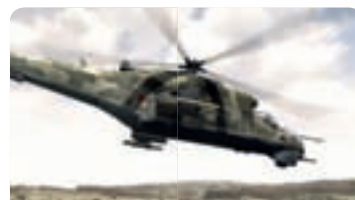


hogy olyan „nagyon” nem lesz szükség atomerőműre a megfelelő játékműnyhez. Persze a hatalmas, töltés nélküli bejárható területhez azért szükség lesz jó sok memóriára, a rendkívül részletes környezet megjelenítéséhez pedig nem árt egy erős videokártya, viszont az *Arma 2* nem erőlteti a DirectX 10-et, inkább marad a jó öreg kilencesnél. Ennek egyrészt az az oka, hogy a készítőik szerint a legtöbb felhasználó még mindig inkább XP-n, mint Vista-n tolja, másrészt



ILYEN VOLT, ILYEN LETT!

Különbségek három Bohemia-játék grafikája között



OPERATION FLASHPOINT (2001)

A Bohemia Interactive első játékánál, az *Operation Flashpoint*nál még nem a textúrák maximális életszerűsége volt az elsődleges szempont, hanem a járművek realizmusa. A *Flashpoint*ban még bizony mai szemmel nézve – kedvenc kifejezéssel élve – „mosottas” textúrákat láthatunk ezen a helikopteren, és az ablaküveg csillogását és más egyéb effektusokat sem láthatunk rajtuk.

ARMED ASSAULT (2006)

A tavaly megjelent *Armed Assault* első része már drasztikusan szebb megjelenítést kínál. A textúrák tüélesek, rendkívül részletesek, és az apróbb sérüléseket, horpadásokat is megfigyelhetjük a jármű oldalán. Talán egyedül a különféle effektek hiányoztak az *Arma 1*-ből.

ARMED ASSAULT 2 (2009)

A harmadik részben végre minden a helyén lesz: realisztikus külső, még élesebb, részletesebb textúrák és effektusok. A bemutatón az egyik fejlesztő arra is felhívta a figyelmünket, hogy a járművek ablakában valós időben tükröződik a marcona katonánk arca, miközben belenézett.



Az *Operation Flashpoint* nemcsak a játékosok körében volt népszerű, hanem megalapozta a hadseregek számára elkészített katonai szimulációk sikerét is: egy speciális verzióját kiképzésre használja az amerikai hadsereg.



GAVARÍTY?

Ezek itten saját nyelven karattyolnak!

A VALÓSÁGSZERŰSÉGEHEZ a megjelenítés mellett a különböző nyelven lezajlott monológok és párbeszéderek eredetisége is fontos. Mi magunk (az egyjátékos fősztoriban) egy amerikai kommandózt irányítunk, ám ellenségeink oroszok lesznek, a civil lakosság pedig a Chernarusban élő helyiekből áll, és mindannyian saját anyanyelvükön kommunikálnak majd egymással (a helyiek cseh nyelven társalognak). Ez nemcsak odavakkantott parancsokra, vagy az utcákon sétálók szokásos karattyolására vonatkozik, hanem a hosszabb átvezetőkre is. Az egyik átvezető során például hősünket és néhány társát elfogták a helyi gerillaszervezet tagjai, és miközben ütötték, rúgták őket, egymással helyi dialektusban beszélgettek, amíg nem jött a felmentő sereg az amerikai kommandósok képében.

A JÁTÉK ALAPBÓL PONTOSAN OLYANNAK ÁBRÁZOLJA AZ ÖSSZES GYLKOLÓESZKÖZT, AHOGY AZOK A VALÓSÁGBAN MŰKÖDNEK

pedig az, hogy effekt-orgia helyett inkább a részletesség és a textúrák gazdagsága lesz majd a kulcsszó.

REALIZMUS FELSŐFOKON

Ezzel tulajdonképpen el is érkeztünk a grafika csúcsteléséhez... Az *Armed Assault 2* első blikkre nem néz ki olyan döbbenetesen szexisen, hiszen a látványorgia terén a *Crysis* már elkényeztetett minket. Az emberi arcok kidolgozásánál például van még mit hegeszteniük a bohémoknak: csöppet még elnagyoltak, és olyan MMORPG-s/RPG-s érzetet keltenek. Amit viszont már most részletgazdagság terén felmutattak, az döbbenetes. Az erdőkben, mezőkön minden egyes falevél és fűszál kivehető, és a vegetációról általában véve elmondható, hogy az időjárásnak és környezetnek tökéletesen megfelel. A prezentációt tartó fejlesztő meg is akarta mutatni, hogy a fűben megbújó gombákat is láthat a figyelmes játékos, ám az istennek sem találta, erre kollégája némi szakzavarral odavetette: „Te Marek... Ez egy napsütötte mező az erdő szélén... Nincs tehát semmi nedvesség, akkor miért lenne szerinted itt gomba”? Kicsit komolyan veszik ezt a realizmust a srácok, az egyszer biztos... A vegetáció mellett természetesen a fegyverek és járművek kidolgozásának részletgazdagságára sem lehet majd panaszunk. Csakúgy, mint

a *Flashpoint*ban, itt is hihetetlen mennyiségű harci és civil jármű szerepel a játékban, és mindegyiket vezethetjük is! A harckocsik, dzsipek, katonákat szállító teherautók mellett kelet-európai gépkocsik (reméljük, ismét lesz Trabant), traktorok, sőt, még BMX-bicikli is szerepel majd az *ArmA 2*-ben!

IGAZI ARMAGEDDON LESZ?

Ezt nehéz így előre megjósolni, de az kétségtelen, hogy a játék már most na-

gyon ígéretesnek tűnik – különösen a *Flashpoint*, vagy a részletesebb katonai szimulációk rajongói körében. Ez nem is véletlen: a Bohemia különféle nemzetközi hadseregek (mint például az amerikai!) számára is alkot olyan szimulációs szoftvereket, amelyek alaposan felkészítik a katonákat a harcmezőn elforduló különféle harci szituációk mindenféle aspektusára. Ennek megfelelően a játék szinte minden pixeljéből árad a realizmus, ami például a rivális *Operation Flashpoint 2*-ről (amelyet a sors, illetve a játékforgalmazás iróniája folytán nem a Bohemia Interactive hegeszt) nem mondható el. A készítővel este beültünk egy brazil vendéglőbe, ahol jó sok finom rumkülönlegesség elfogyasztása után el-

árulták, hogy erősen tartanak a konkurenciától, de nem azért, mintha az *OF 2* jobb lenne (erről szerintünk egyáltalán nincs szó, udvariasan ugyan, de kifejtették, hogy kevés esélyt látnak arra, hogy a Codemasters saját csapatával tisztességes folytatást készíts majd), hanem maga az *Operation Flashpoint* brand olyannyira erős, hogy sokan ezért bíznak jobban a névben. Reméljük, a Bohemia csapatának neve azért jóval többet nyom a latban, mint régi játékok címe. Mi mindenesetre erősen drukkolunk nekik. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: [szavazz és értékelj!](http://szavazz.esiertekelji!)
gamestar.hu/jatek/armed-assault-2

Nem a rozsdá végez ezzel a járművel sem, hanem a rakétavetőm...



KING ARTHUR FEJLESZTŐI NAPLÓ

Egy sikervárományos magyar játék születésének története //Mayer



Juhász Viktor, lead designer

A BUDAPESTI NEOCORE MŰHELYÉBEN fejlesztett *King Arthur* játék ismerősen csenget a kedves olvasóknak, hisz szeptemberi számunkban Duncan volt a szerencsés, aki prezentálhatta számotokra ezt az ígéretes művet. Gondoltunk egyet, és ismét meglátogattuk a szorgos csapat fészket, hogy egy kicsit elbeszéljünk a játékról, és minél többet tudjunk meg arról, hogy mi is zajlik a háttérben, mennyi munka rejlik a lemezen, mely végül dobozba csomagolva a boltok polcaira kerül. Következő számainkban egyre mélyebbre fogunk ásni, hogy egy kis betekintést nyerhesetek egy lelkes magyar fejlesztőbrigád munkájába.

OTTHON, ÉDES OTTHON
Szerkesztőségünkben mondhatni átugrottunk a Bazilika környékén található stúdióba, ahol kellemes és családi hangulat fogadott bennünket. A kis tárgyalóterem kényelmes székeiben helyet foglalva

megtekinthettük a játék egyik még le nem vetített videóját, egy kicsit magába a programba is belenézünk, majd egy tartalmas beszélgetést folytathattunk a *King Arthur* vezető dizájnerevel, Juhász Viktorral és a Sales and Business Relations-ös Varga Zoltánnal. Bár a beszélgetés inkább beszámoló volt, hisz kérdeznünk se nagyon kellett, a két szakértő bőven tudott mesélni a készülő játék koncepciójáról. Számunkra pedig éppen eleget ahhoz, hogy csak a hallottak alapján izgatottan várjuk a megjelenést.

MIÉRT PONT Ő A KIRÁLY?
Mindig is érdekelt engem, hogy miképp is szereznek inspirációt a fejlesztők a még tervezés alatt álló programokhoz, illetve miért is döntenek egyes világok mellett. A *King Arthur* nemcsak egy hagyományos RTS lesz, hanem ahogy a fejlesztők is aposztrofálják, egy Role Playing War Game. Ennek a játéknak a koncepciójához valami olyan világra volt szükségük, amely ismerős a játékosok számára, de mégis misztikus és érdekes. Viktor szívéhez mindig is közel állt az angol kultúra és mondavilág, így Artúr király mitológiája mondhatni a lehető legjobb választásnak bizonyult. Tucatnyi könyvet végigbújt, mígnem Artúr-specialistaként már prezentálhatta terveit társainak. Az angol mondavilág mellett voksolni remek döntés, hisz ki ne ismerné Excalibur legendáját, ki ne hallott volna már Camelot váráról, és ki ne akart volna kissrácként fakardot forgatva a kerekasztal lovagjai között helyet foglalni. Jobb egy ilyen ismerős világba csöppenni, mint egy teljesen ismeretlenbe. Mindemellett persze rengeteg más érdekességet is tartogat az angol mondakör, így bőven van miből táplálkoznia a fejlesztők fantáziájának. A hősök, a fantasyvilágokat idéző szereplők és helyszínek remek lehetőséget

adnak a szerepjátékos elemekhez, illetve maga a történet, miszerint egy király nélkül maradt és darabokra szakadt ország keresi uralkodóját, szintén ideális egy stratégiai játékhoz. Az egészet összerakva tehát Artúr király világa kényelmesen illeszkedik a már fentebb említett Role Playing War Game-konceptióba, amelyet 3 éve tökéletesítetek a Neocore fejlesztői.

NAMOST RPG VAGY RTS?

Megtalálni a közös nevezőt, a megfelelő egyensúlyt a két stílus között talán az egyik legnehezebb része a projektnek. Az RPG-s elemek miatt nem lett volna szerencsés a játékosokat egy lineáris világba helyezni, így ahelyett, hogy kiválaszthatjuk a single player kampányban, hogy milyen „fajjal” szeretnénk hatalmunk alatt egyesíteni Angliát, inkább egy átlagos Artúr király szerepét kapjuk meg, aki hódításai alatt válik majd olyan királlyá, amilyenné szeretnénk. A fejlesztők olyan kampányt szerettek volna, ahol nem a játék szabja meg hadvezetői stílusunkat, hanem mi alakítjuk azt a cselekedeteinkkel. Nem kell „abból élnünk, amink van”, nem kell szidni az ellenfelet, mert neki vannak tündérei, nekünk pedig nincsenek. Cselekedeteinkkel erélyes, esetleg zsarnok királlyá válhatunk, illetve támogatjuk a keresztény világot vagy az angol óvallást, a döntés mindig rajtunk áll, hogy melyik irányba építjük személyiségünket. Királyunk többféle jellemével sajátos egységeket kaphatunk, és értékes szövetségeseget szerezhetünk, így nem lesz lineáris a játékmenet. Elménk mélyén pedig végig motoszkálni fog egy „mi lett volna, ha”-érzés. „Vajon ha zsarnok lettem volna, akkor milyen egységeket értem volna el, vajon milyen lett volna velük játszani”? Ez a koncepció jót tesz az egyjátékos kampánynak, hisz növeli a játék újrajátszási értékét. Nemcsak háborúznunk kell majd, de királyunkat és

LORD OF THE RINGS HANGULAT

HEROES JÁTÉKELEM

KING ARTHUR
TOTAL WAR JÁTÉKELEM

A KING ARTHUR ALAPVETŐEN a *Total War* és a *Heroes of Might and Magic* sorozatokból vegyít játékelemeket, mindezt megfűszerezve egy kis Gyűrűk Ura-hangulattal.



Kihoztuk a grafikus motorból amit lehetett, nem csalódtunk



Viktor és Zoltán részletesen kifejti a játék koncepcióját

FONTOS VOLT A FEJLESZTÉS SORÁN, HOGY HŐSEINKET NE CSAK ELDOBÁLHATÓ HÚSDARABOKNAK TEKINTSÜK

hőseinket is menedzselnünk kell a siker érdekében. A lovagok, avagy a hősök is csak akkor hajlandók hűséget fogadni nekünk, ha jellemünk, tetteink megfelelnek a nézeteiknek. Ahhoz, hogy ez is illeszkedjen a mondanakörbe, részletesen utána kellett nézni az egyes lovagok és személyek mondavilágbeli karakterének. Sir Percival például nem fog egy óvallást támogató király mellé csatlakozni, míg Merlin minden bizonnyal ott fog ülni kerekasztalunk mellett.

NEM, A NYÚL AZ!

Mivel RPG-ről is van szó, nemcsak egy hagyományos RTS-ről, fontos volt a fejlesztés során, hogy hőseinket ne csak eldobálható húsdaraboknak



Akció közben a King Arthur és Varga Zoltán

tekintsük, hanem nőjenek is a szívünk-höz a kalandok során. Ennek érdekében lovagjaink érdekeit is szem előtt kell majd tartanunk, menedzselnünk őket, különböző mágiákra tanítanunk, tartományokat bízunk rájuk. Egyes esetekben akár követelődhetnek is, amikor is fontos lesz, hogy engedünk-e a nyomásnak, vagy szélnek eresztjük az erőszakos lovagot. Lehet, hogy éppen ő dönt el a mi javunkra minden csatát, de vajon vállaljuk-e, hogy zarnoki jelleme miatt egy egész tartományt tönkretessen? Ennek a játékmotornak a beépítése mellett a már 5 éve fejlesztett grafikus motor is fontos szerepet kapott. Csatak közben egységeinkre közelítve gyönyörűen kidolgozott karaktereket kapunk, hőseinkre jellegzetes és egyedi páncélt aggattak, így könnyedén beazonosíthatóak. Régebben kifejezetten ózdkodtam attól, hogy az RTS-játékok 2D-ről 3D-re váltottak, hisz nem kaptunk annyival több élményt játékban, csak szebb grafikát. Ezúttal azonban számunkra nemcsak egy kép és név a lovag, hanem valódi személyiség, saját történetével és jellemével. A látvány tehát nemcsak szép, nemcsak arról szól az egész, hogy egy Gyűrűk Urát idéző világot tárnak elénk, hanem fontos szerepet tölt be a hősök és a játékos közötti kapcsolat erősítésében. A játék jövőre esedékes debütálásáig még sok a teendő, azonban az eddig látottak és hallottak alapján mindenképpen érdemes lesz figyelemmel kísérnünk a Neocore munkáját. **GS**



GAMESTAR TOP 10

...beteg játék

//Helikopter

AZT HISZEM, NEM KELL TÚL sok bevezetőt írni, hiszen elég csak rápillantanotok a címekre, melyeknek tízes listája következik, s máris elégedett mosollyal bólogattok, hogy bezony, ez a legelmebetegebb-legfurább-legszuperaranyosabb felsorolás épp. Amikor elkezdtek gyűjteni a részt-

vevőket, mindenki csillogó szemmel kiabálta be a szerinte mindneképp ezen listába való játékokat, majd hosszas hümmögés és értekezés után mazurral kiválasztottuk a jelenlegi felállást. Remélhetőleg ugyanolyan emlékeket ébresztenek Bennetek, mint bennünk.



JFK RELOADED

Ha a név alapján már nem kezditek ráncolni a homlokotokat, akkor azért olvassatok tovább, és elmesélem, mit is kell csinálni ebben a játékban. Mire ezzel végzek, biztos vagyok benne, hogy megjelenik az óriás WTF?! kérdőjel a fejetek felett. A Kennedy merényletet kell újrajátszani. Ráadásul ezt még értékeli is a program, azaz pontszámot kap Lee Harvey Oswald (nem kell bemutatni) arra, hogy mennyire

végezte jól merénylő munkáját. Van „golyó kamera” is, ami lassított felvételen szépen behatol az elnök agyába, és még azon belül is megmutatja, hogy hogyan is néz ki egy szép fejlődés. A tankönyvraktár pozíciója, az elnöki limuzin és az azt körülvevő rendőri kíséret mind tökéletes replikája (nagyjából) annak a környezetnek, ami Dallasban adott volt 1963-ban november 22-én. Ilyen van, de komolyan...?

10.

CONKER RELOADED 9.

Az eredetileg Nintendo 64-re érkezett kiskrka kalandjainak újrafeldolgozása volt Xboxon. Azon túl, hogy másnapos hányásokkal kezdi a játékot, belekever majd hashajtót egy tehén ételébe, hogy az a folyamatos ürítés miatt annyi kakát termeljen, ami segítségével már feltöltődik egy ciszterna, ami kell a továbbjutáshoz... vagy az, mikor az egyik főellenfél egy áriázó fekália, aminek kukoricából vannak a fogai, és WC papír gurigákkal kell lövöldözni, hogy aztán WC lehúzás hang következtében sérüljön... vagy a sorozatos filmjelenet újrendezések, mint a Mátrix folyosójelenete, csak a kiskrka Neo, vagy a Ryan közlegény megmentése



partraszállása, ahol társrókák keresik a karjukat vérezve, vagy fulladnak meg oldalra kivetődve a partraszálló hajóból... Az egyik legpoénosabb játék volt az elmúlt években, mindenképpen javasolom bárkinek, még akkor is, ha az xboxos csak felhúzott grafikával debütált a Rare-től (de nagyon, nagyon szép lett!). Tökéletes délutáni nézdahátam szaladgáló akció-platfomjáték.

POSTAL 8.

A Postal szintén egy olyan játék, amit nem kell bemutatni senkinek, aki egy kicsit is jártas az FPS-ek vagy a kicsit erőszakosabb játékok világában. Bár az első rész még 2D shooter volt, rengetegen emlékeznek a rendhagyó felülnézetes mézszárlásokra. Még a Grand Theft Auto sorozat előtt (bár nem tudom, miért ezt említem párhuzamként...) érkezett, és nagy port kavart a benne rejlő lehetőségekkel és a kivitelezésmóddal. Azon túl, hogy fel lehetett gyűjteni embereket, meg tömegmészárolni, meg minden, ami csak kellhet egy nem túl boldog átlagos amerikai lakos mindennapjaiba, rögtön fókuszba került azáltal, hogy elkezdték rengeteg



oldalról támadni a politikuskok a játékot, és azóta is az egyik leginkább kontroverzális terméke a játékiparnak. A második rész kicsit visszább vett, bár az is tartalmazott nagyon durván elszállt ötleteket, ráadásul 3D-ben, de azért mi mégis az első részt emelnénk ki igazán, mint gyöngyszemet. Postal Dude, a főhős azóta már ikonikus figurává nőtte ki magát, valljuk be, nem méltatlanul.

WORLD OF GOO

Az olajnál nincs jobb, ezt a World of Goo óta tudjuk. Na jó, nem csak azóta, hanem már évek óta, de nem baj. A Loco Roco-nál majd elmeséljük a távolról eső hasonlóságot a két játék között, csak épp ez PC-re is van, nem úgy, mint narancssárgábbik társa. Az a cél, hogy minél nagyobb építményeket rakjon össze a játékos pici ragadós fekete olajfoltokból-darabokból, amik aztán egyre instabilabbak, és rendre eldőlnék valamilyen irányba, vagy egyszerűen szétszajja őket valami környezeti tényező, ami hatására lehet előlről kezdeni rögtön a dolgot. A foltocskák felfelé törnek minden esetben, mert el



akarják érni a csövet, ami tulajdonképpen a pálya végét jelenti. Gyu és Vakka olyan szinten rácuppant a játékra, hogy állítólag már álmukban is GOO darabkákat raknak egymáshoz, mindenféle extrém építményeket alkotva... Remélem engem nem kap el a láz.

7.

LOCO ROCO 6.

Ha nem ismeritek névről, akkor vagy a zenéjét hallottátok már tutira, vagy csak annyit kell mondanom, hogy ez az a sárga paca, ami énekelget egyfolytában, zísrosan folyik mindenfelé és egyfolytában csak zabálja. A PSP-s platfomjátékról van szó, ami az első és azóta is egyetlen olyan PSP-s húzó cím, amely elérte, hogy bundle-ben adják a géphez és megugrassa az eladásokat. A World of Goo-hoz tudnám leginkább hasonlítani, amiről ebben a számban még írunk is. A Loco Roco annyira aranyos és bájos, olyan szinten gyerekeknek és felnőtteknek is elérhető tartalmú játék, hogy

muszáj volt szerepelnie a Top 10-ben. Aki látta, mindenki első látásra szerelmes lett belé, legyen szó akár férfiakról, akár nőkről. Egyenesen öltünk a PSP-ért, amikor a Loco Roco a közelben volt, úgyhogy, ha még nem láttátok esetleg a három évvel ezelőtti E3-on berobbant platfomjátékot, mindenképpen próbáljátok meglesni valahol.





KILLER 7 5.

Először csak a Gamecube, aztán a PS2 tulajok is találkozhatnak ezzel a páratlanságosan remekes tüneményel.

Az egész játék egy cel shaded horror-akció-kémjáték. A *No More Heroes* készítőitől van, természetesen a *Killer 7* a

korábbi, a *No More Heroes* nemrég megjelent csoda pedig az új Wii-örületük. A *Killer 7*-ben hét karaktert kellett irányítani, akik mind egy tudathasadásos gyilkos éneke. Volt köztük nagy néger gyilkológép, kis törékeny fehér elmegyógyintézet ruhás lányka, vak duplapisztolyos deszkás srác... kb. el tudjátok képzelni, hogy mennyire volt könnyű azonosulni bármelyikükkel, noha nem is ez volt a cél. A játék nehézsége, plusz az, hogy 45 perc – és most ezt

komolyan mondom, hogy 45 perc – után sem jöttem rá, hogyan is kell irányítani pontosan a játékot, mi ez a TV dolog, ahol karaktereket lehet cserélni, meg egyáltalán mit kell elérni és hogyan. Úgyhogy az idő elteltével elővettem a manuált és megnéztem, mi is ez az egész. A keretsztori megismerése után már jóval egyszerűbb volt, és az egyik legjobb gamecube-os játékká vált a szememben a *Resident Evil 4* és a *Zelda Wind Waker* mellett.

AMERICAN MCGEE'S ALICE 4.

Azt hiszem már a dobozkép elárult mindent a játékról. Szerintem nem én vagyok az egyetlen, aki gyermekkorában nem értette ezt a mesét, vagy egyenesen félt is tőle kicsit. American McGee pont ezt lovagolta meg, és a véres kötények, vékonyka, gonosz kislánynak beállított Alice-t szépen átkalauzolta azokon a hihetetlen elmebeteg helyszíneken, melyek szerintem csak az ő agyában szerepelnek – természetesen megfűszerezve az eredeti mese amúgy sem túlságosan racionális, földhözragadt szemléletmódjával. A játék abszolút nem volt rossz, sőt, bár én egy ponton túl azt mondtam, hogy inkább megnézek valami nagyon behúzó „drogokról leszokó, majd mégis inkább szájharmonikázásból megélni akaró, de aztán de mégis inkább homokos szőrös lesz, majd könyvelő...” féle filmet. Azt hiszem, a végeredmény körül-

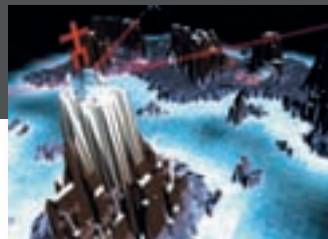
belül ugyanaz lett volna lélekben. Már csak arra emlékszem, hogy egyik nap azt álmodtam, hogy a hentesnél a sarki boltban Alice állt a kék-fehér kötényében a bárdal, és azt kérdezte, szárnyát vagy a combját – különleges mosollyal a szája szegletében...



DARWINIA 2.

Gyu kezdett izzadó tenyérrrel tapsikolni, amikor szóba került a Darwinia, mint esetleges résztvevő a Top 10-ben. A régen *Comanche* című helikopter szimulátorban megismert voxeles tájgenerálás közel egy évtizeddel később visszatért és hatalmasat durrant, hiszen meglehetősen egyedi ábrázolásmódot adott a *Darwinia*nak ezzel. Már a cikkünkben is direkt kiemeltük ezt régebben, amikor teszteltük a játékot,

hogy beazonosítottam a grafikusok bénázása, hanem a stílus maga olyan, hogy úgy nézzen ki a játék, ahogy. Emellett ráadásul egy meglehetősen rendhagyó stratégiai játékot is készítették a srácok belőle, így feltétlenül helye van a listában.



PSYCHONAUTS 3.

Az egyik ex-Monkey Island guru Tim Schafer új cégének első játéka volt a Psychonauts, ami azzal írta be magát a történelemkönyvekbe, hogy egy újabb hihetetlen elismerésnek örvendő, minden újságíró által az egekbe magasztalt, a játékosok által mégsem annyira nagy számban vett játékot kreált. A *Psychonauts* azon játékok egyike, amiket nehéz megérteni, és még nehezebb ráhangolódni fura humorára, színvilágára, hiszen a vöröstől a zöldig túlnyomórészt minden olyan szín megtalálható a játékban, ami adott pályaszakaszhoz teljesen nem odaillo. A szemüveges főhős kalandjai ettől függetlenül nagyon jól sikerültek,



az egyik legérdekesebb és legjobb platformjáték volt az elmúlt öt évben. Bárki, aki játszott vele a szerkesztőségben, nem győzött percnként kiadni magából valamilyen hangot, legyen az akár visító gurgulázás, vagy horkanásos szalonnacuppogást imitáló orgazmusféle.

KATAMARI DAMACY 1.

Mazur kedvence. Rengetegek kedvence. Én a We Love Katamari-val találkoztam először, de a szürreális képi világ, az iszonyatosan elborult hangon ciripelő, zagvaságokat beszélő szereplők, a rendkívül durva, cosplay bálók is horrorra számító megjelenésű ruhák a karaktereken, no meg az ultrabrutál mennyiségű punci azonnal hátrahőkölésre készítetett. És akkor még a zenéről nem is beszéltem, ami mazurnak sokáig csengőhangja volt (bár az egy valóban kellemes, nyugtató darab, nem a féldióta hisztérikus szereplőgyogás). Egy biztos, személgombócot dagasztani

hatalmas sikk és örület lett, aki részt vett/vesz benne, biztos elismerő szavakkal méltatja különlegességét és extrémizását. Máig nem tudom, hogy lehet sikeres egy játék, amiben a végén magát az univerzumot is a személgombóc vonzásába kell helyezni, de sebjaj... fejet hajtok. GS





KING'S BOUNTY: PRINCESS IN ARMOR

A kis Amelie hercegnő felnőtt, és elindul, hogy szétrúgja a gonoszok hátsóját //Zarathos

RÖVIDEN

A *King's Bounty – The Legend* folytatása. Ezúttal női főszereplővel, de a megszokott kalandozós, körökre osztott harcos játékmennel.

KIADÓ IC

FEJLESZTŐ Katauri Interactive

MEGJELENÉS

2009 eleje



Repül a...



Már a strand sem a régi

ALIG KÉT HÓNAPJA (TALÁN még annyi sem, ködösek már az emlékeim), hogy a *King's Bounty* végre Oroszországon kívül is megjelent, és a kritikusok is hasra estek előtte (kicsiny szerkesztőségünkben is számos rajongót szerzett). Szóval senki nem lepődött meg a bejelentésen, hogy készül a folytatás is, ezúttal egy kiegészítő képében. A főszerepben Amelie hercegnő és bébisárkánya (ahogy egy külföldi híroldalon találoán megjegyezték a címben: *King's Bounty: Lilo & Stitch Edition*), és persze az elvárható számos új fícsör.

AMELIE CSODÁLATOS ÉLETE

A fiatal hercegnőre bizonyára mindenki emlékszik, aki kipróbálta az alapjátékot, hiszen a történetben is fontos szerepet játszott, és egyszer egy nagyon „váratlan” fordulat során jól el is rabolták. A kislány bizonyára tanult az esetből, és úgy döntött, hogy öt többit nem fogják csúnya elfek moleztálni. Komoly gyakorlatokkal jó nővé képzezte magát, és a csinos amazonok szokásos vértjét (értsd: egy tanga és egy „jól szellőző” felső) magára öltve nekilát a birodalmát övező rosszarcúak szisztematikus kiirtásának. Nyilván lesz valami egyéb motivációja is, de ez is van annyira kreatív, mint a *Legend* története, szóval csak nem lóttam nagyon mellé.

MUDKIP

Királylányunk kap maga mellé egy sárkányt is, aki sajnos nem a nagy, zöld, borzalmas tűzköpő fajtából kerül ki, hanem a kicsi, édi-bédi aranyosból, és tényleg úgy néz ki, mint *Stitch* szárnyakkal. Illetve a *Pokémon*-ban, vagy az internet mély bugyiraiban jártasak a Mudkippal való hasonlóságot is felfedezhetik. Háziállatunk amellet, hogy nagyon aranyos (próbál lenni... nem vagyok oda az ilyen próbálkozásokért), a *Legend*-ben fontos szerepet kapó *Chest of Rage*-et helyettesíti: körönként egyszer megidézhetjük, hogy valamelyik speciális képességével (melyeket a *Spirits of Rage*-hez hasonlóan szintlépések során tanul meg) rendet csapjon az ellenfél soraiban.

EGYÉB APRÓSÁGOK

Számos egyéb aprósággal is gazdagszik a játékmenet, hogy biztosan ne unatkozzunk – az alapjátékból kiindulva több mint 10 órás – végigjátszás közben, így akár fejevadászatra is adhatjuk a fejünket, sőt apródot is felfogadhatunk. Ez utóbbi lehetőségről nem találtam bővebb leírást, de úgy sejtem, hogy a *Legend* házasságát fogja kiváltani, mivel elég érdekes látvány lenne, ha Amelie hites ura vigyázna négy gyermekükre közös kalandozásaik során. Feminista szempontból bizonyára jelentős videojáték-történelmi mérföldkőről lenne szó, de Amelie ruhatárát

elnézve a játék fejlesztői egy teljesen más célközönséget céloztak meg, mint az említett mozgalom tagjai. A fentiek mellett kapunk egy új hátast is, egy pegazus képében, akivel az égben szállva szelhetjük át a kontinenseket, és a varázslatok tárárt is bővítik, ezúttal már a kalandozói térképen használható bűvíveket is megtanulhatunk.

ÚJ VILÁG, ÚJ FÖRMEDVÉNYEK

Természetesen az ellenfelek felhozatalán is frissítenek kicsit. Egyrészt érkeznek a „vérszomjas pangolinok”, akik egy új faj, és... hát... vérszomjasak, de ezen kívül semmit nem tudunk róluk. Kapunk továbbá újabb, a pálya felét elfoglaló Bossokat. Eddig három nevét fedték fel (Borer, Gremlion, Ball földémon), és kettőről láthattunk képeket (Borer, Gremlion), de összesen ötöt ígérnek. Ráadásul kreatívabbnak is tűnnek, mint a *Legend*-ben felbukkanó három sorstársuk, melyek csak nagyra nőtt állatok voltak, mivel ezúttal legalább egy nagyra nőtt gremlinnel és egy nagyra épített robottal is találkozhatunk. A megjelenés Oroszországban 2009 elején esedékes, de reménykedhetünk abban, hogy nem sokkal később befutnak majd a nemzetközi verziók is.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/kings-bounty-princess-in-armor

KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK 1 DB GAINWARD HD 4870 1024MB GDDR5 GOLDEN SAMPLE GRAFIKUS KÁRTYÁT, AMELYHEZ A GTA IV PC-S VERZIÓJÁT ADJUK AJÁNDÉKBA!

KÉRDÉS:

Hány darab monitorkimenet található meg a Gainward HD 4870 1024 MB GDDR5 GS kártyán?

GS A: Egy

GS B: Kettő

GS C: Négy

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:

December 10-ig

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

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

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

A Gainward legújabb Golden Sample kártyájának alapjául a HD 4870-es grafikus processzort választotta. Érhető a döntés, hiszen napjaink egyik legjobb ár/érték arányú grafikus vezérlőjéről van szó, ám arra még mi sem számítottunk, hogy a gyártó brutális módon paprikázza fel a saját megoldását. Az 1 gigabájtnyi GDDR5-ös memóriával felszerelt Golden Sample változaton két BIOS kapott helyett, melyek közül a Turbo az utolsó teljesítmény cseppeket is kifacsarja a kártyából. Hogy a megemelkedett órajelek ne okozzanak melegedési problémákat, ezért a nyomtatott áramkörre hőcsöveken alapuló sűrű bordázatot szereltek, melyen két ventilátor végzi az alkatrészek átszellőztetését.

Gainward HD 4870 1024MB

Tulajdonságok:

- RV770 grafikus mag
- 800 darab stream processzor
- 775 megahertzes magórajel (Turbo BIOS)
- 1024 MB GDDR5 memória
- 4000 megahertz effektív memória órajel (Turbo BIOS)
- DirectX 10.1
- PCI Express 2.0 csatlófelület
- VGA, DVI, HDMI és DisplayPort kimenetek
- Két ventilátoros hűtés
- Dual BIOS

Erőből tehát nincs hiány, ám hogy ezt élvezni is lehessen, egy játékot is mellékelünk a kártya mellé. Ez pedig nem más, mint a GTA IV PC-s verziója, amivel minden bizonnyal könnyedén meg fog birkózni a Gainward HD 4870 1024 MB GDDR5 Golden Sample.



GameStar

EGYÜTT MÉG OLCSÓBB!

Fantasztikus ajánlat az egész családnak!

A 3 különböző számítógépen is használható dobozos **Office** otthoni változathoz teljes értékű, dobozos **FIFA 09** vagy **Red Alert 3** PC-s játékszoftvert csomagoltunk!

Most csak

21.990 forint bruttó
plusz szállítási költség!

Megrendelés: shop.gamestar.hu

Az akció 2008. december 31-ig tart.



THE OLD REPUBLIC

A Bioware és a LucasArts grandiózus vállalkozásba fogott!

//Gulius

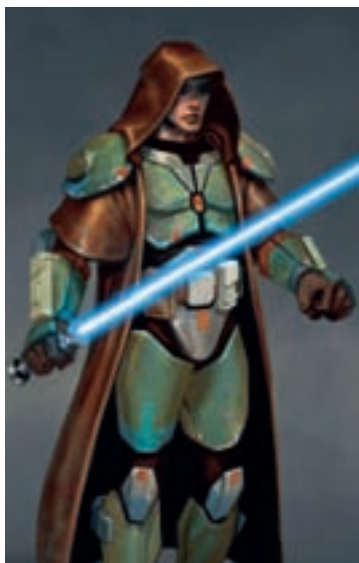
RÖVIDEN

A BioWare feltett szándéka egy újfajta MMO létrehozása, amelyben a sztori legalább olyan fontossággal bír, mint a karakterfejlesztés.

KIADÓ EA
FEJLESZTŐ Bio Ware

MEGJELENÉS

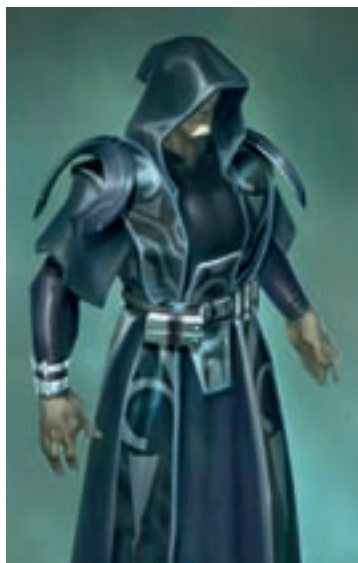
soká-soká, egy közeli-közeli galaxisban



A BIOWARE STÚDIÓ EDDIGI legnagyobb projektjébe vá-gott bele a *The Old Republic* bejelentésekor. A cég minden eddigi szerepjátéka igazi gyöngyszem, ezért aztán viszonylag nyugodtan várhatjuk, mi sül ki legújabb projektjükből. Azért csak viszonylag, mert az MMO műfajjal eddig még nem próbálkoztak a srácok, és terveik szerint a *The Old Republic* nem a szokványos – és jól bevált – sémákat alkalmazza majd.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

A legtöbb MMO ott vérzik el, hogy képtelenek a maximális szintre felhúzott játékosok számára érdekes és friss tartalmat biztosítani folyamatosan. Hogy a *The Old Republic* mit nyújt majd maximális szinten, még nem tudni, de az biztos, hogy a magányos játékosok, akik küldizni akarnak, maximálisan megtalálják majd a számításukat. A BioWare ugyanis elkészíti nekik a *KOTOR* következő három epizódját egyben – legalábbis így jellemezték a sztori hosszát, és az ezzel kapcsolatos küldetések számát. A történet lesz az, amivel a BioWare – reményei szerint – megreformálja az MMO-k világát. A játékos 300 évvel a *KOTOR* történései után lép színre, és egy háború kellős közepén találja magát. Egy elmenekült Sith Lord ugyanis titokban hadsereget szervezett, majd egy pimasz húzásal elfoglalta a Coruscantot, súlyos sebet ejtve ezzel a Köztársaságon. A Coruscant elfoglalása után a szenátus tűzszünetet kötött a Birodalommal, és azóta egyfajta kényes egyensúlyban van a két hatalom. A határ mellett azonban egyre több összecsapás tör ki, és bármelyik percben várható a totális háború kitörése. A küldetések megalkotásával rengeteg időt töltenek a fejlesztők, nem céljuk ugyanis a Star Wars univerzumot lezülleszteni. Minden feladat komoly, és szorosan kapcsolódik a történethez.



Ahogy az egyik fejlesztő megjegyezte: „Darth Vadert sohasem kérte volna arra egy farmer, hogy keressen meg neki egy alkatrészt, amivel aztán megszerelheti a traktorját” – így aztán ilyesmivel nekünk sem kell majd foglalkozni.

AZ ERŐ VELÜNK VAN

A MMO műfaj ugyebár alapvetően arra épít, hogy a szervereken a játékosok majd jól összebarátkoznak, és együtt indulnak rendet tenni a világban. Így lesz ez a *The Old Republic* esetében is, ám itt is találhatunk egy apróbb csavart. A BioWare mindig is nagy hangsúlyt fektetett az igényes NPC-k megformálására, akik a főhóst kísérték. Azt gondolná az ember, hogy egy MMO-ban ilyesmire nincs szükség, hiszen társaink hús-vér emberek lesznek, de a fejlesztők szerint ez nem így van. Minden játékos rendelkezik majd egy saját, egyéni sztoriszállal, amelyet akár egyedül is követhet. Ekkor jól jönnek majd ezek az NPC-k, akikből a már ismert BioWare-es módszerrel kis csapatot verbuválhatunk. Vigyáznunk kell azonban, mert az új generációs NPC-k bizony minden eddiginél „élőbbek” lesznek. Míg a *Baldur's Gate*-ben legfeljebb beszóltak, ha valami nem tetszett nekik, addig a *The Old Republic*-ban akár el is hagyhatnak, sőt el is árulhatnak bennünket – csekély vigasz, hogy mi is megtehetjük ezt. Természetesen viselkedésük nagyban függ attól, mi hogyan is bánunk velük, de nem csak ez

i Az MMO játékok sikere három alapvető pilléren nyugszik – úgymint karakterfejlődés, felfedezés, és természetesen a harc. A BioWare feltett szándéka egy negyedikkel kibővíteni a listát, ez pedig a történet. A sztori ugyan jelen van minden MMO-ban többé-kevésbé, ám sehol nem olyan hangsúlyos, mint a *The Old Republic*-ban.



Ló a jövőből jövő őlő



–Én vagyok az apád!
–Nem, én vagyok a te apád!

befolyásolja majd őket. Minden NPC-t jól kidolgozott háttérsztori jellemez, és ha úgy látják, hogy céljaink nem egyeznek, nem haboznak majd lépni ez ügyben. Hogyan érhetjük el, hogy embereink tűzbe menjenek értünk? Nos, mindenki másképp. Egy Sith Lord nyilván a félelemre alapoz, hiszen neki nem barátok, társak kellene, hanem mindenre kész követők. Jediként más a helyzet, ő inkább érvekkel dolgozik, és megpróbál majd olyan célokat találni, melyekkel könnyen azonosulni tudnak szövetségesei. Társainkra vigyázni kell, hiszen itt nincs visszatöltési lehetőség.

Amennyiben valamelyikük elhalálozott – akár saját kezünk által – az bizony eltűnik örökre.

ÉN, A JEDI

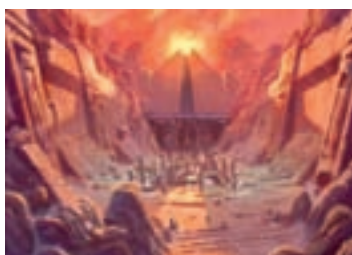
A tűzszüneti egyezmény alkotta határok eredménye a következő jelenleg: a Coruscant, a Tython és a Korriban (ofc) Sith fennhatóság alá került. A Köztársaság az Alderranon, a Manaanon, az Utaupun, az Agamaron és a Dathomiron gyakorolja a hatalmat. Ezen bolygók egyikéről indulhatunk majd újra. Elképzelhető – sőt valószínű – hogy lesz még pár helyszín, de ezekre mindenképpen

DARTH VADERT SOHASEM KÉRTE VOLNA ARRÁ EGY FARMER, HOGY KERESSEN MEG NEKI EGY ALKATRÉSzt, AMIVEL AZTÁN MEGSZERELHETI A TRAKTORJÁT

ellátogathatunk majd. Már a karakteralkotásnál el kell döntenünk, vajon hősies Jediként vagy becstelen Sithként tervezzük a boldogulást. A játszható fajokról és a karakterosztályokról szinte semmit nem tudunk még, de az biztos, hogy valamilyen szinten mindenki Jedi, aztán szépen alkasztokra lehet specializálódni. Lesznek olyan kasztok és fajok, amik csak az egyik oldalt játszva válnak elérhetővé. Ez elég furcsa terv így elsőre, bár tuti lesz olyan, akinek bejön a wookiee mint Jedi. Jediként az egyetemes jóságot képviseljük, célunk a béke és a harmónia hirdítése, míg Sith Lordként ennek ellenkezője igaz ránk. Azért a szabályok nincsenek köbe vévse. Aki úgy érzi, hogy nem képes a választott oldallal azonosulni, akár át is állhat. Ez ugyan egy hosszú folyamat, amit társaink nem feltétlenül díjaznak, sőt akár képességeink is akadályozhatnak. Egy alapvetően pusztító skillelkel rendelkező Sith ugyanis eléggé fegyvertelennek bizonyulhat például egy szópárbajban, hacsak nem gordiuszi csomóként kezeli az ellenfelet (gy. k. kettévágja).

ELŐKARDOM RÁNTOMAT

Ha már a pusztításnál tartunk, ejtsünk néhány szót a harcrendszeréről. Azért csak néhányat, mert sajnos egyelőre igen kevés információ áll rendelkezésre.



A BioWare játékokban megszokott félig körökre osztott, pauszálható csetepaték sajnos nem kerülnek implementálásra. Mondjuk egy MMO-ban elég érdekes is lenne az ilyen megvalósítás – arról nem beszélve, hogy leginkább technikailag lehetetlen a megvalósítás. A csíhi-puhi valós időben történik tehát, de hogy milyen eszközöket használhatunk rendszabályozás céljából, még nem tudni. A fénykard természetesen alap, hiszen minden karakter Jedi – akár sötét (nem intelligenciahányados okán), akár nem. A lézerpisztolyok és karabélyok is biztosan szerepelnek, és természetesen a Jedi képességek sem hiányozhatnak, de hogy ez utóbbiból mennyi lesz, sajnos még titok. Ennyit lehet tehát biztosan tudni a legújabb BioWare projektről. A grafikáról azért nem is érdemes egyelőre semmit mondani, mert a mellékelt képeken is látszik, hogy a játék igen erősen prealfa állapotban vegetál. Biztosan nem így fog kinézni, bár az is igaz, hogy egy MMO sosem elsősorban a szépségével ragadja meg az embert. A hangulat az, ami miatt jó eséllyel indulhat harcba a *The Old Republic*, és e téren a BioWare-nek nincs félnivalója. A *Star Wars* univerzum nagyon sok embert vonz, ők pedig nagyon tudnak hangulatot csinálni. Felkötheti hát a gatyáját a Blizzard, hiszen nem titkolta az a cél, hogy a *WoW* játékosok hatalmas táborából szerezzenek előfizetőket a készítőik. A megjelenés ugyan még távoli – olyannyira, hogy semmi infó róla – ,de azért nem árt az ilyesmire felkészülni. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/star-wars-the-old-republic

Minden döntésnek széleskörű következményei lesznek, mindenki érezheti, hogy fontos szereplője a világnak, akár meg is változtathatja azt Ray Muzyka, CEO, BioWare

VIRTUÁLIS PAJTÁSKODÁS FELSŐFOKON

Entyem & Pentyem



A BIOWARE ÁLTAL MEGALKOTOTT MELLÉKSZEREPLŐKET mindig is a nagyfokú interaktivitás jellemezte. Minden játékban lehetőség volt virtuális viszonyba keveredni valamelyik csatlóssal, legyen bár karakterünk férfi vagy nő. Nos, a *The Old Republic* sem szakít a hagyományokkal. Amennyiben kedvünk támad, bármikor összeszűrhetjük a levét egyik- másik csapattagunkkal. (Vagy meg is fojthatjuk őket).



OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

A harctéri realizmus egyik élharcosa hét év után hivatalos folytatással jelentkezik //Zarathos

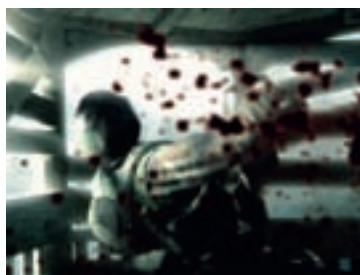
RÖVIDEN

Az *Operation Flashpoint* hosszú idő után jelentkező folytatása minden vetélytársánál realiztikusabban próbálja meg visszaadni a csatamezők hangulatát.

KIADÓ Codemasters
FEJLESZTŐ Codemasters

MEGJELENÉS

2009 eleje



A 2001-BEN MEGJELENT *Operation Flashpoint* komoly rajongói bázisra tett szert, akik még hét év múltán is hűségesek a játékhöz, újabb és újabb modokat készítve hozzá. Ilyen siker esetén általában nagyon hamar szokott érkezni a folytatás, de a játékot készítő Bohemia Interactive csúnyán összekapott a kiadó Codemasters-szel, és morcosan elvágattak a naplementébe, hátrahagyva az *Operation Flashpoint* név jogait. Persze a stílust magát nem hagyták magára, és elkészítették az *Arma: Armed Assault*-ot, amelynek már a folytatása is a nyakunkon van (ld. előzetesünket a 34. oldalon). Eközben a Codemasters is úgy döntött, hogy nem hagyja parlagon heverni a jól csengő nevet, és azt tették, amit az Ubisoft a *Far Cry*-jal: elkészítették a folytatást belső fejlesztésként. A megjelenés még messze van (bár az eltelt hét évhez képest hat-hét hónap már nem is olyan sok), de a fejlesztők már büszkén mutogatják a majdnem kész művet.

REALIZMUS... EGY ELKOPTOTT KIFEJEZÉS

Napjainkban minden játékra ráaggatják a realiztikus jelzőt. Idegenek ellen küzdünk egy távoli bolygón, fotonagyúkkal és klónozott hadsereggel? Akkor azok realiztikus idegenek egy realiztikus távoli

bolygón, realiztikus fotonagyúkkal és főleg realiztikus klónozott hadsereggel. Emiatt akár legyintheznénk is, amikor Clive Lindop, a játék MI dizájnere ezzel a jelzővel illeti az *Operation Flashpoint 2* által nyújtott élményt, pedig úgy tűnik, hogy ezúttal nem csak a marketing részeként fogunk ezzel a kifejezéssel találkozni. Ami egyrészt nem meglepő, hiszen már az előd is a – korához képest főleg – lenyűgöző... izé... realizmusáról volt híres, másrészt viszont mégis az, mivel ha egy PC-s játék folytatása konzolokra is érkezik (mert bizony a *Dragon Rising* ez a helyzet), akkor többnyire butítással szoktunk találkozni, és nem fordítva. Pedig itt nem lesznek gépfegyverrel 200 méterről osztogatott fejlődések, ehelyett minden lépés előtt egy sorozatot vakon előre eresztve fogunk előrenyomulni, reménykedve abban, hogy a fedezék nélkül eltöltött pár másodpercben nem csapódik belénk egy kősa lövedék.

A CSATA NÉLKÜLÜNK

Lindop büszkén emlegeti a csatamező önállóságát is: a játékos csak egy fogaskerék lesz a gépezetben, és nem a mindent előre hajtó szuperhős. Akár el is bújhatunk egy fedezék mögött, megvárva, amíg a csata nélkülünk lezajlik, és még az sem kizárt, hogy a mi oldalunk nyer. Ha mégis beszállunk a harcba, az kis különbséget fog csak jelenteni, bár

valószínűleg ezen a kicsin fog múlni, hogy a seregünk győz vagy veszít. A terep olyan dinamikus változik, hogy a küldetésekért felelős dizájnereknek külön kiadták utasításba, hogy ne készítsenek olyan missziókat, amelyekben egy embert vagy egy épületet kell megkeresni, mivel az esetek nagy részében a célszemély/épület már halott lesz/nem fog állni.

KI MINT VET, ÚGY ARAT

Bár a csatater egyetlen hatalmas 220 négyzetkilométeres terület, az átláthatóság érdekében több kisebb epizódra osztották fel a történetet, amelyek mindegyikében pontos győzelmi feltételek vannak (szemben például egy „itt ez a nagy sziget, foglalj el rajta minden ellenséges állást, és nyertél” hozzáállással), de ettől még a világ teljesen perzisztens: amit elfoglaltunk egy fejezetben, azt a későbbiekben felhasználhatjuk a saját seregünk számára.

Az *Operation Flashpoint 2* célja egyértelműen az, hogy a realiztikus shooterek királyává váljon, és 2009-ben majd elválik, hogy miként képes tartani magát az *Arma 2*-vel szemben. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/operation-flashpoint-2



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



www.gepbolt.hu



www.edigital.hu



www.poligon-kt.hu

HALIHÓÓÓÓÓ!



Unod már
békaperspektívából figyelni
a munkalehetőségeket?

Akkor ellenőrizd
a **karrier.computerworld.hu** weboldalt,
regelj be és böngéssz a fentlevő IT-állásajánlataink között!

COMPUTERWORLD
KARRIER

BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztje //mazur



LATIATUC FELEYM ZUMTUCHEL
mic vogmuc. Isa kockák vogmuc.
Rohanunc hazoá es toliuc a Fallout
3-ut, Far Cry 2-ut, nu meg a uy
Need For Speedut, Tomb Raiderut.
Grand Theft Autut.

De hát ez van, értitek, november, csak ennyit mondok. November. Stabibil tervem van, kiveszek két hónap szabit, a családomat hibernálom (ez a terv egyetlen gyenge pontja, de a kivitelezésen ráérek aggódni), és szigorú menetrend szerint nekiesek a játékoknak. A Far Cry 2 jó volt.

(Vagy inkább... nem volt rossz.)

Most van soron a Fallout 3. (Imádom.) Ezek után már csak kábé 10 olyan játék van, amit semmiképp sem akarok kihagyni, és akkor még nem beszéltem az új WoW kiegészítőről, ami miatt muszáj lesz lefűjnom

a port jó öreg warlockom kopasz feje búbjáról. Sem az Xboxra érkező finomságokról, a Gears of War 2-ről, Fable 2-ről, amiket körülöttem már mindenki rég végigjátszott. De aztán össze kéne ülni, csapni nagy bulit meg inni is már. Hogy legyen ürgy tolni a Guitar Hero IV-et, ahol persze majd mindenki dobolni akar. És decemberben vajon pihenhetünk? Még frászt, tisztelt hölgyeim és uraim. Jön a Call of Duty és a Mirror's Edge, amit még a karácsonyi-szilveszteri zabafeszt előtt el kell kezdeni, mert se bejglire, se pulykára, se halászlére nem jó ám az ugrabugra. Ha értitek, mire gondolok.

mazur



50

GRAND THEFT AUTO IV

Niko Bellic menni PC

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

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

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

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 56 EGY KÁVÉ MELLETT... AZ ARMA 2 KÉSZÍTŐIVEL
- 58 NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
- 64 FALLOUT 3
- 70 FAR CRY 2
- 74 TOMB RAIDER: UNDERWORLD



- 78 BULLY
- 82 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
- 86 NBA 2K9
- 88 GUITAR HERO: AEROSMITH
- 90 WORLD OF GOD
- 91 MOTOGP 08
- 92 GEARS OF WAR 2
- 94 FABLE 2
- 95 GUITAR HERO IV
- 96 FRACTURE
- 98 JÁTEKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULISSZA

Örömmel köszöntjük a Hónap Dolgozóját, tágabb értelemben vett csapatunk legifjabb tagját, Csontos Grétit, csonti kolléga mesés kislányát. Az apró hölgy már abszolút web 2.0-ba született: a gratulációkat blogján, a gretababa.freeblog.hu oldalon fogadja.



HARDVERKÖVETELMÉNYEK



1

Három-négy éves konfiguráció melyet jobb eldugni az ismerősök előtt. 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 gamer konfiguráció. Minimum középkategóriás hardverelemekkel van felvértezve.



5

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

RÖVIDEN

Liberty City városában játszódó akció-TPS, szabad játékmennel, főszerepben egy Niko nevű szerb bevándorlóval.

KIADÓ Take2
FEJLESZTŐ Rockstar North

GRAND THEFT AUTO IV

Niko megérkezett,
és jól összeszedte
magát

//Duncan



i A PC-s verzió egyetlen hiányossága, hogy néhány zenét nem sikerült licencelni azok közül, amelyek korábban már ott voltak a rádiók játsszási listájában. Ennek oka furcsamód a Video Editor, ugyanis a fejlesztők itt már úgy vásárolták meg a dalok jogait, hogy azok egyben a Youtube-ra és egyéb videomegosztókra fellett. *GTA IV* klipek aláfestéseként is jogtiszta használhatóak legyenek. Ezért lett kevesebb belőlük, cserébe nem fogják videókat már másnap leszedni.

MIRE VISSZATÉRTEK AZ UTCÁRA, már mindketten totálisan részek vagytok.

Fél füllel hallod, amint a barátnőd az életének aktuálisan legnagyobb problémáit igyekszik elkeseredetten emberi szavakká formálni, de a figyelmedet közben leköti az autóforgalom, amely úgy tűnik, hamarosan mindkettőtöket a halálba ránt. Tántorogva próbálsz egy taxit fogni, ám erőfeszítésedet nem koronázza siker: a fejed ellenállhatatlan súlylyal húz egyszerre három irányba, aminek eredményeként hatalmasat taknyolsz a kövesút közepén. Társadat nemigen foglalkoztatja a dolog, már maffiózó testvérénél tart a mesélésben, majd hangja megcsuklik, és egy ittas lány őszinteségével, sírva folytatja történetét. Alkoholszagú keszerv ez, melyből kiderül róla, hogy mennyire boldogtalan is ő, mennyivel többet várt az élettől, és mennyire szeretne egy igazi férfit maga mellé, de ehelyett csak nyavalyás gazemberek vesznek körül.

Mindeközben végre sikerül leintened egy autót, minden erődöt összeszedve oda-szédelepsz az ajtóhoz, kinyitod, és kábultan lehuppansz a hátsó ülésre. A csaj még most, az autóban ülve sem hagyja abba a magyarázást, de te már nem is hallod őt, csak szelíden, álmosan nézed a város elmosódó fényeit, csendesen várod a fuvar végét, majd röviden, de határozottan annyit mondasz a sofőrnek: „Te-kerd át légy szíves a Vladivostokra!” Niko Bellic vagy. Szerb bevándorló.

NINCS MESE

Szerintem a *GTA IV* minden idők egyik legszórakoztatóbb játéka, és ezen véleményemet erősen alátámasztani látszik mind a kritikusok, mind a játékosok túlnyomó többségének véleménye. Néhány indokolatlanul, érvek nélkül alulpontozó, „wannabe világsztár” játékkritikus ugyan az elmúlt hónapokban kissé lehúzta a játék Gamerankings értékelését, de a tény tény marad: Niko Bellic története rendkí-

vül összetett, színes, szabad, szellemes és kreatív. Annál kiábrándítóbb, hogy ennyit kellett várnunk a PC-s megjelenésre, de annál nagyobb megtiszteltetés, hogy személyesen ott járhattam a Rockstar londoni stúdiójában, és letesztelhettem az alkotást két rokonszenves és informatív munkatárs társaságában. Természetesen nem indulhatunk ki abból, hogy a közönség már régen végigtolta a játékot konzolon hétszer, így azoknak, akiknek kimaradt volna korábbi tesztünk, röviden vázolnám a *GTA IV* mibenlétét. Niko Bellicet alakítjuk, aki a balkáni háborúk pokla után unokatestvérénél, Románál talál menedéket Liberty Cityben. Érkezésünkkor azonban kiderül, hogy kuzinunk életkörülményei nem tesztelik meg tökéletesen az amerikai álmot, egy lyukban lakunk, pénz, csajok nuku, nem beszélve az autókról. Szépen lassan aztán belekeveredünk a helyi alvilág ügyeibe, egyre magasabb szinteken ont-

juk a vért, miközben szépen megismerjük a város összes utcáját, éjszakai klubját, kajaldáját és bandafőnökét.

A játék maga kvázi mindenben szebb, jobb, nagyobb, mint elődje volt, és a *San Andreashoz* képest megfejték még egy rakás olyan extra adalékkal is, amelyek elképesztő hatékonysággal dobják fel az amúgy sem unalmas játékmenetet. A külsőnézetes lövöldözések immár egy látszólag teljesen logikusan működő, szinte élő világban zajlanak, ahol az emberek, rendőrök, mentők, tűzoltók reakciója néha már zavarba ejtően életszerű. Ha csak úgy odamegyünk egy beszélgető társasághoz, ránk szólnak, hogy mégis mi a rákot akarunk, ha követünk valakit, szól, hogy inkább ne tegyük, ha vaktában hívunk segélykérőszámat, a hatóság kijön, anyázik egyet, majd a járműbe viszszaállva elhajt, és a többi. Mindezeket pedig olyan játéktechnikai elemekkel tarkították, mint az ismerőseinkkel történő

NIKO BELLIC TÖRTÉNETE RENDKÍVÜL ÖSSZETETT, SZÍNES, SZABAD, SZELLEMES ÉS KREATÍV



Az autók kidolgozottsága komolyan odaveri az előző *GTA*-kat



Talán ha kevesebb fánkot zabáltál volna, öcsisajt

A BÁZISON Bejutni a Rockstarhoz



A ROCKSTARNAK fura policyje, hogy az ilyen cikkek megírásához nem nagyon engedi a konzultáns belsősök nevének felhasználását, ezért ugyan nem írhatom le, hogy kivel beszélgettem, de egyikükről sikerült kicsempészmem egy fotót. Bejutni sem volt egyszerű a King's Roadon fekvő stúdióba, de ha már ott voltam, csak megnéztem a parkolóban álló Jaguárokat és luxus BMW-ket is. Elhivatottságukra egyébként jellemző, hogy még a recepciónál ülő középkorú pasas is egy kontrollerrel a kezében tolt valami játékot, miközben tájékoztatott az engem érintő információkról. Az asztalon látható morzsák egyébként a prezentáció közben elfogyasztott szendvics maradványai, amivel ők kínáltak meg. Mekkora már, hogy lekajálhattam a Rockstar asztalát!

FÓKUSZ GTA IV



GTA TÖRTÉNELEM

A GTA legendája 1997-ben született, amikor a skót csapat (akkor még DMA Design néven) megjelentette a felülvezetés, autótulvas-jos játékát. Több kiegészítő után kijött a második rész, szintén nagy sikerrel, de az igazi áttörés 2001-ben jött, amikor az akkor már igen népszerű sorozat 3D-be költözött. Nézzük, mi történt azóta:

A GTA 3 teljesen 3D-s városa mindenkit megdöbbentett. Szabad játékmenet, szép grafika, de számos gyermekbetegséggel, például komolyabb gépigény, grafikai és MI bugok.

GS2002_06 - 93%



A BIZTOS FEJLÖVÉSÉRT

Egér meg billentyűzet meg...?



Az irányítással kapcsolatban érdekes volt látni, hogy mekkora energiát fektettek abba, hogy a játék minden része irányítható legyen a kontrollerral is. Amikor a video editor működését mutatták, megemlítették, hogy ezt is lehet kontrollerral irányítani. Rákérdeztem, hogy ugyan mégis hogyan, mire elkezdtek kintlódni velem, hogy megmutassák. Természetesen szinte lehetetlen volt a kis joystickkal eltalálni a funkciógombokat, és végül hosszú szenvedés után beismerték: na jó, nem valószínű, hogy bárki ezzel akar majd videót szerkeszteni, de még dolgozni fognak ezen, és megcsinálják. Az irányítás egyébként nemcsak hogy jobb, de minden részletre kiterjedően konfigurálható, ami számomra jelentősen növelte a játékélményt.

folyamatos kontaktus, a szociális kapcsolatok követése, a szórakozás, az internetezés vagy a helikopterezés.

Hatalmas játéktér, hosszú alapsztori, jó humor, érdekes dialógusok, rendkívül jó fizikai motor, törésmoделl, városrajz – egyszerűen a játékban hibát találni igazi művészet. Éppen ezért a Rockstarosoknak már azzal is nehéz dolguk volt, hogy megjeljenek azokat a foltokat, amelyeket a PC-s megjelenés előtt össze kell toldozni.

Indokoltnak tűnik mostani tesztünk taglálásakor tehát azokra a részletekre koncentrálni, melyeket a szorgalmas fejlesztők kijavítani vagy legalábbis módosítani láttak fontosnak a számítógépes verzióban, már csak azért is, mert szerencsére az egyébként is kiváló mechanizmuson és sztorin az égvilágon semmit sem változtattak. A Rockstar bázisán a srácok ezt nem is rejtették véka alá, a beszélgetést konkrétan azzal kezdték: a játékmenet, a történet, tehát a lényeg teljesen ugyanaz, mint az eredeti verzióban volt.

Még szerencsések! – tettem hozzá magamban.

TORONTÓ BESZÁLL

Bár sokan haragszanak a Rockstarra és a Take 2-ra amiatt, hogy nem maradtak éliek a gyökerekhez, és játékdobozokra előbb dobták ki a cuccot, mint PC-re, de tudnunk kell, hogy ők már azelőtt dolgoztak az átíraton, mielőtt a játék egyáltalán a boltok polcaira került. Amikor a Rockstarnál mondták: a sorozat PC-n született, és ezt ők soha nem fogják elfelejteni, ezért is készítették el kellő körültekint-

téssel a mostani verziót. A számítógépre írt változat portolásának oroszlánrészét egyébként a torontói stúdióban végezték, ami már első pillantásra egyértelműen látszik: a játék felbontása nagyobb, mint Xboxon és PS3-on volt. Ott ugye elméletileg 1920x1080 volt a maximum (ez a HD szabványnak megfelelő), de jól tudjuk, hogy az ábra kicsit csálóka volt: a játék sokak szerint csak kamuzta a nagy felbontást, és bár a Full HD televíziók tényleg 1080 sort jelenítettek meg, ám valójában a kép nem tartalmazott plusz információt a 720p-hez képest. Vagyis nem nézett ki jobban, de ez itt már másként lesz. A játék gyönyörű, a kontúrok tűlesek, és nemcsak a házak szélein, de az autók, lámpaoszlopokon, kerítéseken is jól látható a különbség, amit a valóban nagy, akár 2560x1600 képkockás felbontás jelent. Szintén fontos különbség a megjelenítésben, hogy nagyobb felbontású textúrákat kapunk egyes karaktereken, valamint a látótávolság is nő, ami tapasztalatom szerint komolyan növeli a játékélményt. Nemcsak azt jelenti mindez, hogy messzebből meglátjuk a kitérő rendőröket, hanem azt is, hogy a városban autókázva sokkal életszerűbbnek tűnik a forgalom, hitelesebbnek a környezet. A kanadai stáb egyébként olyan apróságokra is külön figyelmet fordított, mint a fák kidolgozottsága, ahol immár nem azokat az egyszerűcske, sprite-okból összerakott lombkoronákat élvezheti a nagyközönség, mint korábban, hanem sokkal valószerűbb levélzetet, melyen átszűrődik a napfény. Többször használták a

Azonnal megadod a fodrászod címét!



A folytatás a *Vice City* volt, ami félig-meddig kiegészítette a harmadik epizódot. A helyszín ezúttal egy tengerparti üdülőváros volt, megjelent a motor, ingütkön pedig hawaii szírmok virágoztak.

GS2003_06 - 94%



Jöhetett a *San Andreas* 2005-ben (PS2-re már 2004-ben), amelynek afro-amerikai főhőse egy igazi gettóban tengette nem túl unalmas hétköznapjait. A játékmenetbe olyan szokatlan elemek kerültek bele, mint a gyűrás, a fodrászat, vagy a biciklizés.

GS2005_06 - 95%



2008 tavaszán pedig kiteljesedett a sorozat, a két vezető konzol platformra megjelent a negyedik rész, amelyet hamarosan végre PC-n is viszontláthatunk.

GS2008_05 - 97%
(konzol verzió)



fotorealisztikus grafika kifejezést a beszélgetésben, ami természetesen költői túlzás, ám tagadhatatlanul szebb az Xbox 360-on és PS3-on látottaknál.

FUSS, NIKO, FUSS!

Ezzel együtt rögtön adott az első kérdés, vagyis hogy milyen konfiguráció képes mindezt megmozgatni, ha tudjuk azt, hogy már a konzolokon is adódtak komolyabb framerate gondok. Az ezzel kapcsolatos félelmemet gyorsan eloszlatta, hogy a legnagyobb lövöldözés közepette is teljesen folyamatos volt a kép, és a konzolos irányítópadokhoz képest sokszor jóval gyorsabb

kat is tudni már, és azt gondolom, hogy a minimális 1,8 GHz-es Core2 Duo processzor, vagy az ajánlott 8600-as videokártya egyáltalán nem vállalhatatlan. Legfeljebb a 18 gigabájtnyi tárcapacitásra kerekedhet el a szemünk, de akinek ez 2009-hez közeledve még problémát jelent, annak alighanem egyébként is le kellene cserélnie lassan a HDD-jét. Vagy venni mellé egy másikat.

EGÉR A JOY ELLEN

A *GTA IV* esetében az irányítás kérdése talán nem tűnik életbevágóan fontosnak, mint azoknál az FPS-eknél, ahol a célzás jelenti a játék élvezetének csimborasszóját. Ám ezt csak addig gondoljuk így, amíg nem osztottuk ki az első homloklövést a jó öreg egérrel, mely természetesen sokkal érzékenyebb és könnyebb irányítást tesz lehetővé, mint konzolos kollégája. Amikor előzetesen rákérdeztem arra, hogy szerintük mennyivel könnyebb így irányítani, mint kontrollerral, akkor azt a választ kaptam, hogy ez a játékos ízlésétől függ, és ezt egy különleges megoldással nyomatékosították is. A játék ugyanis képes egyszerre kezelni a billentyűzetet, az egeret, és a gépünkre USB-n keresztül csatlakoztatott konzolos vezérlőt. Ez az ötlet nyilván nem

azokat célozza, akik a klaviatúra csapkodása és a klikkelés mellett az orruk hegyével még a joystickot is szeretnék mozgatni, hanem azokat, akik az autó irányítását például könnyebbnek találják a mini botkormánnyal. Az ötlet jó, és a gyakorlati tapasztalatom szerint a kivitelezés is tökéletes. Mielőtt a PC-s port talán legfontosabb újdonságát, a video editort kivesznénk, érdemes még beszélnünk a multiplayeréről is, amely szintén tartogat fontos újdonságokat. Személyesen is ismerek olyanokat, akik az Xbox Live Gold fizetős mivolta miatt inkább megvárják a PC-s megjelenést, ahol végre ingyen tolhatják a *GTA IV*-et multiplayerben, ám nemcsak az ingyenesség miatt érdemes várni, hanem azért is, mert a készítőek végre egy csomó hasznos szűrőt építettek bele a többjátékos módba, melyek jelentősen fokozhatják a játékélményt. Miután a virtuális mobiltelefonunk keresztül (csakúgy, ahogy a konzolon is tettük) beléptünk a játékban a multiplayer módba, immár lehetőségünk van egy rakás szempont alapján megválogatni, hogy kikkel és milyen körülmények között szeretnénk együtt játszani. Ez az úgynevezett Custom Game így módot ad a kedvenc versenytípusunk, játékmódunk, vagy akár fegyvernemünk megválasztására,

RÖVIDEN, DE HATÁROZOTTAN ANNYIT MONDASZ A SOFÓRNEK: „TEKERD ÁT LÉGY SZÍVES A VLADIVOSTOKRA!”

egérmozgás sem jelentett megoldhatatlan feladatot a hardvernek. Fontos megjegyezni, hogy a gép, amin a játékot tesztelni volt szerencsém, minden bizonnyal ütős kis cucc volt, de – bár a pontos konfigurációt nem árulták el – egy a képernyőn pár pillanatra feltűnt infóból úgy tűnt, hogy memóriából nincs benne több 2 gigabájtnál, ami manapság már abszolút nem számít soknak. A hivatalos gépigény adato-



Klasszikus póz – az autó bírja



Liberty Cityben a KRESZ szabályok is másként vannak



tehát ha úgy kívánjuk, hogy mindenki baseballütőkkel legyen felfegyverkezve, akkor mindenki azzal lesz. Érthető okokból ezt az új opciót még nem tudtuk élesben kipróbálni, de alighanem pompás szórakozást kínál majd ez az új lehetőség még azok számára is, akik rongyosra játszották a cucot konzolon.

A LÉNYEG?

Van azonban a játéknak egy olyan aspektusa is, amelyhez hasonló-ból korábban még ízelítőt sem kaptunk. Egy egészen új tartalom ez, melyre szemmel láthatóan komoly energiát fordítottak, és amely úgy tűnik, sokkal többet tartogat, mint bármelyik korábbi PC-s játék-átírat. Ez a videofelvevő és vágó alkalmazás, amelyet én sokkal inkább neveznék eseményrögzítőnek, és amely egyáltalán nem az a marketing vakítás, mint aminek elsőre hangzik. De menjünk szépen sorjában: miről is szól ez a pompás, kreatív kis újdonság? Amikor játszunk a *GTA IV* egyébként is igen mozgalmas, és rendkívül érdekes világában, a játék folyama-

tosan rögzít egy körülbelül 30 másodperces időtartamot, amelyet akár akció közben, egyetlen gombnyomásra [F2] elmenthetünk. Tehát nem azt, ami történni fog, hanem azt, ami történt. Logikus és ésszerű. Példa: megyünk az utcán, és azt látjuk, hogy valaki elüt egy gyalogost, megáll, majd a gyalogos feláll, jól pofán vágja, mire érkezik egy harmadik ember, beszáll a bunyóba, és végül egy rendőr agyonlövi mindegyiket. Megnyomjuk a gombot, a jelenet elmentve. Ugyanezt nyilván egy helikopter szétlövése, egy brutális utcai lövöldözés vagy egy látványos karambol esetén is megtehetjük. A felvett jeleneteket ilyenkor a játék elraktározza magának, de nem videóállományként, hanem eseménysorként, melyben – a játékon belül megnyitva – mozgathatjuk a kamerát, lassíthatjuk az időt, és a többi.

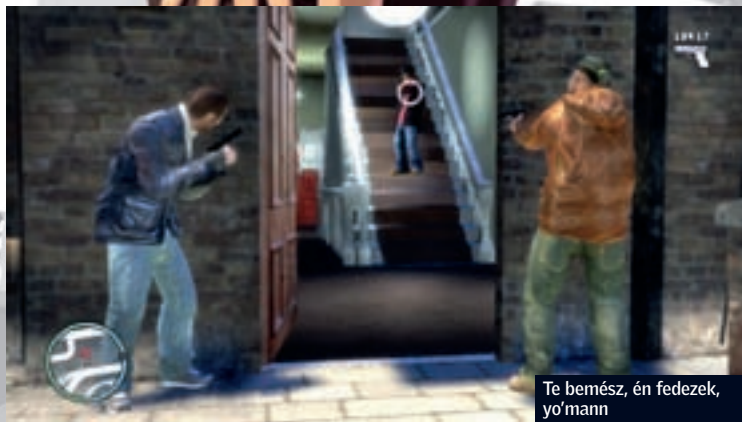
Ha a rögzítés megtörtént, csak előkapjuk a telefonunkat a játékban, kiválasztjuk a Video Editort a menüben, és már kezdődhet is a móka. Az itt található videókat elkezdhetjük vagdosni, egymás után pakolgatni, és gyakorlatilag teljesen szabad kamerabeállításokkal megspékelni. Létezik fixen elhelyezett operatőri nézet Nikora, de az éppen a jelenetben szereplő többi karakter szemszögéből is mutathatjuk az eseményeket (legfeljebb 12 közeli járőrelő, rendőr vagy egyéb statiszta mögé dobhatunk kamerát). Ha ez nem elég, mozoghatunk teljesen szabadon is egy Niko

körül körben úgy, hogy a kamera eltérő pozícióit egy-egy képkockához rendelve mozgathatjuk azt.

Ez a jelenetszerkesztő gyakorlatilag leveri a *The Movies* című játék dramaturgiai opcióit, pedig az a program eleve erről szólt. Ha pedig összeraktuk a legjobb jeleneteinket egy csokorba, mindegyiket frankó kameramozgással tettük hatásosabbá, akkor még rátolhatunk egy vagy két képi effektet a szépiától a festett hatáson keresztül a fekete-fehér színéig. Nem számoltam, de ilyenből legalább 20-25 van a kínálatban. Szintén hatásfokozónak használható a fentiek mellett a képsor lejátszási sebességének módosítása, amely egy robbanásnál vagy lövöldözésnél megfelelő kameramozgással kombinálva elképesztően hatásos jelenetet eredményezhet. A gyorsítás és lassítás több fokozatú skálán lehetséges, ahol a leglassabb, mínusz 4-es sebesség egy bullet time-szerű hatást eredményez, amikor a lövedékek mozgása ténylegesen szemmel követhető.

PRÓBA, SZERENCSE

Játék közben magam is próbálgattam ezt a funkciót, és egészen megdöbben-tő, hogy egy „hétköznap” kórházi lövöldözésből, amihez hasonló a játékban számtalan adódik, milyen látványos, filmszerű videót lehet összerakni, de a srácok mutattak még keményebb, általuk megszerkesztett videókat is. Nem akármilyen volt látni, ahogy megjele-



Te bemész, én fedezek, yó'mann



A mesterlövész puskát is könnyebb lesz kezelni az egérrel

BELEGONDOLNI IS FÉLELMETES, HOGY MI-LYEN SZÓRAKOZTATÓ ÉS ÖTLETES ANYAGOK KÉSZÜLNEK MAJD ÍGY...

150 lovas, alig használt fehér coupe megbízható tulajtól eladó



i Megkérdeztem a sráckokat, hogy ez a frankó zenei választék, ami az egyes rádióadásokban hallható, kinek tulajdonítható, ki válogatta össze a playlisteket. Mire egy mosolygós választ kaptam arról, hogy a cégnél elég sokan vannak, akiknek komoly kapcsolatuk van a zenei világgal. Mint mondták, a Rockstar nem csak azért kapta ezt a nevet, mert ez annyira menő...

Ezt a kompozíciót akár egy filmből is kivethették volna



nik a házak mögül egy rendőrségi helikopter, közelről látjuk a benne ülő mesterlövészt, majd sokszerűen Nikora zoomol a kamera, aki egy rakétavetővel veszi éppen célba a madárkát. Miután hősünk elsütötte a páncélöklöt, a kép lelassul, látjuk a rotor komótos lengését, majd a becsapódáskor az irtózatos erejű, látványos robbanást, a szanaszét repülő darabokat, és a rongybabaként aláhulló rendőröket. A vágási pontokat egyébként képkockáról képkockára kiszemezgethetjük a tökéletes pillanatot megragadása érdekében. Ha pedig a kép már rendben van, jöhet a hang: a játék rádiócsatornáin hallott muzsikák bármelyikét betölthetjük a kis klipünkhöz aláfestésnek, illetve az egyes történésekhez szöveges kommentárokat fűzhetünk, amelyeket bárhová bepakolhatunk a videóban.

ARCHIVÁLJUK A SZTORIT!

További impresszív adalék, hogy az elkészült videókat, és a harminc másodperces alapanyagokat egy megadott könyvtárba akár hónapokra visszamenőleg is archiválja a gép, tehát elméletileg a játék legeslegelejétől kezdve az összes kimentett jöjfa jelenetet elraktározhatjuk ilyen módon. Ezeket aztán napokra, hetekre bontva tárolhatjuk, kedvenceinket külön könyvtárba pakolhatjuk, sőt még ikonképet is készíthetünk nekik. Végül pedig, hogy teljes legyen a kép, mindezt több népszerű videokiterjesztésben is exportálhatjuk, akár teljes HD felbontásban is, hogy aztán vagy a Rockstar Social Clubban, vagy a világ bármelyik videomesztő ol-

dalán tegyük a produkciót közkinccsé. A Rockstaros sráckok elismerték, hogy ez a mellékelt szolgáltatás részben éppen azért került bele a PC-s verzióba, mert szerették volna, ha a játékosok még az eddigieknél is színvonalasabb, különleges videókkal bombáznák a Youtube-hoz hasonló oldalakat. Belegondolni is félelmetes, hogy milyen szórakoztató és ötletes anyagok készülnek majd így. Egy torontói fejlesztő például egy rakás ideig követett a játékban egy teljesen hétköznapi járókelőt, és az ő egy napjából szerkesztett egy érdekes kisfilmet, utcai bunyóval, füttyörészéssel, beszélgetéssel, kajálással. Egy másik alkalommal pedig Sprunk reklámot készítettek (ez a játék egyik ismert üdítőital márkája), amelyben Niko odamegy az automatához, bedobja a pénzt, majd emberekkel bunyózik, lövöldözik, robbant, a következő képkockában pedig már lehúzza az üdítőt, összeroppantja és elhajítja a dobozt, majd ballag tovább, természetesen menő zenei aláfestéssel. A lehetőségek majdhogynem határtalanok.

VÉGTÉRE IS

A GTA IV PC-n egyértelműen sokkal jobb, mint a konzolon. A grafika pengébb, a jó dolgokból semmit nem vettek el (sőt, semmiből nem vettek el), az irányítás tökéletes, az online szűrő opció tartósabbá teszi a játékot, a Video Editor pedig új dimenziót nyit meg Liberty City világának átélésében. Aki esetleg már játszott a konzolon, az is próbálja ki PC-re, aki pedig ki-várt, annak a GTA IV maga lesz a parádicsom. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/grand-theft-auto-iv

GameStar

HARDVERIGÉNY:

Core 2 1.8 Ghz vagy Athlon X2 64
2.4 Ghz processzor, 1.5 GB Memória,
256 MB NVIDIA 7900 / 256 MB ATI
X1900 VGA

- + nagyobb felbontás
- + új multiplayer lehetőségek
- + nagyon jó video editor
- + jobb irányítás
- pont annyi, mint az eredetiben...

98

Semmi nem maradt ki az eredetiből,
de még azt is pótolták

EGY KÁVÉ MELLETT... ..AZ ArmA 2 KÉSZÍTŐIVEL

Akik tudják, hogy mi a (fegyver)dörgés

//Bad Sector



NÉVJEGY

NÉV: Marek Spanel
CEO, Bohemia Interactive
Ivan Buchta
lead designer,
Bohemia Interactive

Bár a pozíció mást (is) takar, de a Bohemia Interactive két munkatársa aktívan részt vesz az ArmA 2 fejlesztésében is. Emellett ők menedzselik a külföldi hadseregek számára előállított professzionális katonai szimulációs szoftverek előállítását és kereskedelmét is. Bizony, még a hivatásos katonák is FPS-ekből tanulják az ipart...

Az ArmA 2 rendkívül ambiciózus projektnek tűnik, mióta dolgoztok rajta?

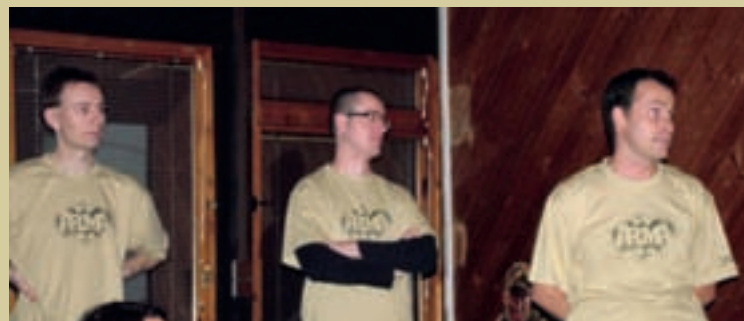
Marek Spanel: Bizonyos tekintetben már tíz éve dolgozunk a „játékon”, hiszen a korábbi részek, az *Operation Flashpoint* és az *ArmA* folytatása. Ha a technikai részt nézzük, akkor az *ArmA* motorjának első prototípusát még 2004-ben fejlesztettük ki. Magán az *ArmA 2*-n másfél éve dolgozunk.

Mi volt a legnagyobb kihívás a játék fejlesztésében, ha mondjuk összehasonlítjuk a *Flashpoint* és az *ArmA* nehézségeivel?

Ivan Buchta: Talán az, hogy valami sokkal nagyobb akartunk, és ezt mind meg kellett tervezni és lemenedzselni. Nem volt könnyű a játék technikai részének kialakítása, és a hihető történet kiagyálása sem.
Marek Spanel: Igen, illetve még azt is hozzátenném, hogy a legnagyobb kihívást a játéktérület méretének profi kidolgozása okozta. Ez persze a különböző harci járművek kidolgozását is jelenti, de ide tartoznak az olyan apró részletek is, mint a fák, a különféle állatok, vagy az erdőben a gombák megtervezése, elhelyezése. Ugyanakkor a korábbi játékaink szkriptjeit sem dobhattuk ki a kukába, hiszen a felhasználók saját térképeket, pályákat, modokat is akarnak majd készíteni, és ehhez szükség van az előző részek alapjaira. Ez így nemcsak egyetlen játék, hanem egy igazi nyitott rendszer.

Katonai tanácsadók részt vettek a játék fejlesztésében?

Ivan Buchta: Nagyszerű játékos közösség foglalkozik szünet nélkül velünk, és tanácsokkal látnak el. Sokan közülük vagy most is szolgáló katonák, vagy



korábban katonáskodtak, esetleg csak nagy szakértői a témának. Emellett még rendkívül értékes kapcsolatokkal is rendelkezünk a hadsereg körében.

Marek Spanel: Igen, és ha már itt tartunk, megjegyezném, hogy mi nemcsak játékokat, hanem professzionális katonai kiképzőszoftvereket is fejlesztünk. A mi technológiánk tíz éves kutatás és fejlesztés eredménye, és vevőink közé már hat éve tartoznak a különböző hadseregek világszerte. Így tehát azokat a professzionális elemeket, amelyek ezekben a kiképzőszoftverekben találhatóak, természetesen belerakjuk a játékokba is. Persze a játékokat szórakoztatásra fejlesztjük, a training programokat pedig oktatásra.

Tényleg, ha már itt tartunk: mi a különbség a kétfajta szoftver között?

Marek Spanel: A motor, illetve a programok realizmusa persze teljesen ugyanaz, igazából abban van jelentős különbség, ahogy a tartalmat összeállítjuk. Az oktatószoftverben rengeteg analízis rész található, amely a felhasználó katonai teljesítményét vizsgálja, illetve olyan elemek, amelyek segítségével az oktató könnyen interakcióba tud lépni, és meg tudja szakíta-

ni a szoftver működését. Másrészt a játékokban sokkal szebb grafikára és kidolgozott sztorikra van szükség az eladhatósághoz.

Ivan Buchta: Egy hasonlival élve a különbség ahhoz hasonlatos, mint amikor tudományos tévéműsort, illetve igazi tudományos munkát készítenek. Persze mindkettőhöz szükség van rengeteg háttérinformációra, de ezeket másképpen használjuk fel az oktató, illetve a játékszoftverben.



Ivan Buchta

A NAGY ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLET?

Emlékeztek még Jack Thompson elméletére, amely szerint az amerikai hadügyminisztérium lepénzelte az FPS-fejlesztőket, hogy a fiatalok számára „gyilkos-szimulátorokat” készítsenek, így arra csábítva őket, hogy belépjenek a hadseregbe? Marek Spanel csak gúnyosan mosolygott rajta, és persze mi is azt tesszük, ám felmerül a kérdés, hogy maguk a katonai szimulációk mennyire hozzák meg a fiatalok kedvét ahhoz, hogy felvegyék a mundért? Hiszen korábban már készült ingyenes többjátékos FPS, amelyet ténylegesen a hadsereg finanszírozott: az *America's Army*. Vajon az FPS-ek tényleg alkalmasak lennének „toborzásra”?

Láttatok már, miként használják fel a szoftvert a katonák? Hogyan működik egy ilyen oktatás? Csak leülnek a katonák, és „játszanak”, vagy van valamilyen konkrét felhasználási módozat?

Marek Spanel: Van egy hatalmas kiképző terem, ahol sok-sok PC-t összekötnék – akár tizenhatot is egyszerre. A szoftver használatát mindig egy oktató vezényli, tehát nem csak maguktól „játszadoznak” a katonák. Ez az oktató állítja be az adott katonai szituációt a szoftveren belül, ő vezeti őket, majd a feladat végrehajtása után kielemezi a katonák viselkedését. Bizonyos tekintetben egy kicsit olyan az egész, mint amikor egy LAN partyn multiztok. A szoftver azonban egy eszköz, és nem játék, az oktatónak pedig az a feladata, hogy megfelelően használja. Egyébként ha egy olyan emberrel multizol, aki ért a modern hadviseléshez, az kicsit olyan, mintha részt vennél ezen a kiképzésen.

Ivan Buchta: Fontos még hozzátenni, hogy a szoftverünköt nem tanulod meg, hogyan kell lőni, viszont sok olyan eszköz vagy jármű kezelését megtanulhatod, amelyek előállítására, használata rendkívül költséges, például azért is, mert drága üzemanyag kell hozzá. Így a katonák alaposan begyakorolhatják ezek használatát, mielőtt még élesben kipróbálnák.

Milyen nemzetiségű hadseregnek adtatok el eddig oktató szoftvert? Már ha ez nem üzleti vagy katonai titok...

Marek Spanel: Nem, nem titok. Világszerte vannak vevőink: Az USA hadserege, Nagy-Britannia védelmi minisztériuma, Svédország, Ausztrália, és még kisebb országok is.

Hogyhogy ennyire képen vagytok a katonai szimulációk terén? Részt vettetek netán valamilyen kiképzésben? Lőttetek valaha is puskával? Netán embert is öltetek?

Marek Spanel: Én annak idején megkaptam a behívómat, és részt vettem a kötelező katonai kiképzésen, így ki tudtam próbálni néhány puskát, pisztolyt és gránát használatát. Amikor az USA-ban voltam, akkor volt alkalmam amerikai katonai puskával is lőni.

Ivan Buchta: Nos hát nekem ez mind kimaradt, lehet, hogy épp ezért élvezem ennyire magát a játékot, illetve annak fejlesztését. Egyébként hozzátenném, hogy a mi játékunk arra tanít, hogy a háború igazi konfliktus, igazi következményekkel, nem csak egy kis jópofa játék. Persze vannak király dolgok a hadseregen belül. De azért



KELET-EURÓPAI SIKEREK

Kelet-Európa egyre jelentősebb a professzionális játékszoftver-fejlesztés terén, és Csehország kiemelkedő szerepet játszik ebben. Azt hiszem elég, ha két nevet említek: *Mafia* és *Operation Flashpoint*. Két különböző cégről van szó: a *Mafia* az Illusion Softworks munkáját dicséri (és készül már a folytatás), a *Flashpoint*, illetve a két *ArMA* pedig a Bohemia Interactive-ét. A cseh játékipar tehát él és virul, és a *Witcher* fejlesztő lengyelek is dolgoznak már újabb projekteken, az oroszok pedig csak úgy döntenek a játékokat (legutóbb a *King's Bounty* hatalmas meglepetés volt). Nálunk a *Crysis Warhead* sikere örömteli, úgyhogy várjuk a magyar játékipar nagy áttörését...

azt szeretnénk jelezni, hogy e mögött végső soron alapvetően erőszak rejtőzik, és más rossz dolgok is. Az utolsó kérdésre válaszolva: nem, nálunk a cégnél még senki sem lőtt emberre.

Biztos hallottatok már Jack Thompsonról és az ő híres elméletéről, miszerint az amerikai hadügyminisztérium pénzelné az FPS-ek fejlesztőit, hogy „gyilkosság-szimulátorokat” készítsenek. Mi erről a véleményetek?

Marek Spanel (mosolyog): Egy biztos, mi aztán egy fillért, illetve semmilyen egyéb javakat sem kaptunk semmilyen hadseregtől azért, hogy játékokat fejlesszünk. Ennek a Jack Thompsonnak először be kellene bizonyítania az állításait, mert nagyon könnyű ilyesmiket mondani. Szerintem teljes nonszensz,

amit ez az ürge állít, és ránk biztosan nem igaz. Egyébként én is aláhúznám azt, amit Ivan az előbb mondott: mi nem reklámozunk vagy népszerűsítjük az erőszakot. Nálunk a realizmus a kulcsszó, és sok olyan elem található a játékban, amely megakadályozza, hogy ész nélkül öldököljön a felhasználó. A frienly fire-t, illetve a civilek öldöklését kifejezetten bünteti a program. A katonák persze fel vannak készítve a játékban, hogy szükség esetén megöljenek, és neked is ölnöd kell a túlélésért, de ezt mi nem istenítjük. Reméljük, hogy a játékos elgondolkozik azon, hogy tulajdonképpen mennyire nehéz és kegyetlen dolog a háború. A háborúzás hiba, de hát az emberek bizony csak belekerülnek, és naivitás lenne azt képzelni, hogy soha többé nem lesz háború az egész világon. **CS**



Középen ArMA 2 pólóban Marek Spanel somolyog

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Izzik a kezünk alatt az akció – szó szerint!

//ZeroCool

**MINDEN EDDIGINÉL NAGYOBB, MINTEGY
160 KILOMÉTERES TERÜLETET AUTÓKAZ-
HATUNK BE**

RÖVIDEN

Egy fiktív nagyvárosban, Tri Cityben autókázunk ezúttal. Célunk, hogy beépült ügynökként lebuktassuk a városi bűnszövetkezetet, a dílerektől kezdve az autótolvajokig mindenkit.

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ EA Black Box



Ha számszerűsíteni akarunk, akkor az *Undercover* volt a sorozat 12. epizódja. 2009-ben érkezik majd a 13. is, de persze elképzelésünk sincs, hogy ez meddig fog még tartani. Lehet, hogy a játéktörténelem leghosszabb játéksorozata címre hajt a világ jelenleg legnagyobb játékkiadója?

A **NEED FOR SPEED SOROZAT** egyes részeiben láthattunk már érdekes csavarokat, változásokat. Voltak helyes és helytelen döntések, de a *Need for Speed* sikerének egyértelmű bizonyítéka, hogy már több mint 14 éve folyamatosan megjelennek az újabb epizódok – ráadásul kihagyás nélkül, az érdeklődés irántuk tehát töretlen. Kis költői túlzással csak az a kérdés, hogy adott évben autóversenyzők vagyunk-e, civilek, vagy a rendőrségi érdekeltségekkel bírnak?

Az idei Budapest Game Show keretein belül már beszéltem az alkotásról, és akkor is érdekes volt látni, hogy amint véget ért a beszámoló, komoly ember-tömegek indultak dolgukra a nagy-színpadtól – pedig utána is volt még egy rakás érdekes, még bemutatásra váró játék, mégis, a *Need for Speed* iszonyatos rajongói körre tett szert. Nem csoda, legtöbbször ezen a játékon nőtt fel, hiszen PC-s környezetben, lássuk be, sosem volt igazán kihívója, hacsak épp a Codemasters utóbbi éveiben megjelenő versenyzős alkotásai nem. Lehet szeretni, nem szeretni, de az itt leírtak ékesen bizonyítják, hogy akármilyen is volt eddig a sorozat, még mindig érdekelt minket, PC-s játékosokat. A fejlesztők sem azért csinálnak minden év novemberére egy

újabb epizódot, mert olyan rosszul alakulnak az eladási mutatók...

KÖRÍTÉS, SZTORI, SZÓSZOK

Az előző *Need for Speed*, a *Pro Street*, ha még emlékeztek, vett egy viszonylag érdekes fordulatot. Nem az illegális versenyzés, sőt nem is az illegalitás volt a középpontban, hanem a totálisan legális, megrendezett autóverseny. Ez szemmel láthatóan nem jött be annyira a rajongóknak, hiszen az *Undercover*ben visszakanyarodunk némileg a gyökerekhez – bár ha figyelembe vesszük a két éves fejlesztési ciklusokat, és hogy ez alapján az *Undercover*hez még a *ProStreet* megjelenése előtt nekiláttak az EA-nál, ezt fel foghatjuk tudatos döntésnek is. Egy szó mint száz, az *Undercover*ben az illegalitás, egészen pontosan a bűnözés, illetve az autótolvajlás lesz a középpontban. Ezzel párhuzamosan az autóversenyzés mellett sokkal nagyobb hangsúlyt kap a nyomozás és a felderítés, azaz a sztori is a játékban. A főhős, vagyis mi magunk egy vérbeli zsarú, aki a történet előrehaladtával szép lassan beépül a bűnözők világába, és – spoiler! – lebuktatja az egész szervezetet. A TV-sorozatok manapság virágkorukat élik, az akció-kaland mozik pedig reneszánszukat, és valószínűleg erre figyeltek fel a legújabb NFS készítői, ugyanis kimondott cél volt a részükéről, hogy a játékos egy

igazi kis akció-kalandfilm főszereplőjének érezze magát.

A sztorihoz persze átvezetők, az átvezetőkhez pedig színészek dukálnak. Egyre nagyobb divat jó nevű hollywoodi sztárokat játékokhoz leszerződtetni (főleg az EA-nál, lásd *Red Alert 3*), ennek megfelelően az *Undercover*hez is egy elég tisztes-séges szereplőgárdát verbuváltak össze a felelősök, akik nem rajzolt, hanem totálisan valós környezetben osztják majd nekünk az ést. Beépülésünk közben egyetlen kapcsolatunk a valódi világgal a helyes, és kifejezetten egzotikus Chase Linh nevű rendőrnéni, akit nem más, mint Maggie Q alakít (*Die Hard 4*, *Mission Impossible 3*). Ő lát el minket mindenféle instrukciókkal, segíti mindennapjainkat, és persze ő felel a legyalázott verdáink újjáépítéséhez szükséges anyagi források előteremtéséért is. A történet folyamán felbukkanó további sztárocskák listájáról egy külön dobozkában tettem említést, tessék elolvasni! A sztorihoz tartozó egyes átvezetők szerves részét képezik az akciónak többször megesis, hogy a játék grafikai motorjának szanaszét mosott változatával felvázolnak egy bizonyos helyzetet,

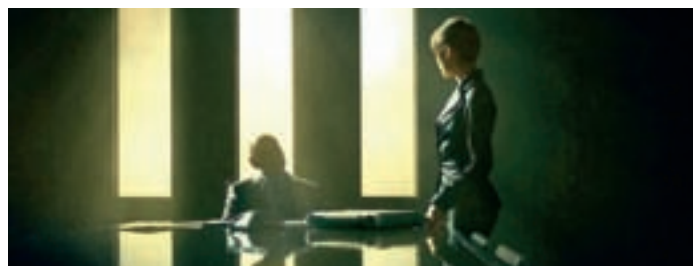
amibe rövidesen becsatlakozunk, mégpedig úgy, hogy a kamera egyszerűen bevált a kocsi nézőpontjába, és onnantól kezdve mi irányítjuk az eseményeket. Az első fontosabb küldetésünk például az, hogy el kell lopnunk egy verdát, és a zsaruk lerázása után el kell mennünk vele egy lera-kodóhelyre. Ezt úgy képzeljük el, hogy egy átvezetőben láthatjuk, ahogy az autóbolt kirakatából kivágódunk, majd vált a kamera, és onnan miénk a feladat. A játék felénél egyébként néha már azt éreztem, hogy egy-egy átvezető csak azért került be, hogy újabb három másodpercre bevághassák a színészeket, és újra alkalmazhassák a fent említett „keverős” módszert: annak ugyanis, hogy Chase közli velünk, hogy „ez szép munka volt”, és már folytatódik is a töltés, túl sok értelmét nem bírtam felfedezni. A színészek viszont összességében elég jól játszanak ahhoz, hogy tényleg egy sorozat, vagy akciómozit résztvevőinek érezhessük magunkat.

SZÁGULDOZUNK, TEHÁT VAGYUNK!

Nyilván nem beszélhetnénk *Need for Speed*-ről, ha nem kellene versenyeznünk.

HOLLYWOOD MEGÉRKEZETT!

Látványos átvezetők mindenkinek



ÖRÖMMEL VETTÜK tudomásul, hogy ebben a *Need for Speed*ben komolyabb történet bontakozik ki, ráadásul néhány ismertebb, és pár kevésbé ismert színész is részt vett a forgatáson. Legnagyobb segítségünk Chase Linh, akit a helyes Maggie Q alakít (*Mission Impossible III*, *Die Hard 4*). A másik helyes leányzó (mert mint tudjuk, *NFS*-enként kettő szokott lenni) Christina Milian, aki a játékban Carmen Mendezt, az egyik banda tagját személyíti meg. A felhozatalban még találkozhatunk többek között Joshua Albával is, aki az elragadó Jessica Alba testvére. Akárhogy is, a szereplőválogatás egészen jó lett, remekül lehet azonosulni velük, ettől is élvezetesebb a sztori.



Repkednek a rendőrös poénok, mint az a rendőrhelikopter ott



Ezt látná a muslinca, ha hátra tudná fordítani a fejét



Ezúttal azért autózunk, hogy elismerést szerezzünk a rivális bandák világában, és amikor már kellően beépültünk, lebuktassuk az egész bűnszervezetet. Tudni kell azonban, hogy a legtöbb verseny nem kapcsolódik a történethez. Ezekbe lényegében véletlenül botlunk bele, ha autózunk Tri City teljesen nyitott játékterén a szabad ég alatt, vagy rákapcsolódva a GPS navigációs rendszerünkre odaugorhatunk hozzájuk. Azon küldetések, melyek a történet tényleges részét képezik, valamilyen rövidebb vagy hosszabb bevezetéssel indulnak és lezárással végződnek, általában itt jönnek a valós kamerás felvételek is. A többi verseny a bűnszövetkezet ranglétráján való feljebb jutásról szól. A „csatátér” ezúttal egy totálisan fikatív város, Tri City, ami nem meglepő – és persze mostanra teljesen elvárható – módon egy teljesen nyílt terep, ér-



KÉRDEZZ-FELELEK: John Doyle producer

JOHN DOYLE ÚR VOLT OLYAN RENDES, és válaszolt néhány rövidke kérdésünkre, miközben a legvégső simításokat végezte az aktuális portékán!

GS: Miért döntöttetek úgy, hogy elmentek filmes irányokba?

JD: Az elmúlt évek tapasztalatai azt mutatták, hogy egészen új irányt kell keresnünk, valami olyat, amiben nem annyira szerteágazóak a lehetőségek – itt főleg a tuningolásra gondolok – mégis ezernyi új lehetőséggel találkozhatunk. Nem csak a grafikus megjelenítésen változtattunk, az irányításon, a történetvezetésen, a zenén, és tényleg mindenben, amin csak lehetett.

GS: Milyen filmek adtak alapokat a videojelenetek elkészítéséhez?

Sokunk nagy kedvence volt az egykori Bad Boys 2, illetve a Transporter sorozat. Mindkettőből értelemszerűen az autós jelenetek ragadtak meg minket, és legalább olyan fajta látványvilágot akartunk elérni, mint amiket ezen filmekben láthattunk.

GS: Ki tudnál emelni olyan újdonságot, amit még nem láthattunk NFS-ben?

Több ilyen is van, de az egyik érdekesség mindenképpen az RPG-szerű fejlődési rendszer. Minél jobban teljesítesz a játékban, a sofőr annyival kifinomultabb és precízebb lesz. Természetesen, ha valaki nagyon is felturbózza ezen értékeket, a játék is egyre nehezebb és nehezebb lesz.

Porsche, ha nem is Unleashed



Ez népautó, de sajna nem a mi népünké



A JÁTÉKÉLMÉNY ELÉGÉ BURNOUT: PARADISE-OS LETT, DE ETTŐL MÉG SZERETJÜK

zésre jól elkülönülő „kerületekkel” (ipari, belvárosi, stb.). Az sem túl nagy durranás, hogy az eddigi NFS-ek közül ebben van a leghosszabb bejárható játéktér, amely nem kevesebb, mint 160 kilométer (a *Test Drive Unlimited*-ben még így is ennek a tízszeresét kaptuk). Sőt, annak ellenére, hogy relatíve nagy a játéktér, rengetegszer megfordulunk majd ismerős helyszíneken, aminek legfőbb oka az, hogy bizonyos küldetések helyszínei adottak, folyton vissza kell majd térni hozzájuk.

A terület viszonylagos egyhangúságát azonban nagyszerűen kompenzálják a küldetések – ez az epizód ugyanis kifejezetten változatos repertoárral bír. Amikor legutóbb beszélgettem a fejlesztőkkel Lipsében a GC-n, és arról kérdezősködtem, mitől lesz más ez az NFS, mint a többi, a szokásos EA mentalitásnak köszönhetően semmit nem árultak el, csak annyit mondtak, hogy nagyon jó lesz, egészen más, és imádni fogom. Mondtam magamban: „persze, szuper... megint megy a marketing gépezet, megkapjuk a rókabőrt, mehetünk a dolgunkra”. Viszont amikor játszottam a játékkal, hamar rájöttem, miért nem árulták el az újításokat, ráadásul most már meg is köszönöm nekik, mert így még nagyobb meglepetés lett: a sztoris küldetések között találkozunk például kifejezetten összetettekkel is. Az egyikben Carment (Christina Milian) kell kísérenünk egyik helyről a másikra (nem lényeg, hogy ki ér oda előbb), de meg is kell védenünk. Három támadóját kell úgymond lefegyverezni, mégpedig oly módon, hogy rommá

törjük a verdájukat. Figyelnünk kell arra, hogy eközben Carmen ne sérüljön túlságosan, és ne is kerüljön tőlünk túl nagy távolságra (oda a kíséret). Mivel ketten minket fognak birizgálni, a harmadik támadó pedig Carment, igencsak nagy koncentrációt igényel, hogy teljesítsük a feladatot. Igaz, hogy a játék eleje kicsit lassacskán indul be a küldetések szempontjából, de amint az első territórium urát megismerjük, és próbáljuk legyőzni, kifejezetten felpörög a játékmot, és megkapjuk a fent ecseteltékhez hasonló ízebb feladatokat.

Mindemellett az *Undercover*-ben a korábbi „sztorientált” részekhez képest sokkal kerekesebb a történet, profibban van tálalva és megmagyarázva. Az olyan apróságok pedig csak még inkább emelik a hangulatot, hogy ha mondjuk legyőztünk egy bandavezért, közvetlen a verseny után még igyekeznünk kell összezúzni a verdáját, hogy ne tudjon elmenekülni, és Chase kiküldhesse az erősítést, akik elszállítják a börtönbe az elfogott csúnya bácsit.

EGYSZERŰSÍTETT, MÉGIS ÉLVEZETES JÁTÉKMENET

Már a *Pro Street*-ben is voltak komoly egyszerűsítések mondjuk az *Underground* részekhez képest – legalábbis ami a tuningolást illeti – itt pedig még inkább rámentek a fejlesztők az egyszerűsítésre. A verdákat most is tuningolhatjuk, de csökkentett részletességgel. A boltba bekeveredve választhatunk a Quick Upgrade, vagy a részletes szerelgetés opciókból: előb-

Szalagkorláton szikrát vet a kasztni. Gyere babám a bokorba



bi esetében lényegében egy kattintással kiválasztható, hogy erőre vagy kezelhetőségre akarunk-e inkább összpontosítani, míg a másik esetben az autó egyes részeire kiválaszthatjuk, hogy Street, Pro, vagy Racer csomagot szeretnénk felrakni. Ezek ára természetesen annál magasabb, minél nagyobb teljesítményt csalunk elő velük a kocsiból. Némi finomhangolásra van mód kétállású csúszkák segítségével, de bevallom, ezek hatása nem volt annyira szembeötlő számomra, pedig volt, hogy direkt csak kifejezetten szélsőséges értéket állítottam be (*egy kétállású csúszkán? Ravasz... – Boe*). Lehet, hogy ez az újságírói teszt példány hiányossága volt, de kétlem. Az sem volt teljesen tiszta, hogy most a játékban benne van-e a korábban megismert Autosculpt technológia, vagy nincs (ugye ennek segítségével lehetett formálgatni az autó egyes részeit). Az általam tesztelt verzióban nem volt benne (sőt, úgy érzem, nincs is helye ebbe a játékban), de a Games Conventionön még az egyik fejlesztő váltig állította, hogy benne lesz – vagy



emberünk lehet, hogy akkor látta először az *Undercover*-t?

Ha már technológiánál tartunk, megemlíteném a Heroic Driving Engine bevezetését: ez most kivételesen nem a grafikus motor egyik aranyköpése, mégis a látvánnyal kapcsolatos. Miután igazi akciófilm érzetét akarták kelteni a készítők, az irányítást némileg átformálták. A kocsi mozgása normál versenyszituációkban a korábbi részekből megszokott árkádos vonalat képviseli, ám mostantól sokkal egyszerűbben és gyorsabban tudunk megcsinálni bizonyos speciális mozdulatokat, mint például egy 180-as vagy 360-as teljes fordulatot. Ezekre egyébként azért van szükség, mert minél több trükkös dolgot csinálunk versenyzés közben, annál több pontot kapunk a játéktól, aminek köszönhetően nő az elismerésünk, és szintet tudunk lépni. Bizony, szintet tudunk lépni!

FEJLESZTETT JÁTÉKMÓDOK

Ebből a szempontból a *Burnouts* ha-

gyományokat viszi tovább a játék: minél látványosabb dolgokat csinálunk verseny közben, annál könnyebben fejlődünk, és a vezetői képességeink folyamatosan újabb szintre lépnek (ezt még talán ebben a percben nem sok PC-s játékos érti, de hamarosan úgyis érkezik a *Burnout: Paradise*, akkor majd látni fogja mindenki). A lényeg, hogy ebben az *NFS*-ben is kapunk olyasmieket pontokat, mint a *Burnout*-ban, ilyen például a Near Miss (ha kellően közel húzunk el egy másik autót mellett), vagy például a Hit & Run. Előbbiért teljesítmény pontokat kapunk, utóbbiért pedig elismerést, mivel kárt okozunk a városnak azzal, hogy nekimentünk egy békés városiaknak (még *hogya a videójátékok nem nevelik agresszióra a fiatalokat!* - Boe)

Korábban már belekaptam az új játékmódokba, melyek szerves részei a sztorinak, mint például a lökdösődős-védekezős. Természetesen találkozhatunk néhány korábbi ismerőssel éppúgy, mint továb-

bi újszerű megoldásokkal is. Nem meglepő, hogy most is lesz olyan verseny, amiben A pontból kell eljutni B pontba, vagy mondjuk normál köröket kell megtenni a város utcáin kijelölt pályán, és simán elsőként kell áthaladni a célvonalon. Nagy kedvencem viszont a most bemutatkozó *Highway Battles*, melyben, ahogy a neve is mutatja, az autópályákon kell bizonyítani. Feladatunk, hogy megadott ideig első pozícióban legyünk, vagy legalább 300 méter távolságra kerüljünk az üldözőnktől. Hihetetlenül gyors és fantasztikusan jó reflexjáték, a profin szerkesztett hangeffektek ráadásul itt domborodnak ki leginkább: tényleg átérezhető, ahogy közel háromszázal elsuhanunk egy kamion mellett. Van jó pár rendőrs mód is, de nem kell aggódni, itt nincs akkora „fejetlenség”, mint anno a *Most Wanted*-ben bizonyos helyzetekben. Akad olyan alkalom, ahol már a misszió megkezdésekor figyelnek ránk a rend őrei, és el kell menekülni előlük, máskor viszont az a cél, hogy a városnak adott mennyiségű kárt okozunk – nyilván ilyenkor sem leszünk túl népszerűek a zsaruk körében. A rendőrcsatákban óhatatlanul törünk-zúzunk, verdánk ezekben a járékmódokban most is örökéletű, egyedül a *Highway Battles* módban sikerülhet totálkárt előidézni. A törés egyébként látványos és szép, de a teljesítményre semmilyen hatással nincs a sérülés, ilyen módon a rendőröket is jobb néha inkább összezúzni, mint lehagyni. Többjátékos módok között is van pár érdekesség: az igazán említésre méltó mód az, melyben két csapatot formálhatunk online, oldalanként 4-4 sofőrrel, és az egyik csapatnak egy bizonyos csomagot kell eljuttatnia megadott helyre úgy, hogy menet közben átadja az egyik játékos a másiknak, az ellenfél csapatában levő játékosok eddig ezt próbálják megakadályozni a rendőrség színeiben. Mindent összevetve a játékmódokkal és



TÖBB MINT 50 IGAZI AUTÓCSODA KÖZÖTT DÚSKÁLHATUNK, MELYEKET PORRÁ IS TÖRNETÜNK



Hogy értik azt, hogy Go?



i Hosszú idő után az EA vezetősége úgy döntött, hogy ennek az NFS-nek a fejlesztésére nem egy, hanem két évet adnak. Ennek köszönhető, hogy profi minőségű átvezetőket, jobban átgondolt játékmenetet, szebb grafikát, és többféle játékmódot kaphattunk. Más kérdés, hogy nekünk játékosoknak most is úgy tűnt, hogy csak egy évet foglalkoztak vele, hiszen csak egy év telt el a Pro Street megjelenése óta.



Ha már a NFS-ben sem lehet megszegni a sebességhatárt, az a vég!



Esküszöm, ez eszembe se jutott

ezek változatosságával tökéletesen meg voltam elégedve.

A zene is nagyon tetszett a játékban, kezdenek a készítőik visszatérni a gyökerekhez. Az elmúlt néhány rész kicsit... más volt, mint az igazi NFS filáng, most újra itt vannak a rockosabb beütések, sőt, néhány country szám is felkerült a listára. A több mint ötven kocsit (amerikai izom, európai egzotikus, japán tuning) elégséges a hosszútávú szórakozáshoz, sajnálatos tény azonban, hogy távolról sem leszünk rákényszerítve, hogy használjuk is őket. A játék feléig kétszer cseréltem verdát, ami simán jelentheti azt, hogy a végéig mindössze hattal játszom. Csak akkor váltottam kocsit, amikor a játék felajánlotta: ha ez kimaradt volna, lehet, hogy csak két autó kellett volna az egészhez – ez kicsit szomorú, de nem lehet mit tenni.

AKÁR LEHET FOKOZNI, AKÁR NEM, JÖN A FOLYTATÁS!

Mikor John Riccitiello azt mondta, hogy a *Pro Street* egy elfogadható játék volt, de ez nem elég az *Undercover* esetében, tudhattuk, hogy újabb változások érkeznek. Tényleg vannak érdekes újdonságok, és valóban tetszett a játék, de nem tudnám egyértelműen kijelenteni, hogy óriási áttörés lenne a korábbi részekhez képest. Jó-jó ez a sok NFS rész, de érezhetően ugyanazokat a témákat járják körbe a fejlesztők évről évre, egyszer tuning, aztán zsaru, megint máskor civil verseny... lehet, hogy kicsit sok már ez az évente egy rész... Minden év novemberében jön egy új epizód, látszólag nagyon sok újdonság van benne, de olyan hamar kapunk friss anyagot, hogy egyszerűen... valljuk be, többet kéne várni ahhoz két rész között, hogy igazán nagy dol-

gokat fedezhessünk fel a játékban. Hiába a „váltott műszakos” két éves fejlesztési idő, mi mégiscsak évente kapunk új játékot. Persze a FIFA-nál működik, *Sims*-nél működik, hát miért pont a harmadik legerősebb franchise-nál ne működne a dolog? Rólam köztudott, hogy imádom az NFS-sorozatot, de az *Undercover*-ből valahogy hiányzik az a kis plusz, az a szikra, az az egyedül ötlet, meg sosem látott játékmenet, vagy bármilyen... vagy egyszerűen túlságosan hozzászóltam már a jóhoz. Amikor ezen sorokat írom, már egyértelmű, hogy lesz folytatása a játéknak, hiszen az EA vezére ezt már megerősítette: nem mondott címet, fő témát, vagy megjelenési dátumot, de bátran állíthatom, hogy 2009. november 18. környékén újabb NFS kerül majd a kezünkbe... Hogy ennek örülünk-e, vagy sem, mindenki döntse el maga. **GS**

AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/need-for-speed-undercover

GameStar

HARDVERIGÉNY:

1.8 GHz processzor, 1 GB memória, GeForce 7 videokártya,

- változatos játékmenet
- kiváló zeneválasztás
- történetvezetés
- néha túl arcade-os irányítás
- hiányzik az igazán nagy durranás
- nem elég hosszú játékmenet

86

Tényleg tudtak újat mutatni, ki hitte volna így 14 év után, nemde?



FALLOUT 3

A Bethesda
rémálmából éppúgy
nem szeretnénk
felébredni, mint
az elődökéből
//Bad Sector

**A FALLOUT 3 CINIZMUSA A
GRAND THEFT AUTO RÉSZÉKÉ-
VEL VETEKSZIK**

RÖVIDEN

A *Fallout 3* jóval több, mint a régi játékok *Oblivion* motoros változata: remek kalandok, akciódús játékmenet, jól kidolgozott harc és RPG-rendszer teszi teljessé az élményt.

KIADÓ Bethesda
FEJLESZTŐ Bethesda

i Mivel több országban is be akarták tiltani, illetve korlátozni a *Fallout 3*-at, ezért a készítők kénytelenek voltak a valódi drogok neveit kitaláltra változtatni.

LÁGY TEKINTETŰ, feminin anime ifjakat szeretnél látni? Csillogó, nagy szemű, pajkos, egy tonnás hajú, rövid szoknyás anime leánykákat? Vidám napsütést, amely megcsillan a tiszta kék folyókon? Mókás szárnyikéket, szerelmet, ábrándot, ármányt? Tarkabarka színorgiákat, zöld mezőkön ugráló nyuszikákat? Nos, akkor SEMMIKÉPPEN se vedd meg a *Fallout 3*-at – inkább valamelyik japán RPG-t tudnám ajánlani helyette. EZ a játék ugyanis depressziós, atomtámadás utáni környezetben játszódik, illetve épp olyan véres, kegyetlen és cinikus, mint nagynevű elődjei.

A LEGVIDÁMBAB 101-ES BARAKK

A játék eseményei a legendás Vault 101-ben indulnak. Az általunk elnevezett hős egy tudós gyermeke. Sajnos az anya belehal a szülésbe, így csak a Liam Neeson által alakított apa irányíthatja első lépéseinket. Játsszótál már olyan RPG-vel, ahol a gyermek fejlődésében is részt vehetsz? Nos, ezt itt megteheted: bizonytalan léptekkel indulhatsz el a járóka ajtaja felé, hogy azt kinyitva felvegyél egy csörgőt, majd később az apáddal is gügyöghetsz, hogy a párbeszédet részt is kipróbálhasd. Később születésnap gyerekszürodon is részt vehetsz, majd ka-

maszkorodban egy tesztet kell letudnod, amely meghatározza személyiséged vonásait. Fiatalkorod fejlődésének legutolsó lépcsőfokaként menekülnöd kell a biztonságot adó Vault 101 falai közül, ugyanis apád is meglepett valamilyen rejtélyes okból. Neked követned kell őt, különben téged vonnak miatta felelősségre. Vajon miért hagyott el atyád? És mi van az előző közösségé alakított atombunkerén túl? Mindjárt megtudod, csak lépj ki a Vault 101 ajtaján...

WAR... WAR NEVER CHANGES...

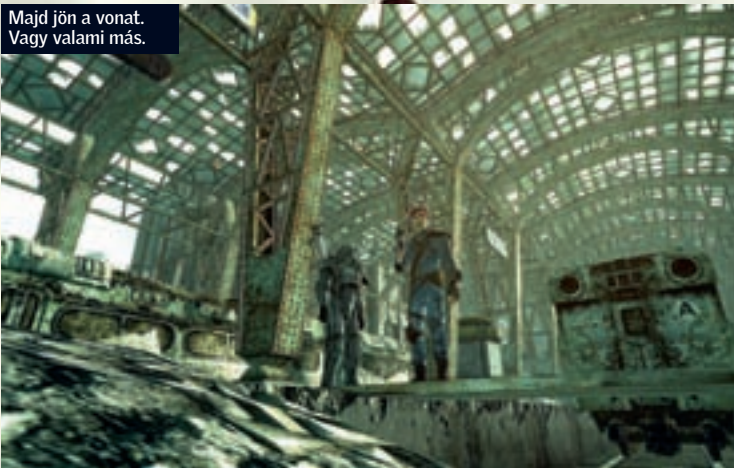
Még akik játszottak az első két *Fallout*-tal, azokat is gyomrosként fogja érni az első pillanat, amikor meglátják a Bethesda által megálmodott poszt nukleáris környezetet. A „sivár” jelző önmagában nem tudná kellőképpen leírni azt a látványt, ami élénk tárul: üszkös, romos házak maradványai, rozsdától hemzsegő autóroncok, az atomrobbanás pernyéjétől szennyezett kősvatagok, radioaktív tavak, folyók, pocsolják mindenfelé. A *S.T.A.L.K.E.R.* rémálomszerű környezetéhez hasonlót láthatunk – talán még hatásosabb posztapokaliptikus hangulattal. Aztán szembekerülünk első ellenfeleinkkel (leszámítva a Vault 101-ben már kiirtott néhány mutáns patkányt és rosszindulatú biztonsági őrt): mindegyik lény agresszív, a vérünkre szomjazik és a radioaktív szennyezés miatt groteszk méretűre nőtt. A kint élő emberek sem különbek: a *Mad Max* és hasonló filmekből ismerős sivatagi bandák tagjai, a Taloncorp rosszindulatú zsoldosai és ghoulak (a zombik egy válfaja) törnek majd az életünkre már az első pillanatokban. Eleinte kissé elveszettek is érezhetjük magunkat, amint a környező város-

kák radioaktív romjai között első egyszerűbb fegyvereinket használva próbáljuk túlélni a támadásokat. Mindjárt az első kint töltött pillanatokban látszik, hogy a Bethesda maximálisan eltalálta a *Fallout* játékok sajátosan depresszív és mégis groteszk, valahol mulatságos hangulatát. A túlélés textúrák és a szürkés, barnás színek ízléses felhasználásának köszönhetően a környezet telitalálat, a beleélés maximális. És még csak a játék elején járunk! Az iránytűt követve hamarosan első küldetésünk helyszínére érkezünk...

ÜDVÖZLÜNK MEGATONBAN!

A játék első városkája talán egyben a legtípusosabb, legkarakteresebb *Fallout 3*-as helyszín is. Megatont a telepések egy lezuhant atombomba köré építették, amely (még...) nem robbant fel. WTF?! („miafa...”) – kiálthat fel az egyszerű játékos. Nos, igen, a *Fallout 3* cinizmusa a *Grand Theft Auto* részekével vetekszik: az emberek gyakran itt is éppoly mulatságosan ostobák. A „városkát”, amelyet innen-onnan összeszedett roncsokból tácoltak össze, egy cowboy kalapos feka önjelölt sheriff irányítja, és csakúgy, mint minden rendes RPG-ben, itt is megtaláljuk a helyi kocsmát, fegyvereket áruló boltot, vagy az orvost, és még sok érdekes, mulatságos karaktert. Beszélgetéssel már egy zombival (bocsánat: ghoulal...), aki egy kocsmában dolgozik, és azon kesereg, hogy mennyire semmibe veszik, pedig ő is érző lény? Még némi öniróniával vegyes önsajnálattal és keserőséggel meg is jegyzi: „csapjál csak a hátamra nyugodtan, nagyon vicces, ahogy a testrészeim repkednek, haha”. Miután összeismerkedtünk mindenkiel, első morális dilemmánkat is el kell majd döntetnünk: vajon megmentjük-e a várost,

Majd jön a vonat. Vagy valami más.



Posztapokaliptikusan laza, hangulata elégáns, és persze vészjósló



Otthon, édes otthon

Lakásfelújítás Megatonban



CSAKÚGY, MINT a korábbi Bethesda játékokban, itt is szerezhetünk lakást magunknak Megatonban, ha már kellőképpen szimpatizálnak velünk a helyiek. (Egy konkrét küldetés végrehajtása után...). A mi kis édes otthonunkat aztán ki is csiníthatjuk: jó sok delléért a háború előtti, ötvenes évekbeli stílusúra formálhatjuk. Ennek mondjuk a látványt leszámítva nem sok értelme van, úgyhogy érdemesebb inkább például barkácsasztalt, illetve a kémiai kísérletekhez szükséges asztalt vásárolni. Előbbi azért hasznos, mert különféle fegyvereket gyárthatunk rajta magunknak, utóbbival pedig adícióinkat gyógyíthatjuk ki ingyen és bérmentve, illetve saját drogokat is készíthetünk.



hatástalanítva a lezuhant bombát, vagy egy rosszindulatú fickó kérésére inkább felrobbantjuk?

POLIHISZTOROK ELŐNYBEN?

Azonban ahhoz, hogy hatástalanítani tudjuk (ha emellett döntünk...), elsőként ki kell fejlesztenünk a robbanóanyagokkal kapcsolatos skillünket. Mivel a játék nagy részében egyedül kalandozunk (legfeljebb követőink lesznek később, mint például Dogmeat, a kutya) ezért lehetőleg minél több képességet kell minél jobban elsajátítanunk. Ezek a küldetéseknek is fontosak lesznek: például csak akkor tudjuk megjavítani a pláza mellett szentségelő fickó meghülyült robotját, ha a „javítás” képességünk kellően magas, máshol viszont a „tudomány” skillre van szükség. A túléléshez persze szükséges, hogy a különféle fegyverek terén is jártasságot szerezzünk: a *Fallout 3* megkülönbözteti a kisebb és nagyobb pisztolyok, kézfegyverek, sőt még az energiafegyverek fejlesztését is. A nyers tűzerő azonban nem elég... Fel akarod törni a különféle záratokat, hogy a legjobb elrejtett fegyverekhez, gyógyszerhez, kajához, harci drogokhoz vagy egyéb kincsekhez juthass? Akkor szépen fejleszd ki a „lockpick” skillt, különben hoppon maradsz. Számítógépes rendszerekbe akarsz betörni? No persze, azt hiszed, ha csak ugatod a „tudo-

mány” képességet, ez menni fog? Tessék csak tanulgatni azt is! Nyilván nem árt, ha mindenből jók vagyunk, de azért érdemesebb valamire specializálódni – bizony, itt alaposan meg kell gondolni, hogy rakjuk azokat a nehezen megszerzett tapasztalati pontokat. No igen, és ha már „special”, illetve „S.P.E.C.I.A.L.”-ről van szó: különféle alaptulajdonságainkat is fejleszhetjük majd a játék során (intelligencia, erő, agilitás, stb.), azonban sokkal érdekesebbek a „percek”, vagyis spéci képességek, amelyeket ahogy fejlődünk, fokozatosan fedezhetünk fel és eldönthetjük, hogy rakunk-e rájuk egy pontot. Ősrégi falloutosoknak ez persze nem újdonság, azonban akik még csak most merültek bele ebbe a világba, azok számára rendkívül „egzotikus”, mulatságos lesz ez a fejlesztési mód. A *Fallout* karakterfejlesztése talán még most is a legeredetibb, legjobban kitárlt RPG rendszerek közé tartozik, és ezt a Bethesda értő kézzel, profin vette át és fejlesztette tovább.

EZ EGY IGEN, IGEN, IGEN... RADIOAKTÍV VILÁG...

Végeztetek Megatonban? Kikumáltátok magatokat a helyiekkel? Feltörtétek a számítógépeiket? Kilopkodtátok a zsebeiket? Felvettétek a küldetéseiket? Akkor itt az ideje, hogy végre kitegyétek lábatokat a városból. Most fedezi-

Valódi és virtuális zárok

Aljátékok a *Fallout 3*-ban



ÜGY LÁTSZIK, manapság a különféle akció-kalandok és CRPG-k elmaradhatatlan kellékei a különféle aljátékok. A *Fallout 3*-ban zárfeltöréseket kell végrehajtanunk egy elcsavart hajtúval és egy csavarhúzóval: a hajtút a megfelelő irányba kell állítani, a csavarhúzót pedig úgy kell elfordítani, hogy a hajtú el ne törjön (ha eltörik, kezdetjük előlről). A kódfeltörés egy logikai játék: a hacker szoftver segítségével felderített szavakat kell megadnunk egymás után, a gép pedig megadja, hogy az adott szóból hány betű stimmel, így tippelhetünk a következő szóra. Ha a zárfeltörést erőltetjük, akkor eltörhet a zár, a számítógépnél pedig a negyedik próbálkozás után lezáródik a rendszer, úgyhogy érdemes állást menteni mindkét művelet előtt.



A ZOMBI AZON KESEREG, HOGY MENNYIRE SEMMIBE VESZIK, PEDIG Ő IS ÉRZŐ LÉNY...

Most komolyan, ki a tökötmet érdekli, hogy megváltoztattuk a drogok neveit?! Akkora cirkuszt csináltak belőle a sajtóban, pedig semmi jelentősége **Peter Hines**, Bethesda, producer

i A *Fallout 1* elején elhangzó Ink Spots Maybe című számát a Galaxy News Radióban is lejátszzák, szóval aki nosztalgizálni akar egy hatalmasat, az tekerje fel a rádiót és várjon türelmesen.

tek majd fel igazán, hogy a *Fallout 3* világa egyszerre kellőképpen nagy, ugyanakkor igencsak jól kidolgozott. Minden egyes fontosabb új helyszínre érve tapasztalati pontot is kapunk, illetve automatikusan feljegyződik a Pip boy, tehát kis kézi számítógépünk térképére a koordináta, ezáltal pedig (csakúgy, mint az első két részben) bármikor ideoda „utazhatunk” (tehát tulajdonképpen teleportálhatunk) a „fast travel” segítségével. Egyedüli megkötés, hogy erre nincs lehetőség, ha a szörnyek vagy az ellenség a közelben ólálkodik, illetve teli „battyuval” sem tudjuk ezt megtenni. Az új területeket általában a régi metró romjainak földalatti járataiban barangolva tudjuk elérni. Itt figyelniünk kell a feliratokra is, ugyanis alaposan el lehet tévedni itt is. Persze a metróban is mutáns szörnyek és emberek, ghoulak, rablók és ellenséges zsoldosok törnek életünkre, illetve néhány küldetést itt is végre kell hajtunk. Metrójárattal amúgy persze nem fogunk találkozni: csak a kocsi roncsait láthatjuk majd a síneken. Ha kiérünk a külvilágra, az új helyszínekre, akkor a legtöbbször valamilyen speciális épületet kell megtalálnunk és bejutnunk. A *Fallout 3*-ban rendkívül sok időt kell eltöltenünk a különféle épületek, irodaházak, vagy egyéb létesítmények falai között harcolva, bolyongva, és viszonylag keveset fogunk a szabad ég alatt kolbászolni. Mindegyik épületbelső kellőképpen egyedi és jól kidolgozott, és bár természetesen mindegyikre jellemző, hogy az atomháború pusztítása ezeken is végigsöpört, ugyanakkor

azért kellőképpen különbözőek. Egyedül az zavart, hogy néhányat közülük kissé kaotikusan terveztek meg, így nagyszerűen el lehet tévedni a romos folyosók útvesztői között, illetve néhány helyszín kissé monotonra és unalmasra sikeredett.

BUMM, HECCSAT!

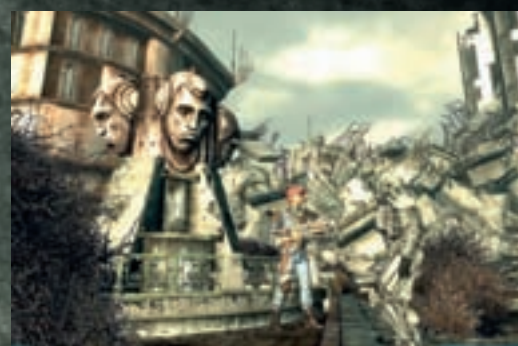
Ritkán éreztem viszont monotonnak magát a harcot: a Bethesda ezen a téren (is) remekelt. Választhatunk belső vagy külső nézet között, de talán ezúttal tényleg érdekesebb a belső nézet használata, ugyanis minimális mértékben érdemes csak kézfegyvereket használni a löfegyverek helyett. A hagyományos valós idejű FPS/TPS harc mellett a leginkább hasznos és szórakoztató a VATS használata: ilyenkor kimerevedik az idő, mi pedig megadhatjuk, hogy hősünk melyik testrésze lőjön automatikusan, manuális célzás nélkül. Közben persze az ellenség is tüzel, ám a legtöbbször a mi találataink hamarabb csapódnak be. (Már amikor tényleg találunk, ugyanis a VATS-szal mellé is tráfálhatunk, ha egy adott fegyver használatát nem fejlesztettük ki kellőképpen). Persze az egyszeri játékos legszívesebben állandóan a VATS „csitelését” használná. Ezt elkerülendő a rendszer minden egyes lövésnél akciópontokat használ fel. Ha ezek a pontok lemerültek, akkor vagy manuálisan, valós időben célozhatunk és puffogtathatunk tovább, vagy megpróbálhatunk fedezékbe vonulni, hogy visszatöltődjenek. Hogy ne legyen túl könnyű dolgunk, az ellenség ilyenkor gyakran ránk ront, ami rend-

kívül kellemetlenné válhat, amikor éppen fogytán az életerőnk, és nincs nálunk jó kézfegyver. A mesterséges intelligencia egyébként szódával elmegy: a szörnyek és emberek egyaránt fedezékbe vonulnak, és néha menekülnek, amikor nagyon megsérültek, sőt, még időnként oldalról is próbálnak támadni, viszont a társaikat nem hívják segítségül, és gyakran előfordul, hogy csak állnak a tűzvonalba és hagyják magukat lepuffantani. Kicsit kiábrándító az is, amikor valamilyen oknál fogva otthagynak minket, és másokra (például a zsoldosok mutánsokra) lönek: ilyenkor egyszerűen hátulról el lehet tráfálni őket. Ha egyébként lopakodunk, és eleve nem vesszük észre hősünket, mielőtt az első lövést leadná, akkor hatalmas sebést tudunk okozni a meglepetésszerű támadással. Ezért több tapasztalati pont is jár, úgy-ahogy érdemes

minél gyakrabban próbálkozni vele. A harc egyébként igencsak pörgős, illetve véres is: nem ritka egy-egy telitalálatnál a szétloccsant agyvelő, megcsontított hulla látványa. A készítőik kicsit túlzásba is estek: egy-egy sikeres fejlődéstől például nemcsak leszakad a nyakról vagy cafatokra robban a szerencsétlen delivens feje, hanem a többi végtagja is leszakad.

NEM MESE EZ GYERMEK

Bizony, aki kicsit sterilnek érezte a *Mass Effect* küzdelmeit, és a steaket is jó véresen szereti, az itt alaposan kiélheti magát. Ráadásul nemcsak véres a játék, de a dobozára minden bizonnyal az alkohol és droghasználat ikonja is felkerül majd, ugyanis ezeket is érdemes időnként bevetni. Amikor például whiskey-t találunk, és az utolsó cseppig



Baljós előérzetem azt súgja, hogy ez a jószág nem Teletubbies-féle nagy ölelésre vágyik

The Ink Spots „I don't want set the world on fiiiiiiiiire...”



IMMÁR KÉT SZÁMOT is hallhatunk az egykori Ink Spots nevű fekete bőriekből álló formációtól, amely 1931-től egészen 1964-ig létezett. Az Ink Spots dallamos, sajátos, szomorkás és persze mai füllel hallva mókásan giccses dalai annak idején a blues és a rock'n'roll, illetve a doo-woop stílus megihletői is voltak. Számunkra érdekesebb, hogy a *Fallout 3* trailerjében hallható I don't want to set the world on fire című számukat már 1997-ben is fel akarta használni az Interplay a *Fallout* I intrójához, ám akkor még nem tudták megszerezni a jogokat, így maradt a Maybe, amelyet azóta minden *Fallout* rajongó betéve ismer. Ha játék közben bekapcsolod a Galaxy News Radio adását, akkor mindkét számot hallhatod. Érdekesség még, hogy az If I Didn't Care című szám eredetileg benne lett volna a *Blade Runner*-ben, ám copyright okok miatt végülis Vangelis egy Ink Spots által megírott dala, a One More Kiss Dear szerepelt.

felhajtjuk, akkor erőnk növekszik, így több tárgyat tudunk elcipelni. (Igaz, egy időre el is butulunk tőle). A különféle speciális képességeket növelő drogok hatására pedig jobban tudunk sebezni, pontosabban célózni, vagy javul az állóképességünk. Egyedüli hátulütője, hogy addiktá válunk, így látásunk bizonyos időközönként elhomályosul. Ilyenkor sincs nagy gáz: ha találunk egy dokit, akkor könnyedén és gyorsan leszokhatunk a drogfüggőségünkről. Ha ezt Dr. Csernus látna...

SZÉP VAGY, SZÉP VAGY SZÉP... MUTÁNS?

A *Fallout 3* grafikája igen kellemes, de azért közel sem annyira szájtátásra készítő, mint amilyenek három éve még az *Oblivion* számított. Igaz, az *Oblivion* motor a romos, depressziós, poszt nukleáris környezet miatt nem is csilloghat annyira, illetve természetesen mindenhol a barnás, szürkés színek dominálnak, ami azért hosszú távon törvényszerűen picit monotonná válik. A szörnyek és embéri karakterek külseje megfelelő, de a *Mass Effect* után ezektől sem leszünk elájulva. A mutánsok viccesek, de nem túlzottan kidolgozottak, a ghoulok viszont tényleg hátborzongatóak, de leginkább a civilizált, értelmes fajtájúak. Az emberek közül a hímneműek általában jól kidolgozottak, azonban a nők valahogy most is elég drabálisak – úgy látszik, a Bethesda a női arc megformálásánál még mindig kihívások-



Szép, csendes környék. És kellemesen alacsonyak a telekárak

kal küzd, ami különösen a *Mass Effect* után szembetűnő. A grafika mellett a zenei rész sem különösebben kiemelkedő – legalábbis ami az alap háttérzenét illeti, mert a Galaxy News rádióadó számai egyszerűen frenetikusak: nincs is annál feelingesebb, mint amikor egy ötvenes évekbeli amerikai sanzont hallgatva durrantjuk szét éppen egy mutáns agyvelejét.

AZ ELLEN NEM VÉD

A *Fallout 3*-at atomtámadás esetére is érdemes magunkkal a bunkerbe vinni, hiszen nemcsak rendkívül élvezetes, de jó hosszú szerepjáték is – legalábbis ha minden mellékküldetés teljesítesz. Ha pusztán az alapjátékon

szaladsz végig, akkor is olyan 40 óra körül van, azonban ha mindent egyebet is végrehajtasz, akkor 60-70 órára is kitolódhat a tiszta játékidő. A játék fantasztikusan eltalált hangulatát, illetve a végső győzelem feletti örömet egyedül a kretén befejezés árnyékolja be jelentősen, viszont addig a játék nagyon ott van a színen. Másik negatívumként a bizonyos helyeken kissé monoton, máshol eléggé kaotikus pályatervezést hozhatnám fel. A Bethesda még a női problémákat leszámítva is mestermunkát végzett, amely nem sokkal (egyetlen százalékkal) marad el a PC-s *Mass Effect* mögött. Mivel igen csak gyér mostanában a PC-s szerepjátékos felhozatal, ezért az amerikai cég igazán elismerést érdemel, hogy ismét egy igazi gyöngyszemmel örvendeztetett meg minket. **GS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/fallout-3

GameStar

HARDVERIGÉNY:

CPU: XP: 2.0 GHz Vista: 2.2 GHz (Multiple Cores), 1 GB RAM, Videókártya: XP: 64 MB Vista: 128 MB, DirectX 9.0c

- + tökéletes *Fallout* hangulat
- + jól kidolgozott küldetések
- + VATS harcrendszer
- + kretén befejezés
- néhány pályarész elég monoton
- egy-két zagya küldetés

93

Azért reméljük, nem az igazi jövősimulátor...

TOMB RAIDER

U N D E R W O R L D

2008. NOVEMBER 21.



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



CRYSTAL DYNAMICS



Wii

NINTENDO DS

A 7990Ft-os ár a játék pc-s verziójára vonatkozik.

FAR CRY 2

Remélem, szeretsz vezetni...

//mazur

MINDANNIAN TUDJUK, ez a *Far Cry* nem az a *Far Cry*: a Crytek 2004-es játéka és a Ubisoft Montreal alkotása között leginkább csak a név jelenti a kapcsolatot.

Tény, hogy itt is kiemelt szerepet kap a gyönyörűen kidolgozott, bár ezúttal korántsem annyira paradicsomi környezet, a rövid pályák helyett most is hatalmas, de jóval szabadabban bejárható terület vár ránk, és a központban ismét a kisebb-nagyobb bázisok, csapatok elleni harcok állnak, amelyekbe a környezet, a birtokunkban lévő fegyverek, a napszakok, és a többi apró, véletlen szülte faktor következtében számtalan módon vághatunk bele. Hatalmas a szabadság, néha már zavaróan nehezedik a játékosra, de épp ez adja varázsát is: bár hajlamosak vagyunk elveszettnek érezni magunkat egy ekkora területen (főleg, ha az utazással töltött rengeteg időt vesszük figyelembe), de olyan sosem lesz, hogy épp nincs mit csinálnunk. Feladatot számos helyről, frakciótól kaphatunk, vagy ha nagyon nincs kedvünk semmihez, még mindig leállhatunk gyönyörködni a tájban.

VAN MIT CSINÁLNI

Persze nem ez a játék célja, de tény, hogy ahogy annak idején a *Far Cry*, most pedig a *Crysis* is bevallottan nagy hangsúlyt fektetett a kedves játékosok szájának vizuális úton történő eltáttatására (segítség, valaki mentse ki ebből a mondatból!), úgy a *Far Cry 2* esetében is a legfőbb vonzerő a lélegzetelállító grafika, a hiteles, valóban élő világ, a gyönyörű, változatos táj. Ha már egy képzeletbeli afrikai tartomány (pontosabban kettő – a játék kb. felénél ugyanis új helyszínre érkezünk) a helyszín, felvonul itt minden, ami csak megtalálható a kontinens díszlet-tárában: fűves sztyeppék, köves-homo-

kos sivatagok, párás dzsungelek. Nem is részletezném, lesz ideje mindenkinek felfedezni bőven, mert a (részben) szabad küldetési rendszer révén a kedves helyiek a végletekig ki fognak használni minket, hogy ide-oda küldözgessenek megoldani felmerülő nehézségeiket, amit ez a cudar (itt különösen cudar) élet rótt rájuk.

ISMERETLEN JÓBARÁTOK?

Kezdetben minden olyan egyszerű: bekocsunk az első településre, egyetlen céllal, hogy végezzünk a Sakál (The Jackal) néven emlegetett helyi fegyverkereskedővel. Ám ledönt minket a malária, és épphogy megússzuk. A Sakál be is köszön nekünk, míg mi egy mocskos kis szobában váltjuk épp a lázat, és bár nem tűnik túl barátságosnak, annak ellenére sem végez velünk, hogy mi hasonlóan kiszolgáltatott helyzetben valószínűleg nem lennénk ilyen nagyvonalúak. Aztán ahogy jött, el is tűnik: mi pedig küzdve a malária vissza-visszatérő tüneteivel, igyekszünk zsoldosként jó vi-

szonyba kerülni a helyiekkel, beleértve a két szembenálló frakciót, a helyi fegyverkereskedőket, a hozzánk hasonló, itt ragadt szerencsevadászokat, és a gyógyszer utánpótlását biztosító „földalatti” mozgalmat is. Mindannyiunktól vállalhatunk küldetéseket (sőt, még az itt-ott elszórt adótornyoknál is elcsíphetünk névtelen arcoktól érkező pénzes hívásokat...) más-más jutalomért: a két nagy frakció gyémántokat ad, és a sztorizálattal lendíti tovább – pontosabban sztori kevésbé alakul itt, inkább csak felgyorsítjuk a végkifejlet felé sodródó események sorozatát... de nem magyarázom tovább, a *Far Cry 2*-ben nincs sok meglepetés, meghagynám azt a keveset a kedves érdeklődőknek. Ami a többi küldetést illeti, mások inkább csak mellékküldetéseket adnak, amivel kitolhatjuk az így is tetemes (20-30 órá!) alapjátékot. A fegyverkereskedőknél újabb megvásárolható fegyverekhez juthatunk, a többi zsoldossal összecimbizhetünk, a menekülteket bújtató helyi pap, vagy az eldugott tanyá-



RÖVIDEN

Far Cry mínusz mutáns szörnyek, és a Polinézia szigetvilág helyett Afrika. Mellé még egy kis S.T.A.L.K.E.R., egy kis GTA, egy kis *Mercenaries 2*...

KIADÓ Ubisoft
FEJLESZTŐ Ubisoft Montreal



A többire nem emlékszem



PUSZTA KÉZZEL, VAGY FOGÓVAL RÁNCJ-GÁL KI MAGÁBÓL SZILÁNKOKAT, GOLYÓ-KAT, HATALMAS RECCSENÉSSEL

kon rezidáló egyéb underground arcok segítségével malária elleni orvosságunkat biztosíthatjuk. Ez nem vicc, a malária nyomasztó teherként nehezedik ránk a játék későbbi szakaszaiban is, roham-szerűen tör ránk újra és újra. Ilyenkor erősen ajánlott sebesen bekapni egy pírulát (ugyanaz a gomb, mint az elsősegély), ami eddig tiszta sor, de a kis doboz azonnal felkerekedni, és gondoskodni az utánpótlásról. A küldetések elég változa-

tosak, ezzel nincs is gond: ellopni (na jó, „elhozni”) ezt-azt, végezni valakivel, felrobbantani vagy tönkretenni valamit... a dolog akkor válik érdekessé, amikor az egyik nagyobb frakciótól kapott küldetés megkezdése előtt megcsörren a telefonunk (mindig megcsörren), és valamelyik pajtásunk alternatív megoldással áll elő. Ezeket nem muszáj teljesíteni, de kollégáink szeretni fognak, az meg mint tudjuk, a legszebb kincs.

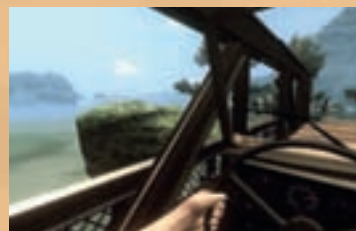
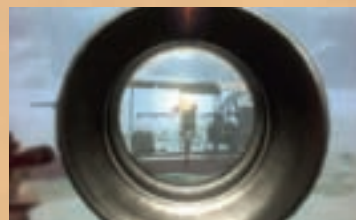
NA MEG A GYÉMÁNTOK

Haha, bevettétek, nyilván a gyémán-

tok itt a legszebb kincs: a játék elején figyelmeztetnek bennünket, hogy papírpénzt még akkor se fogadjunk el senkitől, ha – teszem azt – beragadunk a budiba és csupasza a guriga. Csak a gyémántok érnek bármit is ebben a barátságtalan világban. (Igaz, az imént vázolt szcenárióban éppenséggel nem sok hasznukat vesszük). Cserébe vehetünk rajta fegyvereket, a fegyverekhez pontosságot és megbízhatóságot növelő fejlesztéseket, illetve egyéb apróságokat: több cipelhető töltényt, több injekciós tűt biztosító kiegészítőket, gyorsabb javítást



Ilyet is tud a távcsöves, mert ugye hogy hova lövünk, az a nem mindegy



VEZETNI JÓ!

Egy átlagos küldetés



13.02 Megkaptuk a feladatot, fűt minket a kalandvágy, akcióra áhítozva bepattanunk a kocsi! Kerék kipörg, por felhő, térkép elő, irány a... térkép túlsó fele?! Na sebjaj, vezetni jó!



13.44 Király ez a dzsip, na meg hát nincs is ennek párja, az ember így born to be wild itt a vadonban. Mondjuk lehetnének már inkább. Hé, óránként egy kocsi jön, az is leszorít? Hogyazanyád.



13.50 A Dacia (?) vezetőjével nem sikerült tisztázni a félreértést, de mivel amúgy is messze még küldetésünk helyszíne, legalább leveztettük a feszültséget. Meg hát pisilni is kellett.



13.55 Amúgy is ideje volt beújíttani a járműparkot, huzatos volt a dzsip, de ez a Dacia... hát ez aztán fullextrás! Még rádió is van benne, volumét felcsavarjuk, hadd szóljon az ungbungaja!



14.21 Dacia... Na mindegy, már csak pár óra és eljutunk a küldetés helyszínére. Mi is volt az, mi is volt...

lehetővé tevő fejlesztést a különféle járművekhez, a safe house-okban felbukkanó ládákat, ahol tartalék fegyvert tárolhatunk... és így tovább. Egyszerre három fegyver lehet nálunk, de nem mindegy, milyen fajtájúak: az elsődleges fegyverek közé tartoznak a különféle pisztolyok és SMG-k, a másodlagosok közé a gépkarabélyok, a shotik, a mesterlövész puskák. A harmadik, „speciális” fegyverosztályt az LMG-k, gránát- és rakétavetőik jelentik. És a lángszóró. Elsőre kicsit kegyetlennek tűnhet a felosztás (miféle igazságtalan világ az, ahol nem lehet az embernél egyszerre Malakov, Kalasnyikov és Dragunov is?!), de ez ügyesen kényyszerít különféle taktikákra. A mesterlövész puská például felbecsülhetetlen, de csak akkor érdemes használni, ha az elsődleges vagy speciális fegyverünkkel is tudunk... golyószórni. (Ami a játék legelején még nem megoldható, először fel kell robbantanunk egy-két konvojt a fegyverkereskedőnek, hogy hozzáférést adjon a finomabb portékákhoz). A fegyverek közös jellemzője, hogy egy idő után hajlamosak egyre gyakrabban beragadni: a boltban vásárolt darabok kevésbé, míg az ellenféltől szerzett példányok nagyon hamar. Ez látszik is rajtuk, mert a földről felszedett puskák rozsdásak, koszosak: ellenféltől tehát csak végszükség esetén érdemes lenyúlni a fegyvert. A vásárolt fegyverek viszont korlátlan mennyiségben állnak rendelkezésünkre: ha kicsengettük szívünk választottjára a gyémántokat, akkor onnantól kezdve a fegyverkereskedés melletti épület falán mindig találunk adott fegyverből egy példányt, nem kell újra megvennünk. Ami nem túl realisztikus, de mindenképp kedves gesztus, ha már a fegyverek és fejlesztések ilyen pofátlanul drágák. Mert azok. A vásárláshoz szükséges gyémántokat egyébként kétféle módon teremthetjük elő: a már említett módon, külde-

tések teljesítésével, vagy pedig kutakodással. Tiszta szerencse, hogy Afrikában – mint most megtudtam – az utolsó lestrapált dzsipben és dzsunkában is van GPS (még hozzá ugyanaz a modell), mert így sosem tévedünk el. Ott van ráadásul a térkép is, amit az [5] gombbal hívhatunk elő: a kettő együtt igazán hatékony, mert a GPS – mint minden GPS – saját helyzetünket fixen jelzi, a térképet forgatja, míg a kezünkben tartott térképen a környezet kötött. Kinek melyik szimpibb. (Persze kár, hogy végül letettek az eredeti tájoló ötletéről, amit – gondolom – végül túl bonyolultnak és nehézkeseknek ítélték). Külön öröm, hogy a GPS jelzi a közelben található gyémántokat, még akatatkán keresztül is: gyémántokra a leghülyébb helyeken bukkanhatunk: ha a GPS zöld lámpája villogni kezd, közeledünk egy tatyóhoz: minél gyorsabban villog, annál közelebb vagyunk. Megállhatunk, körbeforoghatunk, ha a villogás megáll, jó irányba nézünk, és így tovább. Persze gyakran aljas módon vannak ám ezek eldugva, sziklamokokon, háztetőkön... de javarészt nem kunszt megtalálni őket. Egy-egy alkalommal 1-3 gyémántot találhatunk, ami nem sok, de sok kicsi sokra megy – és a GPS gyakran fog villogni, mi pedig nem fogjuk megállni, hogy ki ne pattanjunk a járműből körülnézni, ha már.

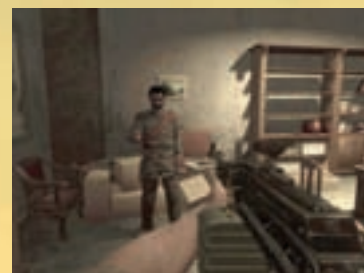
TAPOSS BELE

Mert járművek is vannak! Szép is lenne, ha nem. Viszonylag jól bírják a strapát, ezt könnyű letesztelni, mert egy idő után, amikor már tényleg kezdjük megenni a kocsi-kázást, azon kapjuk magunkat, hogy egyre durvább terepen igyekszünk levágni a kanyarokat – ezzel nincs is gond. Ha a motorháztető mégis füstölni kezdene, elég kiszállni, és amikor a motorháztető felett megjelenik a franciakulcs, megnyomni az [E] gombot: hősünk ilyenkor magabizto-



Dobó István nagy szerencséje, hogy ilyen a janicsároknak nem volt

san meghúzza egy csavart, és voilá, már meg is van javítva a kocsi. (Ahogy Woody Allen mondaná: bárcsak az életben is ilyen flottul menne minden!) Viszonylag gyakran fogjuk javíttatni a kocsikat, dzsipeket, különféle hajókat, mert egyrészt hatalmasak a távolságok, másrészt nemcsak a durva útviszonyok, de a ránk-ránktörő helyi rosszarcok is hajlamosak kárt tenni bennünk. A különféle katonai táborok (akik szeretnek útkereszteződésben rezidálni) mindig újra benépesülnek, akárhányszor pucoljuk is ki őket, és minden alkalommal, amikor csak áthajtuk rajtuk, újra megszoroznak minket, netán üldözőbe is vesznek – mondanom sem kell, ez nem tesz jót a dukkónak. A járműveket két nagy csoportba lehet sorolni: van fegyvertük vagy nincs. Előbbiek általában véve lassabbak, ám mivel a [C] gombbal bármikor átcusszanhatunk a golyószóró mögé, és a kocsi részleges pajzsként is funkcionál, nagyon hasznosak. Vannak



Volt egy farmom Afrikában... csak hát jött egy vadállat, ugye...

SAFE HOUSE: HAZA/MENTEK

Leül, hogy nyugassza eltörődött testét



A PC-S VERZIÓBAN (a konzollal ellentétben) bárhol tudunk menteni, úgyhogy ritkábban fogunk betérni vityillóinkba. Van azonban más szerepük is: ha ránsötétedne, itt kihúzhatjuk reggelit, és ilyenkor általában valamelyik társunk is beugrik hozzánk, ezzel jelezve, hogy készen áll, és ha legközelebb bajunk esik, majd ott terem és megmenti irhánkat. Emellett ahogy haladunk előre a sztoriban, a safe house-ok felszerelése egyre gazdagabb lesz: kapunk orvosságos ládikót, lőszert, sőt, mindig fog várni ránk egy autó a ház mellett...



A játék számos hasonlóságot mutat Joseph Conrad A sötétség mélyén (Heart of Darkness) című regényével. A helyszín ott Kongó volt, és a főhős a helyi törzsekkel egymás ellen kijátszva igyekezett túlélni az idegen kultúrában. A mű címe még a játék egy helyszínének nevében is megjelenik.

szép és gyors kocsik is, és később, amikor már zsbibasztóan sokat kell vezetni, értékelni fogjuk, hogy milyen gyorsan tudunk átkeszeszteni a térkép túoldalára.

UP CLOSE AND PERSONAL

A harc a taktikai lehetőségek – főleg a korábban már jól beharangozott felgyújtható táj – miatt végig élvezetes marad, a gyenge pontot az ellenfelek mesterséges intelligenciája jelenti. A csávók sajnos még nehezebb fokozaton sem igazán jelentenek kihívást. Lassan reagálnak, ha távcsővel rájuk lövünk, de nem találjuk el őket, azonnal megdermednek, mint ha azt mondanák, „bocsi, bocsi, épp futottam, most lőj”. A feljűk terjedő tüze nem mindig reagálnak, néha meg sem próbálnak kifutni belőle (társaink dettó). Gránátokat nagyon ritkán hajigálnak, a feljűk dobott gránátoktól nem futnak el elég messzire. Ha például egy dzsippel kerülünk szembe, a leghatékonyabb megoldás kiszállni és odadobni egy gránátot. Az ellenség ugyan szintén kiszáll, arrébb is fut pár métert, amitől talán még túlélné a gránát hatásugarát, de azt az MI már nem veszi számításba, hogy a gránától fel fog robbanni a dzsip is, egy felrobbanó dzsip pedig tud ám fájni, még akkor is, ha nem esik az ember lábára. Hát még ha de. Szóval buták ezek. Nincs különbség a jól felszerelt „félkatonák” és az egy szál rövidnadrágban csattogó tamásbátyák között, mind ugyanolyan béna. Persze meg tudnak szívatni, de ez gyakran inkább számbéli fölényüknek vagy környezeti előnyeiknek tudható be. Környezeti előny alatt értem azt is, ha épp egy golyószóró állvány mögött állnak.

NE SÍRJ, HA FÁJ

De mi van, ha lesérülünk? Gondolom, mindenki, aki olvassa ezeket a sorokat,

bátor, tökök legény. (Kivétel erősíti a szabályt, például Csilla, a korrektor). Szóval mindenki bátor, és nem fél az injekciótól – én speciel rosszul vagyok tőle. Még a gombostűtől is. Még a kaktuszoktól meg a sündisznóktól is. De a lényeg: itt nem ám átszaladunk az orvosságos ládikókon és hipp-hopp, meggyógyultunk. Hát blokkban mehet le az életerőnk: ha egy blokk csak félig tűnik el, az még viszatöltődik (csak várni kell). Ha teljesen, akkor már szurit kell beadnunk magunknak, akkor leszünk jól. És ami a legundorítóbb: ha már két blokk alá esünk, elkezdünk vérezni, és innen már nincs megálás, csak akkor, ha valami csendes zugba tudunk kuporodni ellátni a bajunkat. A [H] gomb megnyomására ilyenkor nem szurit kapunk, hanem hősünk válogatott kínzásokkal igyekszik helyretenni magát. Pusztá kézzel, vagy fogóval ráncigál ki magából szilánkokat, golyókat, hatalmas recsenéssel visszaugraszta kifordult könyökét, ujjait, ha pedig lángol, dühödten csapkodja magát. Kedvencem, amikor ujjával turkál a saját karjában, és úgy szedi ki a bennragadt golyót – fröcsög a vér, rémálom. Persze lehet, hogy lesz, akit ez nem zavar, talán még olyan is akad, akinek tetszik, csak gondoltam szövegek. Immerzív meg minden, de én rosszul voltam tőle.

ÓÓÓ AFRIKA?

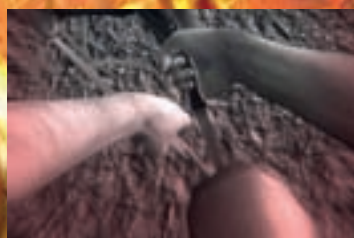
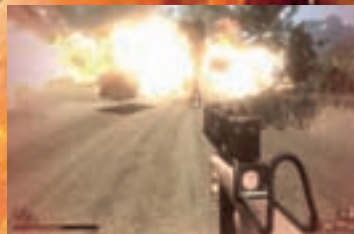
Nos, igen. A *Far Cry 2* kétségkívül számtalan izgalmas percet tartogat, de a hosszú játékidő túl nagy része megy a levebbe a rettenetesen sok utazgatás miatt. A *Metal Gear Solid 4* is váratlanul ért sokakat, mert több volt benne az átvezető, mint az akció. Nos, néhány perc akcióért mi is... átvezetünk. Hosszasan. Messzire. A sztori is kicsit kihagyott ziccernek tűnik, ha már bekerült némi RPG

elem (reputáciánk növekedése, társaink nehezen kivívott barátsága...), több kis minitörténet is bekerülhetett volna, ehhez képest nem tudunk meg sokat arról, hogy mit akar itt a mindenki, azon kívül, hogy gyémántokat, na meg túlélni. A multiplayer élvezhető a maga szintlépcsős rendszerével (persze nem kell *CoD 4* hosszúságú XP-farmolásra számítani), és jól ismert játékmódok variánsaival (DM, TDM, CTF, területfoglalás). A térképek is tagasak, ha pedig valakinek nem elég, amit kap, nagyon könnyen csinálhat újakat a nagyon felhasználóbarát editorral – de valahogy mindezek ellenére sem valószínű, hogy a *Far Cry 2* multija valódi közönségkedvencé váljon. Mind-egy nagyon korrekt kis csomagot alkot, így ha némi csalódást is okozott a játék a felfokozott várakozások után, még így is bátran ajánlható mindenkinek, akinek tetszett a *Far Cry*, a *Crysis*... és a *GTA*.



Nem akartunk közvetlenül politizálni, ez nem a mi tisztünk. Nem egy konkrét országról van szó – de egész Afrikában ez folyik *Louis-Pierre Pharand, producer*

A hajóvonták rendes évi találkozója elmarad



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar online-on a játék aloldalára, szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/far-cry-2

GameStar

HARDVERIGÉNY:

CPU 3,2 GHz/AMD Athlon 64 3500+,
NVIDIA 6800/Ati X1650, 1 GB RAM,
12 GB HDD

- ✦ hatalmas, gyönyörű táj
- ✦ egyedi atmoszféra
- ✦ rengeteg stratégiai lehetőség
- ✖ rengeteg kocsikázás
- ✖ buta MI

88

Szombat esti váltóláz.

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Nőt akarok, de gyorsan, nőt, de inkább mostan

//Eskin

LARA CROFT a kilencvenes évek közepétől az a nő, akire az ifjak szívesen gúvasztanak szemet – ez már akkor is így volt, amikor az első pár részben hősnőnk nem volt más, mint egy nagyjából nőre emlékeztető pixelhegy.

Szóval ki is ez a Lara Croft? Külső: hatalmas dudák, karcsú, egy tenyérrel átérhető derék, pici fenék... oké, most álljunk meg egy pillanatra, fiúk, töröljétek le a nyálat az újságról, mert meggyűrődik a lap, és az nem jó. Az nagyon nem jó.

Előre szólok, hogy most spoilerezni fogok, úgyhogy aki nem játszott a *TR Legenddel* (de akar), az légyiszi hagyja abba az olvasást MOST, nehogy megismerje annak a történetét, ugyanis a *TRU* sztorijához ezt kell ismerni először. Thx.

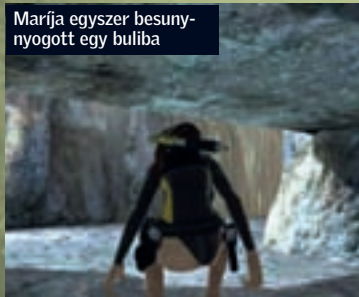
A *Legend*-ben derül ki ugyanis, hogy kicsoda is ez a Lara Croft valójában – annyit tudunk csak róla a *Legend* előtt megjelent részek alapján, hogy kögazdag régész, családi állapota hajadon (nyilván, mert ha összejönne valakivel, az csak lenyúlná a pénze felét, mert MPG – okos csak ez, kérem szépen), és járja a világot. Minden egyes *TR*-részben meg kellett szerezni egy-egy Hatalmas Ősi Relikviát (valahogy mintha az ilyen Hatalmas Ősi Relikviák csak Larára várnának). Az egyedüli nagyjából személyes rész a negyedik volt, a *The Last Revelation*, ugyanis abban a volt tanítómesterünkkel, Von Croyjal kellett megbirkóznunk. (Von Croy az *Angel of Darkness*-ben is szerepelt, de a Core Design

RÖVIDEN

Kedvenc régészlányunk édesanyja keresése közben bejárja a Föld katakombáit Thaiföldtől kezdve egészen Mexikóig.

KIADÓ Eidos Interactive
FEJLESZTŐ Crystal Dynamics

Marjja egyszer besunyogott egy buliba



Lara összeszedi a kard darabjait, amiről kiderül, hogy ez a legendás Excalibur (voá), elmege Brazíliába megint, harcol Amandával, legyőzi, kardot kőbe szúr, csillagkapu megnyílik. Egy gond van: a tér-idő kapu másik oldalán Lara anyja van, Nepálban (! – tehát időanomália jött létre), aki elkezd a saját, már idősebb lányával beszélni. Lara megpróbálja elmagyarázni a helyzetet, hogy nehogy kihúzza a kardot, azonban a félig legyőzött Amanda (miért nem ölte meg Lara idejekorán a csajt... eszem azt a gyengéd szívít) közbepofázik, hogy ha nem húzza ki a kardot Lara mamája, akkor a kis Larának baja esik. Lara nem tehet már semmit, a kard kihúztatik, s a nő

itt érti meg, hogy Amanda ölte meg valójában az anyját, aki, mint Amanda elmagyarázza, nem halt meg végleg, hanem az alvilágban, Avalonban van. Lara tiszta ideg, majdnem megöli Amandát, de aztán mégse. (Borítékolható a TRU Főgonosza).

A Crystal Dynamicnál dolgozó fejlesztősrácok a *Tomb Raider Anniversary* című röpké kitérő után itt vetetik fel velünk a történet fonálát – Lara rájött, hogy az öregének bizony igaza volt. (Note to self: a férfiaknak mindig igazuk van. Mindig). A kezdő, bevezető pálya az égő kastélyunkban van, itt kell megtanulnunk az irányítás alapjait, amikor pedig eljutunk a főajtóhoz, Zip, (eddigelé) hú társunk fog ránk pisztolyt, majd elsötétedik a képernyő, aztán azt kapjuk a pofánkba bele, hogy egy héttel ezelőtt. Le-

het izgulni, mi történt, komolyan mondom, jobb a TR, mint a Született feleségek – ármány, intrika, akció, személyes sértettség, izgalom! (Már csak valami jó pasi kéne Lara mellé a változatosság kedvéért, mondjuk Johnny Depp).

Egy héttel ezelőtt: Lara apja nyomdokain indul az alvilág keresésére, hátha ő nagyobb sikerrel jár. Első pályánk a tengerbe vezet, ahol el is jutunk az alvilágba – nem kell előre tenyeret dörzsölni, ez ugyanis,

mint később megtudjuk – Lara egyik segítőjétől, Atlantisz denevérszárnyú királynőjétől –, csak az egyik alvilág, Niflheim. Niflheimben rátalálunk Thor kesztyűjére, amivel használhatjuk majd Thor kalapácsát, ha rálelünk (HÓR, ugye), amivel aztán kinyithatjuk a nekünk kelő alvilágot. (Halkan kérdezem meg, mi lesz a TR 328-nak a fő relikviája? Thot Gatyapóce? Matteo Elfelejtett És Emiatt Beszáradt, Koszos Kávésbögréje? Na mindegy, ógermán mitológiai emegaz még úgysem volt a TR-sorozatban, a fejlesztők fantáziája kimeríthetetlen). Ehhez azonban be kell járnunk majdnem az egész világot, a készítőik ismét igencsak egzotikus helyekre visznek el minket (bár magunk között legyen szólvá, Mexikót már kicsit kezdem unni).

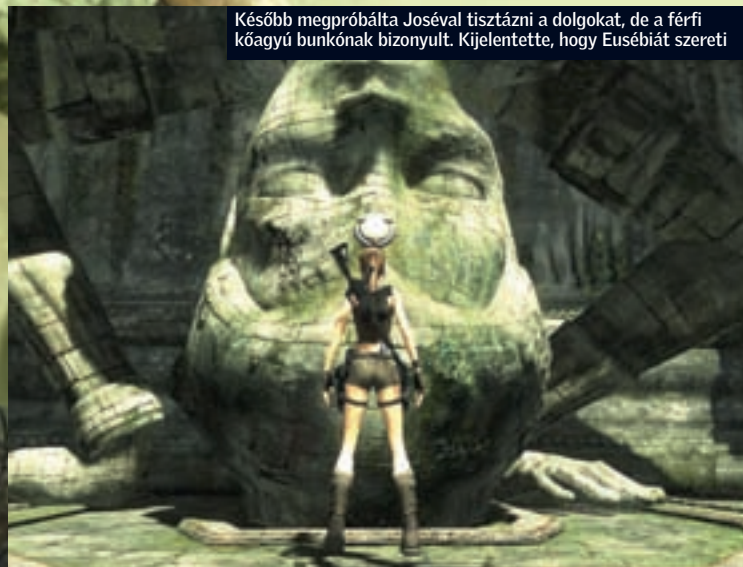
KÖRÖMRESZELŐ ÉS SZONÁRTERKÉP

Azt kedveltem meg igencsak az „új”, crystal dynamicsos *Tomb Raider* sorozatban, hogy a főszereplő nemcsak egy virtuális bige, akinek alakját csak azért teremtették meg vérfrissítőnek a PC-s játékok piacára, hogy nyáladzson a jónép, hanem mostanra valóban egy olyan csaj, akivel lehet jóban lenni, aki valóban nőies és van szíve (persze csak akkor nem lő le valakit, amikor pedig kéne, de ez mindegy is). Hogy ebből mit is akarok kihozni? Hát azt, hogy Larában is megvan az a tipikus női tulajdonság, miszerint a táskájába BÁRMIT be tud zsúfolni. Így most is hord magánál fegyvereken kívül elektromágneses kötelet, távcsövet, kamerát (mi is vehetünk fel a kamerával mindenfélét – soha nem használtam ezt a lehetőséget), PDA-t, komolyan, már csak a körömrészelő hiányzik. A PDA-nk felettébb hasznos egyébként, ugyanis benne megtalálhatjuk az *Anniversary*ben szereplő Journal elektronikus megfelelőjét is – Lara lejegyzik a gondolatait az egyes pályarészletekről, így tippet kaphatunk, merre menjünk tovább. A PDA

„Szörnyeteg!” – kiáltotta és elrohant



Később megpróbálta Joséval tisztázni a dolgokat, de a férfi kőagyú bunkónak bizonyult. Kijelentette, hogy Eusébiát szereti





A *Legend*ben és az *Anniversary*ben szereplő Karima Adebibe helyét immár Alison Carroll vette át a Lara-babák sorában. Az eredmény: egy gyönyörű, keleties vonásokkal rendelkező Lara.

Maríja már nagyon bánta, hogy belógott abba a buliba



Egzotikus helyszínek, izgalmas történet, minden idők legdögösebb Lara Croftja! Szeder András, CD Projekt Brand Manager

egyik új funkciója a szonárterkép, aminek azonban nem túl sok értelmét látom, ugyanis mindig látjuk magunk előtt az adott pályarészt, tehát a szonárterkép nem túl sok újdonságot tartogat. A másik új funkció, hogy a történelmi helyszíneket, alakokat Lara aprólékosan bemutatja a történet előrehaladtával egyre bővülő szócikkekben, s a fejlesztők igen-

csak hűek voltak a mitológiai történetekhez. Tiszta Wikipédia a cucc, ez a feature nagyon tetszett.

A harcrendszer nem sok újdonságot hozott, az *Anniversary*ben megismert adrenalin-mód itt is megvan, nem árt begyakorolni, ugyanis ha elég adrenalin gyűjtünk, a képernyő elhomályosul, és fejlovást tudunk leadni, ami többet se-

bez, ugye. Férfiasan bevallom, vagy én voltam béna vagy nem tudom, de valahogy alig-alig sikerült ez nekem. Hát evvan, pedig próbálkoztam becsülettel. A játék történetében elsőként viszont az ellenfelek életerejét is mutatja a program, célzás közben a piros kör szélén lehet megfigyelni piros kockákat, amik ahogy löjük az ellent, úgy fogynak. Na és a lövészet, majd elfelejtettem! Ha kétkezes akármivel nyomulunk, két ellenfelet tudunk egyszerre löni, öröm és mámor.

GRAFIKA-NEMFIKA

Komolyan mondom, a *TRU* grafikailag egész egyszerűen gyönyörű, ráadásul nem szükséges hozzá az átlagnál combosabb gép, amin a *Legend* elfutott, azon ez is el fog. A növények hajladoznak, és sok van belőlük (a thaiföldi pályán imádtam ezt a legjobban, dzsungelben mászkálunk, és nem úgy, hogy körülöttünk egy sávban alig van valami, hanem tényleg, körbevesz miniket a.), az árnyékok marha jók, a Nap a szemünkbe világít, ha lemerülünk a katakombákba, akkor felveszük a port magunk körül, és ráadásul a víz is királyul meg van csinálva. Árgus szemekkel figyelem mindegyik játékban

és CGI-technikát felhasználó filmben a víz megvalósítását, s itt csettintetem, ez már igen! Ezt mindenkinek látnia kell. A tengerben a fokozatosan előtűnő kontúrok, a beszűrődő fény... yum-yum.

A másik, amit már a béta-tesztben is említettem, hogy ha Lara vizesen mászkál itt-ott, akkor rátapad a por, de más esetben is piszkolódik, csak nem olyan gyorsan (ja igen, és ha ismét vízbe megy koszosan, akkor lemosódik róla a kosz). Ruhát többször váltunk, ez már megszokott, de eddig mindig ki volt jelölve, hogy egyegy pályán milyen ruhát viselhettél, s csak a titkok unlockolása után válhattál ruházatot – itt már egyből több cucc közül válogathatunk (a thaiföldi pályán például egy szellősebb, rövidgatyás öltözet és egy „vastagabb” dzsungelcucc között).

Amit viszont sajnálok: kimaradt az a *Legend*ben megismert feature, hogy tarthattuk a kapcsolatot két segítőnkkel, Zippel és Alisterral – szerintem poénos beszélgetéseket folytattak le. Azt is nehezményezem, hogy a dinamikus átvezető animációkat is kihagyták, amikor a megfelelő gombokat nyomogatva folytatódott a videó – szerintem ez tök jó volt, kár, hogy másképp gondolták. Annyi maradt csak nekünk, hogyha különösen rázós helyzetbe keveredünk, akkor lelassul a videó, gondolom, a gondolkodási lehetőség biztosítása végett.

A CD-s srácok becsülettel készítettek nekünk egy szórakoztató játékot, tök jó sztorival, jó megvalósítással. Mi kell még?

NINCS EGY RONGYOM SE!

Kanadai dizájnerek, szeevaztok!



MELYIK FÉRFI ne ismerné azokat a pillanatokat, amikor az imádott nő reggel és/vagy randi előtt, lezuhanyozva, törülközőbe burkolva habtestét, válogat a ruhásszekrény előtt? „Az egyik kövérít, a másik sápaszt, a harmadik túl kivágott” stbstb., női rinyára mindig van ok. Lara Croft készítői is belefutottak az ősi problémába (pedig ők még nem is nők), miszerint Larának nincs egy rongya se, amiben ne szerepelt volna már valamelyik részben, és ez kezd kissé uncsivá válni – celebek nem mászkálhatnak kétszer egymás után ugyanabban a ruhában, ugye. Ennek megoldására az elmés srácok hirdettek egy versenyt *Virtually Fashionable* címen, amelynek során Quebec 10 legjobb ruhatervezője bemutatja, miféle új rucit gondoltak ki Larának, s ezek közül a két legjobb bekerül a *Tomb Raider Underworld*be. Maga az esemény november 8-án zajlik majd Montrealban a Festival Arcadia game show keretében.



Sokáig boldogtalan volt, de aztán fokrolfokra elkezdte újjáépíteni az önbecsülését

Maríjának azóta új célpontja van. Mindenki meglepődött, mikor kiderült, hogy ez nem más, mint Eusébia



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/tomb-raider-underworld

GameStar

HARDVERIGÉNY:

1 GB RAM, GeForce 6800GT vagy jobb, 128 MB video RAM, 7 gigabájt szabad hely, XP vagy Vista

- remek, jól kidolgozott pályák
- jót lehet benne katagombázni
- érdekes sztori
- sokszor beakad a játék
- a falra tapadás elég nehézkes
- a menürendszer borzasztó

86

Méltó az elődökhöz, nem kellett csalódnom.

BULLY

SCHOLARSHIP EDITION

A középiskola és a kamaszkor legjobb pillanatai egy zúrós srác szemével

//Chavalier

A KÖZÉPISKOLAI ÉLMÉNYEK majd mindannyiunk életének szerves részét képezik, bizonyára mindenkinek vannak ilyen-olyan emlékei csínytevésekről, verekedésekről, az égi katedrára kívánt tanárokról. Attól függően, hogy szenvedő alanyok, pártatlan szemlélődők vagy aktív résztvevők voltunk, készíthetnek ezek vidám mosolyra vagy fanyar szájhúzásra. A 15 esztendő Jimmy Hopkins sem felejtí majd el első évét a Bullworth Akadémián, ez garantált. Hősünk nem jön ki jól szüleiével, s különösen rosszul viseli, hogy anyja sokkal nagyobb figyelmet szentel újdonsült férjének, Jimmy mostohaapjának, mint azt kellene. Egy évesre tervezett nászútjuk előtt kiteszik a középiskola kapujánál, aztán elporoznak romantikázni. Innentől Jimmyre, s rajta keresztül a játékosra hárul a feladat, hogy beilleszkedjen egy új, és kezdetben meglehetősen ellenséges környezetbe, s kivívja az iskola királya címet. Nem adna túl sok okot a büszkeségre, ha Jimmyt ismét kicsapnák egy tanintézményből.

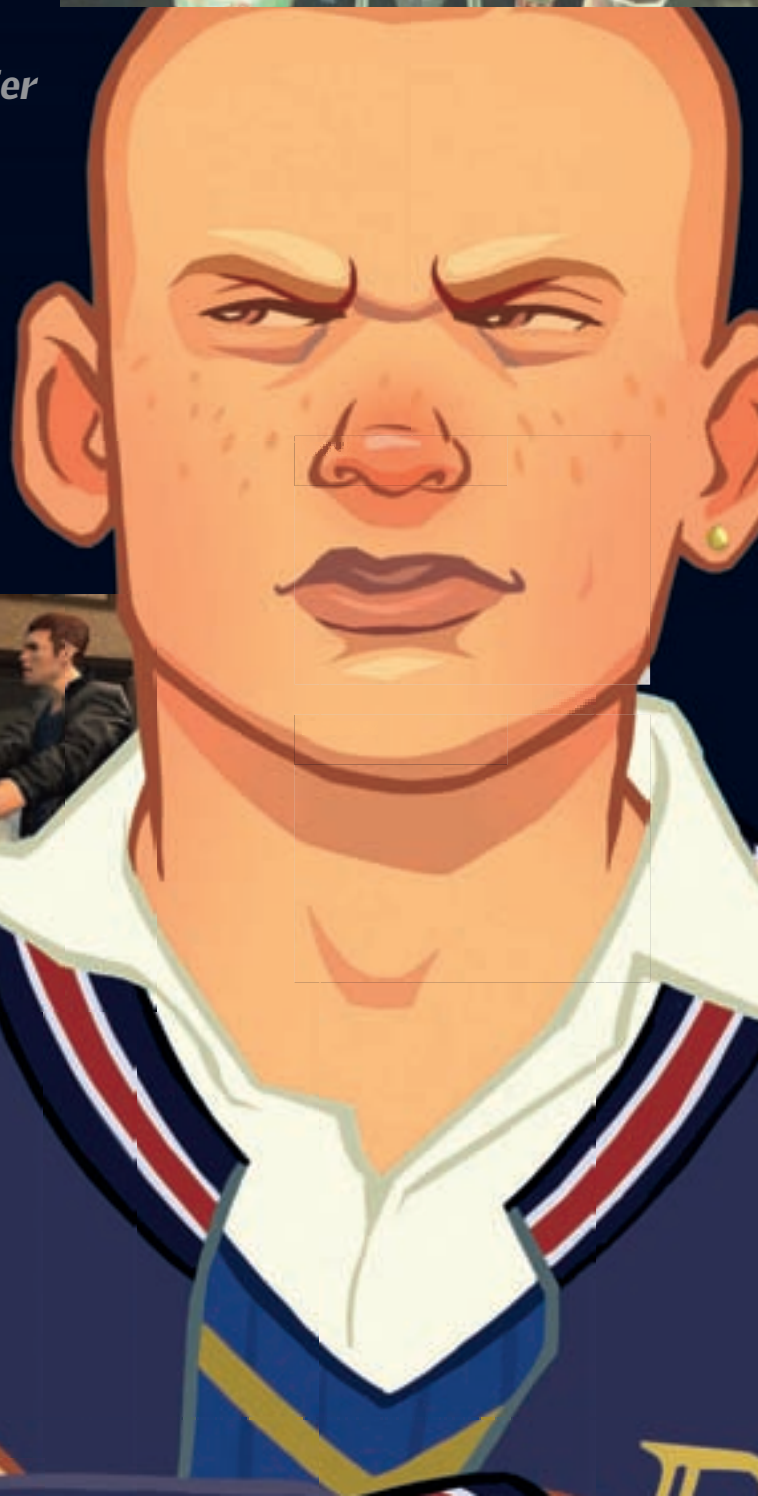
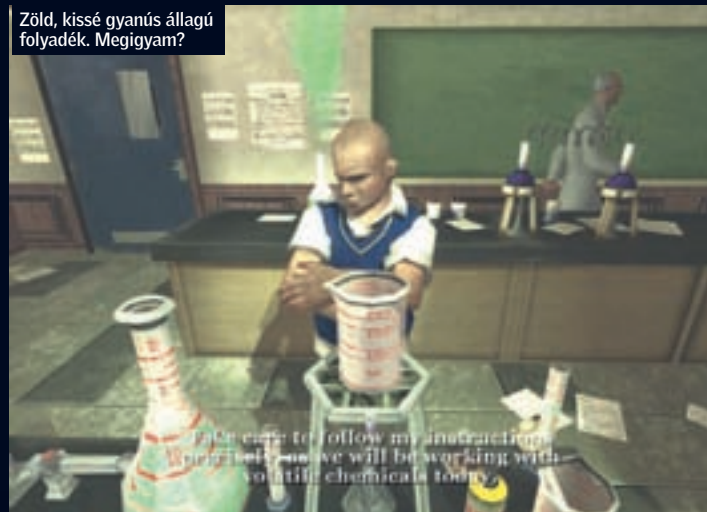
BARÁTOK KÖZT

Rögtön az elején lehetőségünk lesz

megismerkedni az intézmény igazgatójával, annak szerelmes, ám elenszenves titkárnőjével, és az iskola gorillájával. Nem vicc, akkora, mint egy hegyomlás. Az első nehéz pillanatok után Gary Smith veszi szárnyai alá hősünket. A srác olyan, akár a híres bibliai kígyó. Addig sziszeg Jimmy fülébe, amíg rá nem veszi különféle csínyek elkövetésére. Egyben afféle tutorialként is szolgálnak a Smith kölyök társaságában eltöltött első percek: megtanuljuk, hogyan kell megvédenünk magunkat, hogyan kell megalázni a legyőzött verekedőket.



Zöld, kissé gyanús állagú folyadék. Megígyam?



RÖVIDEN

Egy kamaszkorba lépett diák új iskolába történő beilleszkedését kísérhetjük végig a GTA szellemében készült „akciójátékban”.

KIADÓ Take Two
FEJLESZTŐ Rockstar New England

i 2008-ban a brazil hatóságok megtiltották a *Bully* importálását, kereskedelmét és birtoklását. Rio Grande do Sul tartomány főbírája, Flávio Mendes Rabelo az Állami Pszichológiai Társaság tanulmányára hivatkozva hozta meg döntését. A bíróság kópiánként 1000 brazil reálra (kb. 97000 Ft) rúg.



Nincs az a pénz, hogy én oda bemenjek



Ebben is bajnok leszek, különben szétverem a gépet



Óra helyett must készül



Egyezzünk ki döntetlenben

EGY SZÓRAKOZTATÓ JÁTÉKOT SIKERÜLT A NEM TÚL IGÉNYES PORTOLÁSSAL FRUSZTRÁLÓVÁ TENNI

Miként hódíthatjuk meg a leányzók szívét? Hogyan könyörgjünk az életünkért, vagyis kérjünk bocsánatot? A szekrények feltörését (adott irányba körözzünk az egérrel) is Gary felügyelete alatt sajátíthatjuk el. Még aznap megkapjuk saját szobánkat, ahol az idők során begyűjtött trófeák, az kémialabor kapnak majd helyet. A szekrénynél értelemszerűen öltözni, az ágynál aludni, míg az íróasztalon pihenő vaskos kötetnél menteni tudunk. Tegyük ezt, amilyen sűrűn csak lehet. A srácok szállásán még működő játékautomata is van, így unatkozni biztos nem fogunk.

GTA KICSIBEN

A *Bully* a Rockstar Games sikersorozatának receptjére épül. Van egy fő történetvonal, a hozzá tartozó küldetésekkel. A térképen sárga csillag jelöli őket, s aktiválásukhoz meg kell keresni a sárgán villogó pontokat. Fura egy megoldás, de hozzá lehet szokni. Ahogy telnek a napok, és haladunk előre a sztoriban, egyik fejezetből lépünk a másikba, érdemljük ki a különféle bandák tiszteletét, hódítjuk meg a lányokat, és egyre több lehető-

ségünk lesz fegyverek (csúzli, petárda, bűzbomba, stb.) megszerzésére. Kalandjaink nem csak az iskola területére korlátozódnak, bár önmagában ez sem kicsi, azért Bullworth fiktív városkájá, és a környező területek is megérnek egy misét. Bokszmeccsek, kidobós bajnokság, kerékpárversenyek és egyéb nyalánkságok várnak a játékosra. Ha mindet meg akarjuk nyerni, mindent össze kívánunk gyűjteni, akkor jó hosszú kalandra készülünk fel.

AZ IDŐ RABJAI

Naponta kétszer, délelőtt és délután csengetnek be órára. Tegye fel a kezét, aki kibékülne ennyivel! A bal felső sarokban tanyázó méretes óra segít az idő számontartásában. Szükségünk is lesz rá, hiszen csengetés után fél óránk (a valóságban talán egy percünk) lesz arra, hogy elérjük valamelyik tantermet, vagy a tornacsarnokot. Nem lenne ezzel semmi baj, ha ilyen-olyan küldetések miatt nem bóklásznánk épp az udvar legtávolabbi sarkában, ahonnan sok esetben annyi esélyünk van időben visszaérni, mint a pingvinnek, hogy va-

BULLYVAL UJJAT HÚZNI NEM BULLI

Vagy mégis?



MICHAEL „BULLY” HERBIG német komikus és filmrendező (Manitu bocskora) alapvetően jó humorú fickó, de hazájában a *Bully: Die Ehrenrunde* címmel forgalmazott játék kivert nála a biztosítékot. Nem szerette volna, hogy az emberek összekeverjék a bully szó hallatán az általa erőszakosnak titulált játékkal, ezért pert indított a Take Two ellen. Az ügyben eljáró müncheni ítélet első körben peren kívüli megállapodásra szólította fel a feleket. Ez elmaradt, így a bíróság október 28-án hozott első fokos ítéletet. A bíró előbb személyesen próbálta ki a játékot, majd az alperes, vagyis a Take Two javára döntött. Indoklása szerint a bully kifejezés elég gyakori, több jelentéssel is bír. Egyebek mellett egy kutya fajta, a jégkorongban a középkorzdés, ill. egy VW kisbusz is ezt a nevet viseli. A dolog pikantériája, hogy a Take Two adta ki a rendező-komikus nevéhez fűződő Zúrhájó játékadaptációját is.

A BULLWORTH AKADÉMIÁN NEM ÉRI MEG LÓGNI

Mindjárt megérted, hogy miért

KÉMIA: A manapság olyannyira divatos (főként konzolos játékok körében) Quick Time Eventről van szó. Csupán a WSAD billentyűkre kell helyezni ujjainkat, s feszülten figyelni, épp melyik betű úszik be a képernyő közepén látható négyzetbe. Amikor beért, azonnal le kell nyomni a megfelelő billentyűt. Nem előtte, és nem is utána.

Jutalom: Minden szint teljesítése után újabb és újabb „fegyvereket” állíthatunk elő házi kémialaborunk segítségével. Ahhoz, hogy megkapjuk a felszerelést, mindenképpen teljesítenünk kell az első és egyben legkönnyebb szintet.

ANGOL: Az összes óra közül messze ez a legnehezebb, már amennyiben nem beszélünk jól Shakespeare nyelvéen. A megadott betűket felhasználva kell a rendelkezésünkre álló idő alatt annyi szót összeraknunk, amennyire csak képesek érezzük magunkat. Az egyetlen segítséget az jelenti, hogy előre tudjuk, összesen hány lehetséges megoldás van, illetve melyik hány betűből épül fel. Kihívás a javából, és nyelvgyakorlásnak sem utolsó.

Jutalom: Minél több szintet abszolválunk, annál egyszerűbben tudjuk kimagyarázni magunkat a kényes szituációkból. Magasabb szinteken már elegendő egy bocsánatkérés, és tejelni sem kell az erősebbeknek.

MŰVÉSZET: Vízszintesen és függőlegesen húzott vonalak segítségével kell láthatóvá tenni egy-egy festményt. A feladatot nehezítik a különböző mozgó akadályok, amelyeket akkor tudunk hatékonyan elkerülni, ha apróbb szeletenként tisztítjuk meg a felületet. Időnként felvehető bónuszok (pl. gyorsítás) sietnek a segítségünkre.

Jutalom: A csajozós játékosok mindenképpen fejlessék tökélyre, hiszen a művészet segítségével a széptevés mestereivé válhatunk. Nem elég, hogy könnyebben lehet lekapni a lányokat (egyes khm...fiúkat), még a csókok is nagyobb gyógyító erővel bírnak.

TESTNEVELÉS: Ha valami, akkor a testnevelés az, ami nemcsak hasznos, hanem szórakoztató is Jimmy Hopkins életében. Felkészít a tornatermen kívüli élet egyre keményedő kihívásaira. Az a jó benne, hogy büntetlenül birkózhatunk, és még tanulunk is belőle. Az órák felét a kidobós teszi ki, minek hatására jobban tudunk majd célozni.

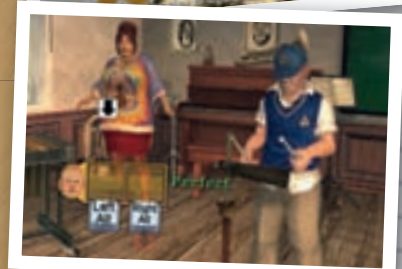
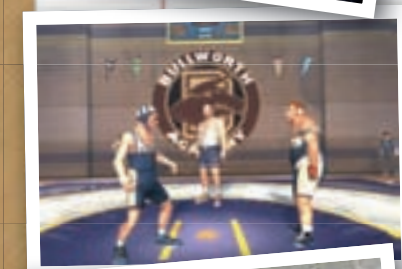
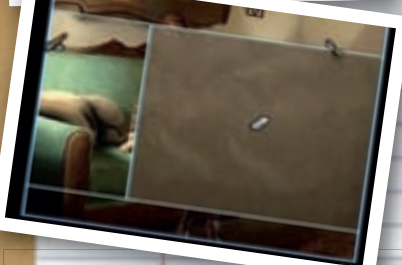
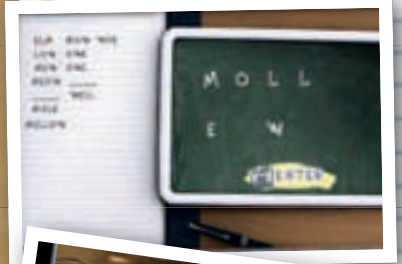
Jutalom: Az órákon elsajátított fogásokat az iskolában és azon kívül is módunkban áll kamatoztatni. Ami azt illeti, meglehetősen gyakran lesz szükségünk rá, hála a minden sarkon fellelhető nagypofájú keményfiúknak.

BIOLÓGIA: Ha valaha is aranyos kisállatokat (béka, patkány, stb.) szeretnél volna boncolni, akkor semmiképp se hagyd ki ezeket az órákat. Előbb gombostűvel rögzíted az áldozatot, majd szikével bemetésztészt ejtesz a kijelölt vonalak mentén, csipesszel szétfeszíted a bőrt. Újabb gombostűk lépnek színre. Nagyítóval megkeresed a kívánt szövetet, amit ki kell vágnod, majd csipesszel eltávolítanod. Jól hangzik? Jutalom: Változatos, olykor egészen hajmeresztő ruházati kiegészítők.

ZENE: Az egyik legkönnyebb feladat, szinte el sem lehet rontani. Gyakorlatilag két billentyűt kell csupán a ritmusnak megfelelően nyomogatni. Fentről lefelé szállingóznak a nyilak, s abban a pillanatban kell lenyomnunk a kívánt, jobb vagy baloldali billentyűt, amint áthaladnak a képernyő bal alsó szegletében látható négyzetek valamelyikén. Pofonegyszerű.

Jutalom: Ha már zenélni támad kedvünk, akkor öltözzünk megfelelően. Pizsama, rezesbanda díszegyenruhája, és további hasonló öltözékek vándorolnak majd birtokunkba.

A későbbiekben elérhetővé válik majd a matematika, a fényképezés, a földrajz és a műhelygyakorlat is, újabb ruházati cikkeket, jobb és hatékonyabb térképet, fotóalbumot, évkönyvet, és mindenekelőtt biciklitárolót és frankó kis BMX-eket is nyerhetünk általuk.



Hidd el, tényleg én vagyok Harry Potter!

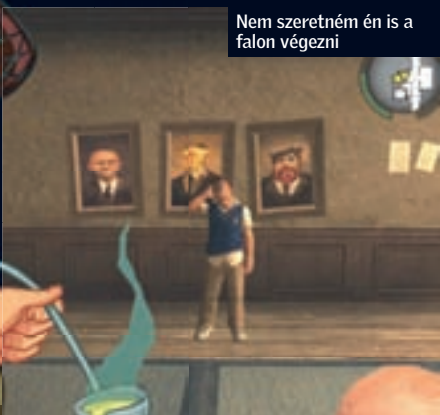


Az iskolai erőszak remek példája



laha megtanuljon repülni. Ha nem sikerül a művelet, akkor sincs veszve semmi, elvégre a csínyek, a lógás, a pedellusok előli folyamatos menekülés szerves része a játéknak. Bármit elkövehetünk, amíg tetten nem érnek. A jobb felső sarokban láthatjuk életerőnket, amit üdítő fogyasztásával és csokolózással tudunk feltölteni. Ugyanitt kapott helyet az ún. baj'ométer, ami azt jelzi, mekkora pácban vagyunk, mennyire figyelnek ránk, és keresnek minket rosszakaróink. Ha lebuktunk, akkor jön el a szeggyenteljes, ám annál hasznosabb sprintelés alkalmazása. A gyorsításra használt billentyűt érdemes kitaratóan püfölni, nehogy Jimmy még lassítani

i Az eredetileg PlayStation 2 konzolra fejlesztett *Bully* az Egyesült Királyságban *Canis Canem Edít* címmel jelent meg. A latin kifejezés magyarul így hangzana: Kutya kutytát eszik.



Nem szeretném én is a falon végezni



Xxxxx



Ha elég morcosan nézek, talán nem szólítanak felelni

EGY CSÓK ÉS MÁS SEMMI

A gondom csak ennyi



MILYEN LENNE egy iskolai történet, ha nem csattanna el egy-két csók lányok és fiúk között? Jimmy öt különböző lányhoz juthat közelebb a küldetések során, ráadásul az egyikre külön fejezet is épül a játékban. A játék számos kritikusa bizonyára elsiklott volna eme apróság fölött, de a nyomokban fellelhető homoszexualitást már nem tudták lenyelni. A lányok mellett akad néhány fiú is a Bullworth Akadémián, aki hajlandó csókolózni hősünkkel. A szexuális utalások sorát erősíti a férfimagazint lapozgató diák, és a diáklányok iránti rajongását, illetve a bakfisok rendszeres zaklatását elkotyogtató testneveléstanár esete is.



A Bully zenéje véleményem szerint a következő kategóriába illeszkedik: Punkyfunkyrockinclassicalambientnewwavedubmetalhiphop soundtrack **Shawn Lee, zeneszerző**

kezdjen. El is bújhatunk a minket kergető diákok, tanárok, felügyelők, extrém esetben rendőrök elől. A folyosókon a szekrények is használhatóak erre, nem csak a kukák. Ha van rá mód, vegyünk csak részt azokon az órákon, hiszen nyelvi, logikai feladványok, ritmusérezőkre épülő játékok segítségével tehetünk szert új képességekre és eszközökre. Miután a ritmusérező egy nagyothalló elefántéval vetekedik, számtalan alkalommal véreztem el a gyakorlatok so-

rán. Ezért nem is játszom billentyűs hangszereken vagy bármí módon.

FEKETELEVES

Az iskolai menzáról még mindig őrzöm az öntött keksz és egyéb finomságok emlékét, ahogy mások is, de az ökölnyi csomókat tartalmazó spenótfőzelék látványától mindig liftezni akart a gyomrom. Hiába, no, semmi sem lehet tökéletes.

Két évvel az eredeti, és hat hónappal a bővített változat megjelenése után illett volna egy igényesebb konzolportot összedobni az asztali számítógépekre. Láthattunk ugyan már ennél rosszabbat is (elegendő az igénytelenség csúcspontját ostromló *Iron Man*re gondolni), de találkoztunk sokkal korrektebbül kivitelezett átírással is (*Devil May Cry 4*). Az irányítással komoly gondok vannak. Ha valaki túl közel kerül Jimmyhez, amikor épp üdítőt venne az automatából vagy meghúzná magát egy szemeteskosárban, akkor nagyjából 50% esélyünk van arra, hogy az ártatlan járókelőt ragadja meg, s löki

fel, amivel igencsak ártunk a nehezen felépített reputációnak. Nyilvánvaló, hogy kontrollal simább az ügy, s kevesebb hajszálunk hullik el, de a gondok ezzel még nem érnek véget. A középkategória felsőbb szegletébe tartozó tesztgépen meglepően hosszú időt nyúltak a töltési idők. Viszonylag gyakran fordultak elő fagyások, ami különösen kellemetlen a mentési rendszer fapadossága miatt. Ennek ellenére az állítható felbontásnak és az elsimítás lehetőségének köszönhetően PC-n mutat a legjobban a *Bully*. Különösen igaz ez a külső terekre.

Mindent összevetve egy szórakoztató játékot sikerült a nem túl igényes portolással frusztrálóvá tenni. Kétszeresen is csalódtam. Kellemesen, mert várakozásaimat felülmúlva minden percét élveztem, és kellemetlenül, mert ennél többet érdemelt volna a PC-s társadalom. Ettől függetlenül, vagy éppen ezért nem bánám, ha lehetőségünk lenne néhány esztendő múlva átélni Jimmy egyetemi kalandjait is. **GS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/bully

GameStar

HARDVERIGÉNY:

XP (SP 3)/Vista, 3GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 9.0c (SM 3.0) grafikus kártya: GeForce 6800, ill. Radeon X1300

- remek történet
- ötletes és szórakoztató minijátékok
- minimalista, de hangulatos dallamok
- grafikai bugok
- nehézkes irányítás
- az idő túlságosan is szorít

79

Egy kiváló játék béna PC-s átírata

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Olyan, mint az igazi foci – unalmas játék,
és a végén a Milan nyer //Gyu

VÉDEKEZZETEK!

No nem azért, mert két egyforma játékról van szó, hanem inkább azért, mert a PES sajnos nem jó irányba fejlődik, szemben versenytársával, amely bár még mindig sok örökséget cipel magával régebbi változatokból, de érződik rajta a változtatás szándéka – meg is értem, le voltak maradva jócskán. Itt van egyből a PES 2009 legidegesítőbb tulajdonsága – a védekezés. Mert hát nincs mit tenni, ellenfelünk támadni fog, így aztán valahogy védekeznünk kell. Szerelés gomb ugye nincs, PES esetében megszokott, hogy a pontos ütemű közbeavatkozásra lehet elvinni a labdát. Így volt ez a PES 5, PES 6 korszakában. Elegáns, jó megoldás volt. Most meg ehelyett mi van? Semmi! Égbekiáltó bűn és lehetetlenség! Létezik ugyan becsúszás gomb, az azonban általában sárga/piros lapot és szabadrúgást eredményez. A nyomás gyakorlása gomb pedig maximum arra jó, hogy ellenfelünk gatyájában turkáljunk vele, ha jól fedezi a labdát – és jól fedezi, mert hát ez a dolga. Megszerezni úgysem fogjuk tőle. A gépecske nagyon klasszul, precízen passzolgat, sokszor esélyünk sincs odaérni – ezzel csak az a baj, hogy éles helyzetben még az is előfordult, hogy a meccs 22. percéig nem is volt nálam a labda – egyszerűen rosszul vált a gépi intelligencia, elvenni meg sehogy sem tudtam. Ehhez hasonló gondok már

MIRŐL ISMERI FEL A TAPASZTALT játékeszter, hogy jön az év vége? Nem, nem arról, hogy kint egyre hidegebb van, nem is a hulló falevelekről, hanem a kérdésről, amely már hosszú évek óta minden focirajongót izgat – jobb lett a PES? Jobb, mint a FIFA? Eleddig ez nem is nagyon volt vitás, azonban ez az év új helyzetet hozott. Ez egy olyan meccs, ami most épp erős döntetlenre áll, pedig néhány éve fel sem merült volna a kérdés, melyik a jobb – csak vak fanatikusok állították, hogy a nemzetközi szövetség licencével rendelkező játék felülmúlja riválisát.

RÖVIDEN

Egykoron konkurensét messze megelőzve a fociprogramok királya volt, azonban mintha megtorpant volna a fejlődésben...

KIADÓ Konami
FEJLESZTŐ Konami

I Amennyiben a játékból ki akarunk lépni, a főmenüből tehetjük meg. A PES érdekes tulajdonsága viszont, hogy a PC-s játékokban egyébként általában a program futásának megszakítására használatos Alt+F4 billentyűkombinációra a PES nem kilép, hanem ablakos üzemmódra vált. Ez utóbbi hasznos lehet, ha közben mással is foglalkozunk PC-nken.

a PES 2008-ban is voltak, de mivel ezek szerint senki sem koppintott a Konami orrára, úgy gondolták, ez a jövő, és ezt fejlesztették tovább. Én ezt totális viszálypénznek, a jól működő játékegységű felborításának gondolom inkább. S ezután jött a feketeleves (ahogy a TV-ben az Atalanta-Milan meccsen). Sokáig nulla-nulla volt, egészen a 91. percgig, amíg a gép hogy, hogy nem pont úgy passzolgatótt, hogy embere pont egyedül maradt a kapussal szemben. Hát nem berúgta? Tisztára, mint a Milan – játszanak egy dögunalmas meccset, a végén meg rúgnak egy gólt és nyernek. Végül is csak a 3 pont számít. Vagy csal a gép? Mindenki döntse el maga.

LÁTVÁNYOS FOCI FTW!

Úgy gondolom, hogy ez a „csak a 3 pont számít” felfogás megöli a focit, hiszen amikor megnéztem a Villareal – Atletico Madrid meccset, ami 4-4-re végződött, az minden volt, csak unalmas nem – pö-

rögtek az események, ömlöttek a gólok, ez a közönségcsalogató foci, nem a sok 1-0 meg 0-0, meg 1-1. Ilyen kellene a fociprogramokba is – tudom, hogy sokaknak tényleg csak az számít, hogy a csapatuk nyer, de a foci nem attól foci, hogy unatkozunk 90 percgig. Ilyen szempontból a PES még mindig látványos foci-ra kényszeríthető, ha nálunk van a labda – főleg igaz ez akkor, amikor támadásban vagyunk, és a gépi intelligencia csak kivagdossa a labdákat a tizenhatosról, amelyeket úja visszavezethetünk a védőzónára, esetleg meghúzhatjuk a széleket és beadhatjuk – a fejlődési modell még mindig párját ritkítóan reális és látványos. Azonban ilyen helyzet viszonylag ritkán adódik, akkor is elég szerelő-képesek a hátvédek – minden esetre ha valaki ki akarja használni a PES-ben rejlő képességeket, akkor folyton próbálni kell nyomás alatt tartani az ellenfél kapuját – olyankor ez a fociprogram fényévekkel veri ellenfelét látványban, hangu-

latban, játszhatóságban. Viszont amikor át kell játszani a középpályát, fel kell cipelni a labdát: nos, akkor vált át a PES „unalmas Milan” üzemmódba, és olyankor lesz szenvedés egy meccs. Tudom, ez a valós foci, és bocsánat, hogy pont a Milan jutott eszembe a sok hasonló csapat közül. S akkor hadd folytassam egy kis vallomással – talán az is a baj, hogy túl sok foci ömlik a sportcsatornákból, de bizony a 90 percek java része meglehetősen szürke, unalmas, a két csapat csak gyúri egymást, a bírók összevissza tévednek, kiállítanak embert úgy, hogy hozzá se ért a másikhoz, nem fújnak be 11-eseket, megadnak lesgólokat, lefújnak nem leseket stb. Nem véletlen, hogy ez elitnek tartott ligák közül Portugáliában és Olaszországban egyre kevesebben vannak a lelátókon – a védekező, pontokat foggal-körömmel őrző, szürke játékot játszó csapatok csak meggyilkolják a sportot – könyörgöm, inkább legyen a meccs végeredménye 5-4, mint

1-0. Ugyanaz a 3 pont jár mindkettőért, de mennyivel többet kap a néző az első esetben? Sokkal többet – ezt is figyelembe kéne venni, nem csak a pontszámokat. Úgy vélem, a nagy pont-hajhászásban elmarad, ami a fociban a legfontosabb lenne – a nézők kiszolgálása. Természetesen tiszteletem a kivételeknek...

LEGENDA LETTEM

Nos, nem egy legújabb Will Smith mozi-ról van szó, hanem a PES egyik játékmódjáról, amely 17 éves kortól követi végig egy játékos karrierjét egészen 35 éves koráig – sőt, ennek a játékosnak a szemszögéből látjuk majd a világot. Az első meccs nagyon sok mindent eldönt majd, lévén a program ez alapján állapítja meg, mekkora spilereket vagyunk. S ha szerződést kapunk, akkor is egy ideig csak az első csapat elleni edzéseken villoghatunk. Az tény, hogy ez így, ebben a formájában arra hasonlít, ami a valóságban is zajlik, még a



Mintha Torres másik meccset nézne



PC(S)ES?

Domináns a PlayStation?



NAGYON ÉRDEKES ADATOKAT LEHETETT MEGFIGYELNI a PES 2009 megjelenésekor. Szemben a FIFÁval, amelyből Európában az első héten 400 ezer (PS3)/323 ezer (X360) darabot adtak el, a PES eladásai 415 ezer (PS3)/180 ezer (X360) darab körül alakultak. Magyarán a PS3 sokkal dominánsabb volt. Ennek két oka lehet. Az egyik, hogy a PES 2008-at PS3-on NAGYON elrontották, így gondolom sokan kívártak – másrészt pedig az, hogy a PS3 Európában dominánsabbnak tűnik, mint az X360. Legalábbis a focirajongók körében... Vagy lehet, hogy ennyit számít, hogy a PlayStation a Bajnokok Ligája egyik fő szponzora?



Ez a balláb lesz Horvátország veszte



Gera úgy döntött ezentúl ő tartja a kép felső keretét



Hajnalodik a kolumbiai kapu előtt

JÁTSZANAK EGY DÖGUNAŁMAS MECCSET, A VÉGÉN MEG RŰGNÁK EGY GÓLT, ÉS NYERNEK

frusztráció is benne van, amit igazi 17 évesek átélhetnek, ha az öregek lenyomják őket, azonban ismét úgy gondolom, hogy bár a frusztrációnak létezik motivációs ereje, kicsit lehetett volna könnyedebbre venni ezt a módot. Illetve be lehetett volna építeni valami olyasmit, amit a Maddenben is csináltak: az ember eleve indíthat egy fiatal sztárt, nem a teljes ismeretlenségből kell felverekednie magát – remélem ezt a jó feature-t nem felejtik el átvenni majd a PES 2010-ben. Szerencsére maga a meccs, amelyben csak önmagunkat alakítjuk, elég jól működik, eléggé hasonlít arra, amilyenek egy valós focielményt elképzelünk – voltaképp sokkal jobb, mint a konkurens hasonló, mindössze négy évnyi profiskodásra esélyt adó próbálkozása. Istenigazából ez a játékmód az, ami nekem a PES 2009-ben nagyon bejött, ez menti meg magát a játékot – a sima, váltogatós meccsekhez képest sokkal kiegyensúlyozottabb, ahogy az

MI védekezik (persze én támadtó játékosom), így a labdához is többször jutok hozzá, mint az

elszúrt „normál” játékban. Az is igaz persze, hogy itt keményen „grindelni” kell – magyarul ahhoz, hogy az első csapat közelébe jusson az ember, rengeteg edzőmeccset kell játszani – az pedig üres edzőpályán zajlik. Aztán ha úgy vélik, az ember megfelelt, a cserepadra leülhet esetleg. Jobb esetben akár be is állhat. Hosszú az út a karrier felé, 18 év alatt sok száz meccset kell majd lejátszani... szóval aki ezt a módot választja, kösse fel az alsót, mert hosszú elfoglaltságban lesz része.

MIT LEHETNE TENNI?

Egyrészt jó lenne végre, ha a Konami tényleg több licenct tudna felmutatni – ez évek óta gondot jelent, pedig a játék sikeres, nem hiszem, hogy pénzügyi probléma lenne – persze a community hamar és csodásan szokott az ilyesmire reagálni, így nagy tragédia nincs. Azonban úgy érzem, hogy a

3-4 évvel ezelőtti NAGYON domináns piacvezetés korszaka lejárt, és ezt kéne észrevenni. A PES változatlanul nagyon népszerű (az első héten 600 ezer példányt adtak el belőle), azonban aggasztó, hogy nem fejlődik kellőképpen ahhoz képest, amilyen nagyszerű játék volt 3-4 éve. Félreértés ne essék, most is nagyszerű játék, de ha igazán jó focival akar valaki játszani, akkor ma is a PES 5 vagy PES 6 telepítését javaslom igazán – arról nem is beszélve, hogy azok a változatok gondom erős budget áron kaphatóak, szemben a teljes árral. Egy hatalmas, next-gen ráncfelvarrás nagyon jót tenne a sorozatnak, olyan mérkőzések sűrű megtekintése mellett, mint amilyen a Villarreal – Atlético Madrid volt. Sokan azt a véleményt alkották, hogy míg 3-4 éve a PES szimulátor volt, addig egyre inkább FIFÁsodik és scriptesedik, míg a FIFA egyre inkább PESeződik. Ez utóbbi látszik a jobb irányvonalnak, így a PESnek is a PESre kéne hasonlítania végre. A PES 5-re mondjuk. S akkor nem kellett volna 90% alá pontoznom a PES 2009-et... S most válaszolok a cikk elején feltett kérdésre – jobb a FIFA 09, mint versenytársa? Nem feltétlenül jobb, de jobban látszik rajta az igyekezet, a fejlődésre való törekvés, és ezt nagyon értékelem ezúttal.



Ugye hogy megérte Liverpoolba igazolnom?

Ebben az évben a legnagyobb kihívást a Become a Legend mód játékba integrálása jelentette számunkra **Shingo 'Seabass' Takatsuka, Konami, producer**

MINDEN MÁS EGYÉB

Sok fórumot végignyálgattam, mi a PES rajongók/ellendrukek véleménye a programról: néhányan arról panaszkodnak, hogy a gép védekezésor önállósítja magát a tizenhatoson belül (aminek a legfőbb jele az, hogy az ellenfél 11-est kap), mások a Mester Liga nehézségeiről beszélnek (mivel nagyon fáradnak a játékosok, így rotálni kell, nincs mese), de sehol nem éreztem a mindent elsöprő lelkesedést. Ahogy magamban sem – eljártogattam vele, de a PES 5 tüze nem lobbant fel újra. Nagy kár, Konami, nagy kár... **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékeld!
gamestar.hu/jatek/pro-evolution-soccer-2009

GameStar

HARDVERIGÉNY:

P4 1,6 Mhz, 512 MB RAM, 3D-s VGA 32MB

- + játssza a focit
- + gördülékenyek az animációk
- + Legend mode
- + védekezni rémálom
- még mindig kevés a licenc
- azok a 90. percben lőtt gólok...

87

Borzasztóan élvezem a játékot, ha nálam van a labda. Ha meg tudom szerezni

Otthon vagy a nyílt szoftverek világában?
Meg akarod mutatni, hogy mit tudsz?

Most itt van az alkalom!

Fejlessz és nyerj!

a Millenáris az IDG lapcsoport
által támogatott

fejlesztési verseny- sorozaton



További részletek, jelentkezés a versenyre és az előadásokra: www.osf.hu



Free Libre Open Source Software Farm

Előadás -, közösségi workshop - és fejlesztői versenysorozat

Millenáris, 2008. október - 2009. március

A rendezvény térítésmentes, regisztrálj on-line a www.osf.hu oldalon!

A program:

2008. október 30.
2008. november 20.
2008. december 11.
2009. január 22.
2009. február 26.
2009. március

Az esemény fővédnöke:



Alkotni kötöttségek nélkül - Technológia, oktatás, közigazgatás, átállás
Green computing - Erőművek helyett

Együttműködés, Kommunikáció - Interoperabilitás, platformok, technológia

Open Source: sikerrel az üzletben - Bemutatkozik a Red Hat

Új típusú/párhuzamos archívumok - Információgyűjtés, feldolgozás, megosztás

VIP előadások

Főtámogatók:



Médiatámogatók:





NBA 2K9

Meghalt, aki nem volt király, viszont éljen az igazi Király!

//Gyu

RÖVIDEN

Kosárlabdás TV-s közvetítését szimuláló játék, amelyben NBA csapatok csapnak össze egymással – meglehetősen hasonlóan a valósághoz.

KIADÓ 2kSports
FEJLESZTŐ 2KSports

NEMRÉGIBEN A 2KSPORTS bejelentette, hogy akkor ők kiadnák PC-re az NBA 2K9-et, s bár ezt nem mondták, ott volt a mondat másik fele: „ha már a konkurenciánk elhagyta a platformot...”. Új korszak virradt ránk – komolyan.

KEVIN GARNETT A FŐSZEREPLŐ

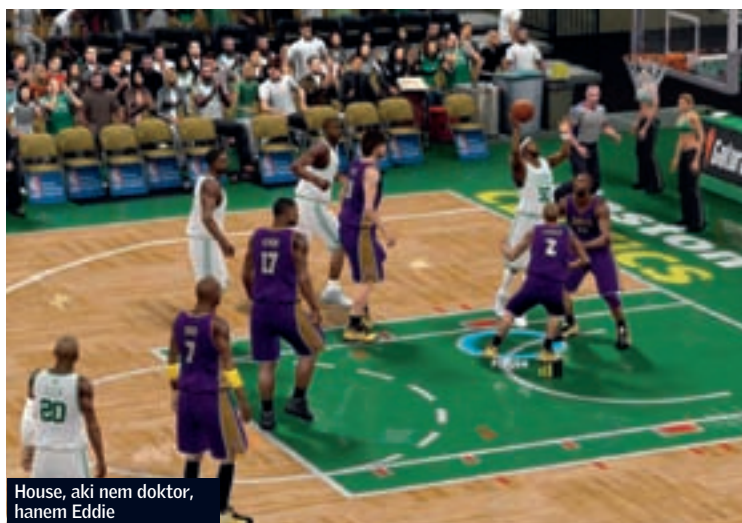
Be kell valljam, gyerekkorom óta Boston Celtics rajongó vagyok, így külön jóleső érzés volt számomra egy olyan programot kipróbálni, amelyek

ikonikus alakja Kevin Garnett, a Boston játékos. Itt jön elő az NBA 2K9 egyik olyan tulajdonsága, amely szokatlan és új lesz talán – bár más sportjátékokból megszokhattuk, és a Live-ban is van valami hasonló. Egy-egy dobás sikeresége ugyanis nemcsak azon múlik, hogy játékosunk az adott műfajban mennyire „sikeres”, mennyire jól dob 3 pontost vagy középtávot, stb. Azon is múlik, hogy mi, játékosok mennyire jól kapjuk el a „release”, azaz a labda elengedésének ütemét. Ebből a legtöbb gondunk a büntetődobásoknál lesz, amely – köszönhetően a valósághoz enyhén kezelítő fault mennyiségnek – elég sűrűn előfordul majd csatározásaink közepete. Érdekes a pontos ütemet kigyakorolni, mert egyébként a sok-sok büntető mind megy a lecsóba, bárkivel is dobjuk azt. S bár nincs összehasonlítási alapunk, lévén a 2K8 tavaly még nem létezett PC-re, érdekesség a lockdown defense, amikor egyik játékosunkkal

képesek vagyunk a másik nyakán „lógva” maradni, amolyan kiemelt emberforgásként – a tavalyi változatban állítólag eléggé elszúrták, például Shaqet rá lehetett állítani Steve Nashre, és állandóan szerelte dobás közben. Nos, ezen változtattak, így aztán most picit jobb – bár én csak akkor látom értelmét igazán, ha a labdára tapadunk.

ANYU, BENNE VAGYOK A TV-BEN!

Az első reakciók, amiket a GameStar Online fórumán is olvashattunk, azok a rácsodálkozás mellett arról is szóltak, mennyire TV-szerű a prezentáció, mennyire TV-sek a kameraállások, a bejátszások. Az tény, hogy amikor a kamera egy vágóképben ráközelít az izzadó szupersztárra, az nagyon durva. Az is tény, hogy a meccs a két riporterral kezdődik, akik a pályán széléről tudósítanak, miközben a csapatok melegítenek a háttérben. Azonban az gond, hogy a félidőben, amikor az értékelés kezdődne, a pultoknál nem ül senki. Erre mondják, hogy LOL. Egyébként tudom, hogy ez szubjektív, de engem sokszor az zavart, hogy a kamera csak egy másodpercre villant rá valakire, ahelyett, hogy még egy picit rajta maradjon – mondjuk Boston meccsen ha Garnett a padon ül, és örül egy kosárnak, csak 2 tizedmásodpercre mutatják. Ugyanígy furcsaság, amikor időkérésnél berohannak a cheerleader kislányok, akkor a képből kifelé szaladva egy-



i Új csapat van ez évben az NBA-ben, az Oklahoma City Thunder. Hogy mégsem újak, azt az jelzi, hogy a nevek megegyeznek a tavalyi Seattle Supersonics keretével, lévén ez a csapat költözött Oklahoma Citybe. A Seattle Supersonics franchise jelenleg szünetel.



A tökéletes kizárás iskolapéldája



Garnett a grund királya



Fantasztikus érzés a játék borítóján lenni, azonban az izzadós jelenetek és a Shot Stickkel végrehajtott dobások – na, az igazi kosárlabda! Kevin Garnett, Boston Celtics

szerűen eltűnnek, még mielőtt a kamera „hatósugarából” kikerülnének. Mindezek ellenére a kameraállások szerintem profik, csak ezeket az apró hibákat kéne javítani, mert a game sokkal inkább hasonlít egy TV-s közvetítésre, mint konkurenciájára.

S AKKOR A HAVERRAL TOLUNK EGY MECCSET!

Biztos bennem lehet a hiba, de nem találtam semmilyen online játékmódot – sem szerverre csatlakozást, sem direkt IP-set, semmit. Ez azért is furcsa, mert

szerintem ez PC-s játékoknál alap kéne legyen, másrészt például Xbox 360-on nagyon fontos feature. Ez szomorúsággal töltött el. Viszont a sok egyéb játékmód meg örömmel – The Association néven fut a kosárlabdacsapat-menedzselős rész, játszhatunk többféle szezont, rájátszást, barátságos meccseket, rookies-sophomore összecsapásokat. Azonban a legjobb móka szerintem a Blacktop, amiben egy new yorki utcai grundon tolhatunk 21-et, 3 pontos versenyt, zsákolóversenyt vagy válasz-

tós játékot, amiben 1 vs. 1-től 5 vs. 5-ig (én elsősre egy Wade, Arenas, Bryant, Garnett, Yao csapattal léptem pályára) lehet játszani – ez azért is móka, mert sokkal lazábban, látványosabban játszanak, ha nincs bíró meg közönség. Apró közönség – az NBA mérkőzéseken hihetetlen hangulatot teremt a közönség, amikor felugranak egy-egy fontosabb kosár vagy zsákolás után, és végre csak a hetedik sortól felfelé palacsinták! Akik sűrűn látszanak a TV közvetítésben, azok nem palacsinták (ugye, hogy meg lehet csinálni, EA). A baj csak az, hogy mindenütt ugyanaz a fehér pólós fickó mászkál a sorok között – ezen kicsit variálhattak volna. Viszont maguk a mozgások, ahogy egyik „átfolyik a másikba”, ahogy a játékosok ugranak, esnek, kelnek – szóval le a kalappal, eddig – legalábbis PC-n – nem ehhez voltunk szokva. Ugyanígy igaz ez az egy-egy zészre meccs közben, vagy a csapat mozgására – ez bizony kosárlabdához hasonlít, nem is kicsit. És itt jön be, amit már említettem – nem mindegy, hogy van-e rajtunk védő a dobásnál vagy nincs, nem mindegy, milyen ütemben engedjük el a labdát – oda kell figyelni még a legkönnyebb szinteken is, nem beszélve a nehezebbekről ugye. S amit a legtöbbet gyakoroljunk a büntetők mellett, azok a hárompontosok, ugyanis a mesterseges intelligencia hajlamos nagyon „belőni” magát, aztán egyszer csak a 10 pontos előnyünkéből 10 pontos hátrány lesz pillanatok alatt. A nevek melletti kis öt csíkos mutatóból láthatjuk, ki mennyire van formában – látszik majd kivel érdemes dobni, kire érdemes figyelni. Hasznos segítség.

kal jobb, ez számunkra csak öröm. Reálisabb a játék, szebbek az animációk, jobb a prezentáció, nekem a játékmódok is jobban tetszenek. Oda kell figyelni a gépi ellenfélre, amikor nekiáll hármásokat dobtingálni, ilyenkor a magas embereket védjük leginkább, mert akkor az MI megoldja helyettünk a kis doboemberek lefogását, mi meg szedhetjük a lepattanót. Mindenesetre elég jól ki van találva, ki mennyire jó játékos, és ez egy adott meccsen látszik is – nálam Bostonban Garnett és Pierce cipelelik a csapatot, Allen sokat betlizik, de mondjuk ha a Cleveland az ellenfél, akkor James villog. Szóval éljen a 2KSports, lehet a hokit és az amcsi focit is áthozni. [CS](#)

BOTRÁNY A MEGJELENÉS KÖRÜL

Hol van a kulcs, komámasszony?



OKTÓBER 21-ÉN ANNAK RENDJE ÉS MÓDJA SZERINT megjelent az NBA 2K9 PC-s változata, ám „kisebb” homokszem került a korábban olajozottan működő gépezet fogaskerekei közé. Egyre-másra érkeztek a panaszos bejegyzések a játék hivatalos fórumára, hogy a dobozból előkerült ugyan a játék korongja, de telepíteni nem lehetett megfelelő aktivációs kulcs híján. Ezt nevezik blamáznak – modern kifejezéssel cikinek.

AKKOR MOST ÖRÜLÜNK VAGY SEM?

Nincs mese, mindenféleképpen örülünk. A gyengébb kosárlabda program eltűnt, helyette megjelent a sok-

AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/nba-2k9

GameStar

HARDVERIGÉNY:

Pentium 4 2.4, 512 MB RAM (XP),
1GB RAM (Vista),
3D-s VGA 128MB RAM

- ➕ rengeteg játékmód
- ➕ Shot-Stick
- ➕ TV-szerű kinézet
- ➕ prezentációs bakik
- ➖ hol az online?
- ➖ navigációs gondok

87

Éljen, éljen, éljen, végre jól jártunk!
Itt a jó kosárlabda!



GUITAR HERO: AEROSMITH

Steven Tyler megmutatja, hogyan járjunk Aerosmith módra

//Mayer

RÖVIDEN

A *Guitar Hero* franchise és az Aerosmith legendás rockzenekar szerelmének a gyümölcse az újabb műanyag gitár zúzda.

KIADÓ Activision
FEJLESZTŐ Neversoft Entertainment

SZEGÉNY PC TULAJOK KÖZÖSSÉGE, hát mit művelnek itt velünk, ha *Guitar Hero*ról van szó. A PC-re is megjelent *Legends of Rock* ritkaságnak számít a boltok polcain, és a kiegészítőféleségnek gondolt Aerosmith sincs jobb helyzetben. Aki valamilyen szerencse folytán mégis fellelne egy példányt valamelyik bolt polcán, és azon tanakodna, hogy befizet-e Joe Perryék virtuális showjára, az olvasson tovább, mielőtt döntene.

ÉDES ÉRZELEM

Bevallom őszintén, nagy tisztelője vagyok az Aerosmith zenekarnak, akik már lassan 40 éve robognak a rock országútnán, és minden évben hosszan imádkozom, hogy egy koncertturné keretén belül nálunk is legyen egy kis „szerelem a liftben”. Mellettük természetesen más rocklegenda is képviselteti magát az mp3-lejátszón, illetve úgy általában bírok mindent, amiben egy kis hajrázás és léggitározás is helyet foglal. Így a *Guitar Hero* sorozat számomra egy vágyalom teljesülése, hisz a Jóisten nem áldott meg se tehetséggel, se türelemmel, hogy akkordok tanulása mellett sajtáítsam el a gitárhősök tudományát, így sajnos a valódi rockzenei pálya helyett be kell érnem a műanyag gitárok

zúzásával. Na most, ha a *Guitar Hero* sorozatot pároztatjuk Steven Tylerék mesés világával, akkor valami jónak kell kiülnie, nemde? Sajnos nem ilyen egyszerű az egész.

SRÁC (AKI NŐNEK NÉZ KI)

Ahelyett, hogy a *Guitar Hero: Aerosmith* egy valódi teljes értékű játék lenne, inkább kapunk egy interaktív dokumentumfilmet. Az intro filmszéria, a menük, a töltőképernyő és a hangulat kétségkívül Aerosmith a legjavából, teljes mértékben átjön az együttes humoros és szórakoztató stílusa. A single player „kampány” mit sem változott a nagy testvér *Legends of Rock* hasonló módjához képest. Kapunk számokat, amiket le kell játszsanunk, majd jön egy ráadás, és léphetünk a következő

színpadra. Egymás után érkeznek felénk a színes pontocskák, és mi csak pengétünk ritmusra, lefogva közben a szükséges színes gombokat a gitárunk nyakán. Menetelésünk alatt ezúttal nem rövid és vicces átvezetők várnak minket, hanem tonnányi Aerosmith filmszéria, ahol a zenekar tagjai mesélnek karrierjükéről, és a rocklegendává válás útjáról. Mindez szórakoztató, azonban keveset tesz hozzá a játékelményhez, és csak azok értékelik majd, akik tényleg odaadó rajongói az együttesnek. Ráadásul az a 40 év munkásság termelt bőven remek dalokat, amelyek közül rengeteg érthetetlenül kimaradt a



Dude looks like a lady... mind a kettő





I've got the (star)power

játékból. Hol van a Dude Looks Like a Lady? Miért nem került fel több sláger, holott 14 albumot is termelt már az együttes? Szerencsére, amit feltettek, az tényleg remek válogatás, remek élmény a Sweet Emotion, a Love in an Elevator, és még a minimális változatosságot és keménységet felvonultató Pink is szórakoztató. Az Aerosmith számok mellé még bekerült néhány olyan sláger is, amelyeket maguk Steven Tylerék választottak ki, így játszhatunk The Clash-t, Lenny Kravitzet vagy The Kinks-et is. Azonban összességében a 41 játszható nótá bizony kevés egy teljes árú játékhoz. Sőt, talán ha még nehézségben kihívást jelentettek volna, akkor azt mondanám, hogy legalább ezért megérné, de nem. A számok sokkal könnyebbek, mint a *Legends of Rock* felhozatala, illetve sokszor monotonná válnak, ugyanazok a riffek követik egymást percekön keresztül.

ÁLMODOZZ CSAK

A *Guitar Hero: Aerosmith* tulajdonképpen nem más, mint egy Joe Perryék által megszállt *Legends of Rock*. A grafika talán egy picit szebb, mint az előd, azonban ez csak akkor vehető észre, amikor a banda színre lép. A zenészeket remekül digitalizálták, kicsit képregényesek, kicsit viccesek, szórakoztatóak, főleg amikor Steven Tyler dalra fakad, és jellegzetesen hatalmas szája mozgásba lendül. A látványra tehát nem lehet panasz, tényleg olyan az egész, mintha egy Aerosmith koncerten ott állnánk a színpadon, és mi is részesei lennénk az előadásnak. Azonban a játékos tartalom kevés, és



dokumentumfilmet úgyis talál, aki keres. Az Aerosmith ennek ellenére egy remek kezdet, hisz hozzájuk hasonlóan hamarosan a Metallica is felpattan a *Guitar Hero* sorozat szekerére, és a Beatles is kaphat egy dedikált játékot a konkurenciánál. Ha sikerül több és nehezebb számot bepakolni a folytatásokba, akkor remek választás lesz a rajongók számára, a Metallica esetén erre mindenképpen megvan az esély. Azonban a jelenleg elérhető *Guitar Hero: Aerosmith* csak azok számára ajánlott, akik megszállott műanyag gitár nyúzó, és rajongói a zenekarnak. Aki konzolra vásárolja meg, az nemcsak egy csinos Aerosmithes gitárral gazdagodhat, de egy szép könyvecskével is, ami képeivel és számlistájával a zenei albumokhoz kiadott füzetecskékre hajaz. Azonban nem több ez, mint egy interaktív Best of album játékgitárral. [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/guitar-hero-aerosmith

GameStar

HARDVERIGÉNY:

2,4 GHz CPU, 1 GB RAM,
Geforce 7600 vagy
Radeon X800, vagy feljebb

- ⊕ Aerosmith ízig-vérig
- ⊕ Guitar Hero játékelmény
- ⊖ kevés játszható nóta
- ⊖ kissé monoton dalok
- ⊖ ugyanaz, mint a GH3, csak kevesebb

70

Kissé rázós repülés az Aero Force-One fedélzetén.

WORLD OF WARCRAFT

A kedvenceid, akiket idáig csak a képernyőn láthattál!

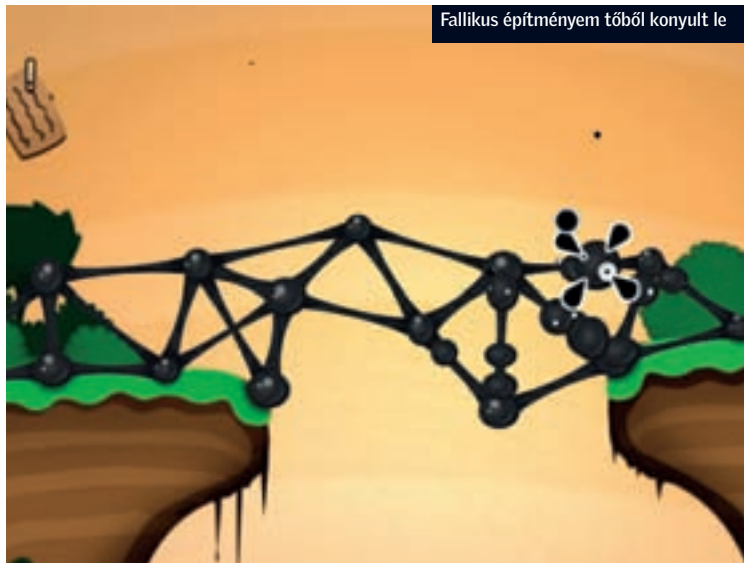
Tökéletesen élethű figurák, melyeket most te is begyűjthetsz!

ASSASSIN'S CREED

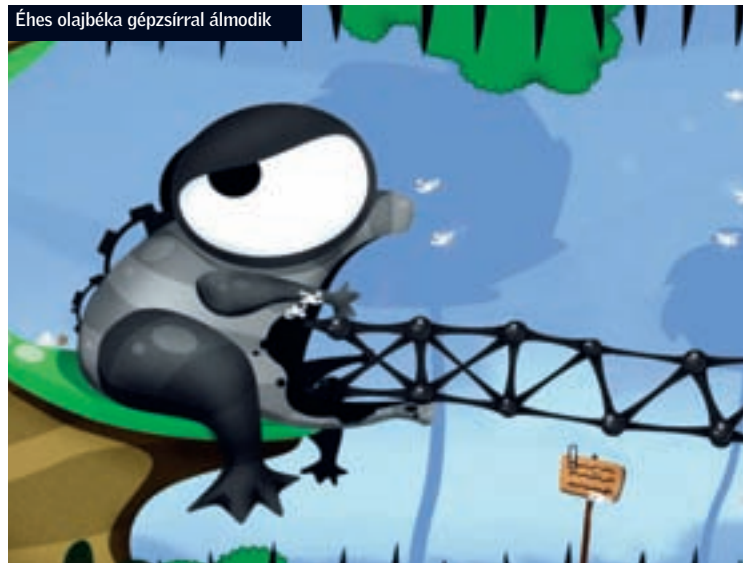
GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

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

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



Fallikus építményem többől konyult le



Éhes olajbéka gépszírral álmodik

WORLD OF GOO

A gülüszemű Goo-golyók imádnak építkezni – hála nekik most már mi is

//Vakka

MINT DERÜLT ÉGBŐL A BÉTONKEVERŐ, úgy csapott be hozzánk a *World of Goo*. Egy számomra (eddig) ismeretlen fejlesztőtől érkezett ismeretlen játék, s mégis olyan hatással van rám, mint amikor életem első LEGO készletével eszemet veszejtve napokig építettem városaimat és fantáziám más rémes teremtményeit, soha el nem múló odaadással. Később építészeti pályára is álltam, de az építéstan és a statika kijózanító pofon-

jára hamar újra a való világban találtam magam. Az építészetet a hobbi szintjére vettem vissza, és egy-két építgetős játékot leszámítva nem öltem túl sok energiát a dologba. De annyi idő után a régi „betegség” most újra erőt készül venni rajtam, csak LEGO helyett a kórokozó most nem más, mint a *World of Goo*.

CSACSKA RAGACSKA

A bevezetőből vélhetően mindenkinek leese, hogy most nem egy „megyek-lö-vők” vagy „suhintok és sebződsz” játékról beszélünk. Jelen esetben még a varázslatos „3D” jelzőt is elhagyhatjuk, mert a *World of Goo* a maga gyönyörű egyszerűségében, 2D-ben pompázik. Na de térjünk ki egy kicsit a címre! Szabad fordításban akár „A Trutyi világa” címmel is megjelenhetne, de itthon egyelőre csak digitális disztribúció útján tudjuk letölteni, többek között a Steam rendszeréből. A „Trutyi”, vagyis a „Goo” pedig azokat a kis gülüszemű, ragacsos labdacsokat jelenti, melyekről az egész játék szól. Ők itt a mindennapok hősei, akik megállíthatatlanul, erejüket egyesítve törnek előre, a gonosz World of Goo Corporation elpusztításáért. A legjobb az egészben pedig az, ahogyan teszik ezt.

A HÍDVERŐ

A Goo labdacsook nagyon „ragaszkodó” lények. Nekünk ezt kihasználva kell belőlük felépítenünk egy olyan tákolmányt, amely elér a pályákon valahol elhelyezett csővezeték szájához, hogy az felszippantsa az építésnél fel nem használt labdacsokat. Ha ezek száma megfe-

lel az előírtaknak, a pályát teljesítettük. A célba eljutni viszont nem is olyan egyszerű! Tüskék, fogaskerekek, és más, a Goo labdák egészségét súlyosan károsító izék között kell a leghetetlenebb helyekre eljutnunk, és ha nem figyelünk építményünk egyensúlyára, az egész a kukában végezheti. Szomorú sors ez szegény Goo-golyóknak, de néha föl kell áldoznunk egyet-kettőt belőlük, hogy a többi épségben megmeneküljön. Ezek a *World of Goo* farkastörvényei. Hogy minél kevesebb haláleset történjen, segítségünkre lesz a titokzatos Sign Painter, aki kis táblákon, a maga szórakoztató stílusában közli majd instrukcióit. Ha valakire, órá érdemes hallgatni.

AMIÉRT SZERETJÜK

A *World of Goo* titka, hogy a sikerélménnyel operál. Már az első pályák alatt átesünk az „Úristen! Ez mekkora jó”?! élményen, és csak akkor leszünk képesek felállni a gép elől, ha már az egész játékot kipörgettük. Rendkívül addiktív, szabályosan függőséget okoz. Ennek egyik oka, hogy logikánkat, fizikai érzékünket és építészeti tudományunkat egyszerre veszi igénybe, így valóban meg kell dolgoznunk a sikerért. Ezt az utóbbi években nem sok hasonló stílusú játéktól láthattuk! A világ abszurd meseszerűsége, és a hozzá pontosan illő zene azonnal magával ragadja az egyszerű játékost, és egy jó ideig el sem enged. Továbbá nem tudsz újonnan összerakni egy olyan gépet, amin el ne futna, mivel gépigénye egyszerűen nincs neki. Mindenkinek ajánlom, aki valamit

is ad a kreatív időtöltésre, és nem sajnálja a kemény 70 mega helyet, amit a játék elfoglal. Csupán azért nem kap jobb értékelést, mert igazából egyszer van értelme végigjátszani. Persze egy pályának többször is nekieshetünk, mondjuk a statisztikáink javítása okán, de akkor már sajna a kigondolás öröme nélkül. Mostantól pedig tükön ülve várjuk a *World of Goo 2*-t, és a 2D Boyt is nagyon szeretjük. [G](#)



Hé, ti ott fönt! ÉBRESZTŐ!!!

RÖVIDEN

Egy magával ragadó mesevilág, amiben kis ragacsos labdából kell építményeket felhúznunk. Az utóbbi évek legjobb logikai játéka.

KIADÓ - FEJLESZTŐ 2D Boy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/world-of-goo

GameStar

HARDVERIGÉNY:
az nincs nekije

- ⊕ az utóbbi évek legjobb logikai játéka
- ⊕ addiktív
- ⊕ stílusa van
- ⊕ szinte gép se kell hozzá
- ⊖ kicsit könnyű
- ⊖ kicsit rövid
- ⊖ a vége felé már nem akkora muri
- ⊖ nincs értelme újrjátszani

90

Rászoktam, vazze!



MOTOGP 08

Épp motorozni támadt kedvem, amikor mazur mester átrohant hozzám, és kezembe nyomta a *MotoGP 08*-at...

//ZeroCool



Az időjárási viszonyok nemcsak a látást, de az irányítást is befolyásolják



A pályák nem túl részletgazdagok, de a műszerfalak jól sikerültek

RÖVIDEN

A motorozás szerelmeseinek lett kitalálva a 08-as *MotoGP*, melyben a valóságban is megtalálható pályákon és lehetőségek között kell feljutnunk a csúcsok csúcsára.

KIADÓ Capcom
FEJLESZTŐ Capcom

MIKÖZBEN VALENCIA FELTETT tombolt a vihar október 28-án, és a valódi versenyzők azon tanakodtak, hogy ki merészkedjen-e a pályára frissen felrakott Bridgestone gumijukkal, én kinyitottam az előmelegített gépszobában a *MotoGP 08* dobozát, és egy gyors telepítés után belevetettem magam a sűrűjébe.

SIKERÜLT SZÉPEN TÁJALNI A VÁLTOZATOS LEHETŐSÉGEKET

Kicsit furcsa, egyben pezsdítő érzés volt úgy játszani a legújabb epizóddal, hogy tudtam, ezekben a percekben a valóságban is zajlanak az események. Az egyik monitorra kivetítettem hát a valódi futamot, a másikon pedig keresgéltem az újdonságokat. Hosszú éveken keresztül a THQ kizárólagos éjsze alá tartozott a *MotoGP* játékok elkészítése, 2008-ra ez a helyzet kicsit megváltozott. A Capcom úgy látta, itt az idő, hogy ők is kipróbálják, mit tudnak kihozni a témából.

A játékot több módban is játszhatjuk: ismerős lehet korábról a Quick Race, vagy mondjuk a Championship, de talán a legtöbb időnket a karrier módban fogjuk tölteni (oké, multiplayer örömeiket mégse lehet ide sorolni, azzal még tovább ellehetünk). Kezdetben zöldfülű versenyző-palánták vagyunk, ennek megfelelően csak és kizárólag a leggyengébb, egészen pontosan 125 köbcentis mocival indulhatunk a versenyekre. Ez még eléggé békésen halad, remek lehetőséget ad, hogy kicsit megismerjünk pályákat, kita-

pasztaljuk az irányítást és az apróságokat – tény, hogy az első pálya a qatari térségben nem könnyíti meg a dolgunkat. Ahhoz, hogy előrehaladjunk a ranglétrán, értelemszerűen megfelelő pozícióban kell végeznünk az egyes versenyeken. Ha jók vagyunk, és eleget nyertünk, lehetőségünk nyílik majd átigazolni másik csapathoz, ami természetesen hozza magával a jobb motorokat is. Gépünket menet közben különféle szempontok alapján fejleszthetjük: gyorsulás, fékezés, irányíthatóság, végsebesség. A játék elején ezeknek még nem sok hasznát vesszük, később annál inkább szükség lehet rájuk.

SZÓRAKOZTATÓ, DE NEM AZ IGAZI

A versenyek összességében eléggé izgalmasak, és látványosak: a játéktörténelemben ez az első olyan motoros játék, amiben egyidejűleg akár 35 versenyző is lehet a pályán. A nehézséget érdemes még az elején letisztázni magunknak: a leggyengébb szinten egy igazi arcade mókát kapunk, kifejezetten csekély realitással – ha profinak hisszük magunkat, egészen szimulációs szintig is felkapcsolhatunk, ahol viszont már komoly gondjaink is lehetnek. Mégis azt éreztem játék közben, hogy valami nem stimmel, a fű nem teljesen jól csúszik, a beton gyanúsán tapad néha, és hasonló apróságok. A hangulatot kissé rombolja, hogy nincsenek kommentátori beszélgetések: a legtöbb EA sportjátékot pont ez teszi igazán izgalmassá – itt ez nagyon hiányzik.

Az idei Games Conventionön játszottam az aktuális verzióval, és akkor még reménykedtem benne, hogy az említett gyerekbetegségeket orvosolják: hát nem így történt, de ilyenformán nem mondhatjuk, hogy hibátlan alkottak. Remek alapot teremtettek viszont egy következő epizóddhoz, ami remélhetően meg is jelenik majd valamikor 2009-ben!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/motogp-08

GameStar

HARDVERIGÉNY:

1,8 GHz processzor,
1 gigabájt memória,
GeForce 7

- részletes karrier mód
- motorhangok
- nincs kommentár
- a fizika nem mindig reális

80

Két szex között elmegy.



FEJLESZTŐ: Epic Games KIADÓ: Microsoft

GEARS OF WAR 2

Másodszor örölnék minket a fogaskerekerek, de még mindig élvezzük

//Mayer



AZ ELSŐ GEARS OF WAR BEHARANGOZÁSA előtt nagyon mérges voltam a sorozat atyjára, Cliff Bleszinkire, amiért otthagyta az *Unreal Tournament* franchise-t,

hogy inkább a saját agyszüleményét önthesse formába. Aztán kisütötte nekünk a háború fogaskerekeinek első adagját, és visszatértem abba a helyzetbe, amikor ismét keblemre ölelném a srácot. Figyeljétek meg, egy nap még a nagy nevek között emlegetjük majd

CliffyB-t. No de elég az Epices jóember ajánlásából, térjünk is a lényegre, hisz végre itt van a *Gears of War 2*, ami nagyobb, jobb,

szébb, és több benne a láncfűrész, mint valaha. Aki játszott az első részzel és élvezte, az mindenképpen ragadja meg a folytatást, amint meglátja a boltok polcain. Talán most. Ha nem győztelek még meg, akkor ássunk kicsit mélyebbre.

A PUSZTÍTÁS MŰVÉSZETE

A történetről nem igazán lehet spoilermentesen írni, maradjunk csak annyiban, hogy Sera bolygóján ismét feltűnnek a Locust hordák, és immáron egész városokat képesek elsüllyeszteni. Marcus Fenix és a COG Delta Squad persze nem hagyhatja ezt annyiban, így masszív támadásba kezdenek a randa szörnyetegek ellen, hogy megakadályozzák az utolsó biztonságos város, Jacinto teljes pusztulását. Ez így persze meglehetősen klisésen és bugyután hangzik, de

aki játszott az első résszel, az tudja, hogy a háborúban szereplő katonák sorsai és cselekedetei bizony rengeteg megrázó fordulatot tartogatnak számunkra. Aki esetleg nem játszott volna az első résszel, de a folytatás videóit látva kedvet kapott a *Gears*-hez, az előbb mindenképpen tolja végig az előzményeket, különben rengeteg utalást és cselekményszálát nem fog érteni. A történet továbbra is elsőprő, fordulatokkal teli, és tényleg kaparom itt az asztalt, nehogy vala-

mit spoilerezek belőle. Azonban azt meg kell jegyezni, hogy bár a cselekmény a játék egyik erősségét képezi, egyeseknek csalódást is okozhat, de erről majd később.

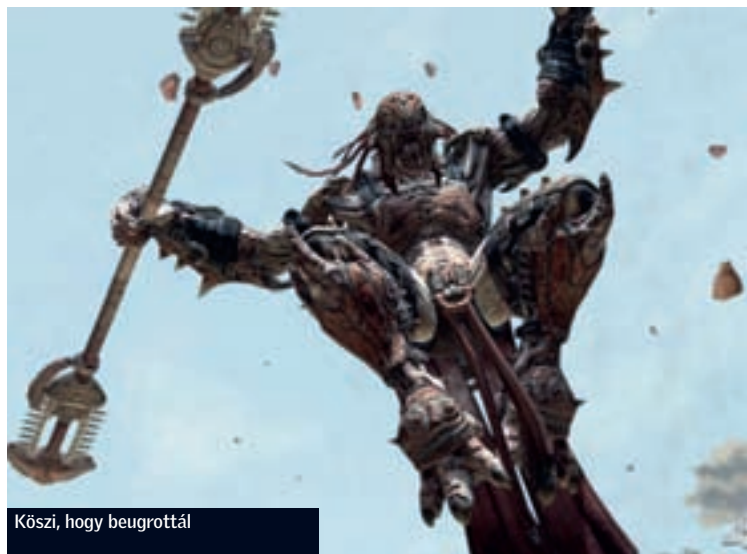
LOCUST LOBOTÓMIA

A játék alapkoncepciója változatlan maradt, inkább csiszoltak itt-ott a fejlesztők, mintsem bepakoljanak egy-két újdonságot. Minden maradt a régiben, csak picit jobb és csiszoltabb kiadásban. A fegyverek között találunk néhány olyan példányt, amelyek remekül

TOVÁBB NYÚZTÁK A KIS DOBOZT, HOGY ISMÉT ELKÁPRÁZTASSANAK MINKET AZ UNREAL ENGINE KÉPESSÉGEIVEL



Gyönyörűek az ősz színei



Köszí, hogy beugrottál

kényszerítenek minket a csapatszellemre és a taktikázásra, ilyenek például a Mulcher vagy a Mortar. A Mulcher egy olyan kis gépágyúféleség, amelyet csak akkor tudunk alkalmazni, ha valamihez rögzítjük (például fedezékekhez, melyek, mint tudjuk, a *Gears* elengedhetetlen kellékei). A fegyvert hordozva lassabban tudunk haladni, és a közelharc fegyvereinket sem tudjuk használni, azonban ha egyszer valamire odaragasztjuk a kis jószágot, akkor lesz ám Locust nemulass. Márpedig szükség lesz az ehhez hasonló fegyverekre, hisz többször is kerülünk majd olyan helyzetbe, ahol tömegesen rohannak le minket az ellenséges szörnyellak. Az akciók során eleinte még ismerős Locust figurák tűnnek fel, aztán jobban belemélyedve a játékba egyre több újabb drágaság kerül a szemünk elé. Oh, és ha

valaki azt gondolta, hogy már látta a legnagyobb debellákat, akkor jobb, ha felkészül lelkiekben a sokkra, ugyanis a *Gears of War 2*-ben tovább emelték a méreteket, és olyan szörnyek is feltűnnek majd, hogy a láncfűrészünkkel maximum pedikűröst játszhatunk rajtuk.

HOLLYWOOD IS FIGYELJEN!

Az első epizódot nemcsak egy nagyszerű franchise indítócímének tekinthetjük, hanem amolyan Xbox 360 erőfitogtatásnak is, hisz annak idején majdnem mindannyian hátaست dobtunk a látványtól. Az Epic fejlesztői persze nem ültek a babérjaikon, inkább tovább nyúlták a kis dobozt, hogy ismét elkápráztassanak minket az Unreal Engine képességeivel. A látvány továbbra is lenyűgözően filmszerű, változatosabb, mint az első felvonásban, több a nyílt terep,



A képen nem látszik, de a sisak alatt mindenki azon kacag, hogy Marcus milyen furá arcokat tud vágni (ez a képen sajnos szintén nem látszik)



Birtokodban lehet egy remek videojáték sorozat, filmet is csinálhatnak belőle, de amikor a kezvedben fogsz egy 30 centi magas játékfigurát, ami gombnyomásra beszél, na az a varázslatos pillanat!
Cliff Bleszinski, lead designer, Epic Games

és szó szerint a székhez szegez minket. A sötét hangulat természetesen megmaradt, azonban ezúttal jóval többet kapunk Sera bolygójáról, mint korábban. Hőfötte vidékek, hegyek, völgyek, elpusztult városok, ipari negyedek és barlangjáratok várnak minket kalandjaink során. A szépség mellett persze ügyeltek a pályák kialakításának minőségére, így szerencsére nemcsak jól néznek ki a helyszínek, de akcióra is tökéletesen alkalmasak. A már jól bevált fedezékrendszer remekül alkalmazható a missziók során, illetve az új fegyverek is tökéletesen illenek a harc tere. Összességében tehát nemcsak szebbek lettek a *GoW 2* pályái, hanem játék szempontjából is remek szórakozást biztosítanak. Persze a harc hevében nem lesz időnk sokat bámészkodni, de egy-egy csata után talán érdemes pihenésképpen megcsodálni környezetünket.

FOLYTATÁST IDE!

A *Gears of War* sikere után félő volt, hogy a folytatás nem lesz képes megugrani az előd által felállított mércét. Szerencsénkre azonban nem így történt. A *GoW 2* a sorozat tökéletes folytatása, remekül csiszoltak a már amúgy is bevált játékmeneten, tovább feszítették az Xbox 360 teljesítményének határait. Mondhatni hibátlan is lehetne a játék, de valamiért mégis hiányérzetem támadt. A kampány mód akár 12 órányi élménnyel is gazdagíthat minket, ami tömény akció és dráma, azonban a történeti szálak túlnyomó része elvarratlanul

maradt. Az utolsó boss nem akkora kihívás, mint vártuk (persze azért izzadtunk egy kicsit), és emellett egy olyan befejezést kapunk, amely mondhatni képen röhög minket, akik egy korrekt lezárást vártunk (talán majd a *Gears of War 6*-ban...). Azonban senkit ne ijesszenek el a szavaim, a történet így is izgalmas, csak valahol úgy érzem magam, mint a Birodalom visszavág végén. Tűkön ülhetünk még egy évig, vagy kettőig, amíg jöhet egy folytatás. Addig legalább szórakozhatunk a multiplayer javított változatával, kiváltképp az új Horde móddal, ahol hullámokban törnek ránk ellenfeleink. A folyamatosan növekvő hullámok egyre jobb csapatmunkát igényelnek, így egy összeszokott társasággal akár a *Gears* legadditívabb részeként is emlegethetnénk. A szingli kampány és a multiplayer lehetőségek tehát remek kis csomagot alkotnak a *Gears of War 2* személyében. Még egy indok, hogy miért irigykedjünk az Xbox 360 tulajokra, legalábbis egy ideig.

TUDÓSÍTÓNK A HELYSZÍNRŐL JELENTKEZIK



UGYAN A MULTIPLAYER MECCSEKET NEM TUDJUK felvenni és visszajátszani saját szórakoztatásunkra, viszont amennyiben elesünk a harcmezőn, képeket készíthetünk életben maradt társaink akciójáról. A képeket pontozzák, attól függően, hogy mennyi robbanás, lövedék és harc látszódik azon, így elhalálkozásunk után sem unatkozunk, és háborús tudósítóként is folytathatjuk a játékot. A legjobban pontozott képek felkerülnek majd a játék hivatalos honlapjára.

GameStar
90

Folytatást és PC-s kiadást követelünk!



FEJLESZTŐ: Lionhead Studios KIADÓ: Microsoft

FABLE 2

Peter Molyneux álmódott, és az álom valóra vált

//Duncan



A ZELDÁRA A NINTENDO KONZOL tulajdonosok úgy tekintenek, mint Benkő Dániel a rejszólásra: **nincs annál jobb, és bármikor lehet nyomni.**

A rajongás, amely az egyébként méltán népszerű klasszikust körülveszi, több okból is kapcsolódik a *Fable 2*-höz. Az egyik a két játék között lévő tagadhatatlan hasonlóság játéktechnikai értelemben, a másik pedig egy barátom reakciója, amikor megmutattam neki a Lionhead legújabb produkcióját („B. meg, kell nyomnom *Zeldát*”). Molyneux meséje ugyanis nagyon hasonló szellemiségben tárja elénk vi-

lágát, megfűszerezve egy tartalmas, mégis szeretetreméltó történettel. Mondhatni, az angol *fable* szó jelentését előbb megértjük, ha végigoljuk a játékot, mintha megnéznénk azt egy szótárban.

MESE HABBAL

A játék második részéről már bizonyára mindenki nagyon sokat tud, két hónapja a GameStar személyesen győzdött meg róla, hogy a londoni stúdióban minden oké, a játék készül. A végleges verziót a kezembe fogva mégis megborzongtam, amikor eszembe jutott, hogy mi vár rám Albion boldognak tűnő, valahol mégis keserű világában. Hősünk kiválasztása után (csupán a nemünk felől dönthetünk) szemet gyönyörködtető bevezető videó fogad minket, aztán máris nincstelen utcagyerekként fagyoskodunk a város hideg macskakövéén. A történetről nagyon nehéz spoiler nélkül beszélni, de annyit elárulok, hogy életünk az első részhez hasonlóan igencsak szomorú fordulatokat tartogat. A főszál persze messze nem minden, a falvakban, városokban bandukolva küldetések tucatjai várják, hogy pénzért vagy hírnévért cserébe nekik veselkedjünk. Elrabolt emberek felkutatásától a legbonyolultabb szerelmi ügyekig, mocsok intrikákon és emberáldozó szektákon keresztül sok ellentmondásos ügybe keveredhetünk, de szintén egyfajta küldetéstípust jelentenek az úgynevezett állások, amelyeket bizonyos

időközönként hirdetnek meg különböző városokban. A játék említésre méltó furcsasága, hogy a valósággal elteltebben tisztességes munkával lehet a legjobban keresni, tehát ha boltot kívánunk nyitni, vagy szeretnénk egy szép nagy házat, az alkalmi favágás, vagy a kovácssegédi karrier jelenti a megoldást. Az első részhez hasonlóan lehet feleségünk (vagy férjünk), de a családi ügyek itt már jóval kidolgozottabbak: állandó otthont kell választanunk, vagy figyelniük kell arra, hogy házastársunknak semmilyen téren ne legyen hiányérzete (és ilyenkor a havonta hazafuvarozott művirág nem feltétlenül elég).

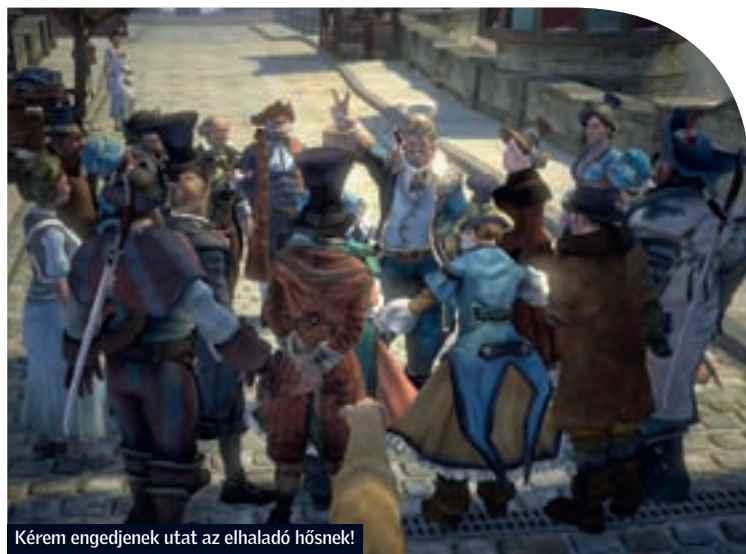
Néha elképedtem, hogy mennyi mindenben figyeltek a részletekre, hiszen óvszerrel védekezhetünk a nemi betegségek vagy a váratlan gyermekáldás ellen, kutyanaknak rakatszámra taníthatjuk a trükköket, a megvásárolt üzletekben mi határozhatjuk meg az árakat (amik hatással vannak a város gazdaságára), a bérleti díjakat pedig állítólag akkor is kapjuk, ha éppen nem is játszunk a játékkal (bár ez a teszt során nem bizonyosodott be egyértelműen). Hiányérzetem legfeljebb csak Albion ruhaiparának repertoárja kapcsán merült fel, lévén a legjobb szabó kollekciója is kimerül a "nemesi kabát – bandita mellény – varázsló köpeny" jellegű felhozatalban, bár ruháinknak egyéniséget kölcsönözhetünk szép színű, megvásárolható festékekkel.



Nehéz a döntés. Mindketten nagyon...khm, tehetségesek



Valaki odafönt pikkel a srácokra



Kérem engedjenek utat az elhaladó hősnek!



Megtanultam a leckét, és most már nem jár el a szám a sajtónak minden alkalommal, amikor egy új ötlet az eszembe jut.

Peter Molyneux, Art director, Lionhead Studios

VÁLOGATOTT CIGÁNYLEGÉNYEK


A városokban vállalt munka hátránya, hogy híresek ettől nem leszünk, bár ha már elég népszerűek vagyunk, az emberek könnyen a csodájára járhatnak annak, hogy mit keres egy világraszóló hős a fogadó pultja mögött sört csapolva. A kalandjaink híre, a rólunk daloló bárdok és a megszerzett trófeák tesznek minket rajongás tárgyává, amely kalandok persze sok esetben igen-csak eltérően végződhetnek attól függően, hogy a jó vagy a rossz oldalra állunk egy probléma megoldásakor. Segítünk például elkapni egy nyomorult gazfickót, aki meggyilkolta egy farmer

gyermekét: sítire küldjük, vagy tudván, hogy az neki mit sem számít, elpusztítjuk őt. Az első a jó megoldás, a második már gonoszágypontot ad. Nemcsak az ilyen jelentéktelennek tűnő mellékküldetésekben, de a történet fővonalán is számos fontos döntési helyzet adódik, amelyek egész életünkre, és mások sorsára is kihatással vannak. Itt tartom fontosnak megjegyezni, hogy a *Fable 2*-ben – az első részhez hasonlóan – viszonylag gyorsan megöregedhetünk, amennyiben csak a főküldetések mentén haladunk, aztán csak nézünk nagy szemekkel, hogy mennyi minden maradt ki bolondos ifjúkorunkból: csajozás, egyetem, bulik. Így aztán erősen javallott az egyes nagy küldetések kö-

zött kolbászolni egyet az erdőben, kincset keresni, föld alól kiásni az almás pitétet (nem vicc!), emberekkel kommunikálni, munkát vállalni, vagy éppen tucatszámra gyilkolni az útonállókat. Már csak azért is, mert így szerezhetünk rengeteg tapasztalati pontot, ezzel együtt erősebb varázslatokat és más speciális képességeket, amelyekre a játék vége felé közeledve különösen szükség lesz. Az első részhez hasonlóan három fő jellemzőnk lesz: az erő, az ügyesség, és a mágiatudás, mindegyikre külön számolja a tapasztalati pontokat (az általános pontszám mellett). Az erőnlétünkre vonatkozik a fizikai állóképesség, a fizikai erő, és brutális harcstílusok megtanulása, fejlesztése. Az ügyesség kategóriába a lőfegyverek használatának, a gyorsaságunknak és közelharc trükköknek az elsajátítása esik, míg a mágia értelemszerűen különböző erejű varázslatok megtanulását jelenti. Számos mágikus praktika áll rendelkezésre, amelyek nemcsak haté-

konyak, de magasabb szinten már rendkívül látványosak is. A hőseink körül hullámokban terjedő tűzgyűrűk, vagy az esővel tarkított, ellenfeleinket a levegőbe repítő szélvihar megtanulásához persze áldozatot kell hozni, hiszen szinte kizárt, hogy minden varázslat és minden más képesség magas szintű elsajátításához elegendő tapasztalatot gyűjtünk. Ezért tanácsolom, hogy specializálódjunk 4-5 képességre a játék elején, és azokat tanuljuk meg lehetőleg minél mesteribb fokon, mert a játék vége felé sok gyenge varázslat már csupán szűnyograj, egy erős viszont halálos veszedelem.

ELÉG A FÉBŐL

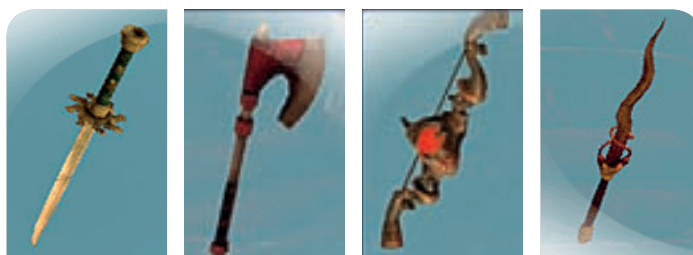
A *Fable 2* többnyire aranyos, néha viszont katartikus. A sztori egyes fejleményeit kifejezetten meghatónak tartottam, és mindez kiegészülve a rendkívül körültekintő, ötletes, kreatív játékelemekkel egy hihetetlenül élvezetes szórakozást ígér kivétel nélkül mindenki számára. Az pedig, hogy bizonyos helyzetekben milyen pszichológiai eszközökkel kíván hatni az agyunkra, érzeinkre, ösztöneinkre (gondolok itt az elkésztő évekre a varázsló tornyában), az már bravúros. A játékról mindent elmond, hogy ez a két oldal a bemutatására csupán csak akkor elég, ha Te magad próbálsz ki. 



Figyeljék a lábamat, mert dzsalok

LEGENDÁS FEGYVEREK

Ezzel már hentelhetsz



A FABLE 2 TÖRTÉNETE ÉVSZÁZADOKKAL játszódik az első után, így bizony már a puskapor is megjelent a harctereken. A puskák és pisztolyok mellett azonban még mindig kiemelt szerepe van a hagyományos acélfegyvereknek és íjaknak, így a legerősebb és legértékesebb harci eszközök mind ezekből a fegyvernemekből kerülnek ki. Az úgynevezett „legendary weapon”-ökből több tucatnyit összegyűjthetünk a játékban, és áruk elérheti a 70, vagy akár a 120 ezer aranyat!

GameStar

91

A világ egyik legjobb játéka... lehetett volna.



FEJLESZTŐ: Activision **KIADÓ:** Neversoft Entertainment

GUITAR HERO: WORLD TOUR

Hmm... már kezdtem azt hinni, hogy egy *Rock Band* került a batyumba. De nem!

//Vakka

HAZAMEGYEK, KIBONTOM A csomagot. Kipottyan egy „dobszerkó”, egy mikrofon, és egy gitár. No, ennek már a fele sem tréfa! – mondom magamnak, és szélsé-
besen összetrombitálom a hozzám épp legközelebb kockuló barátaimat. Pár perc múlva már – több-kevesebb sikerrel – együtt zúzott a banda, úgy emlékszem, hogy leginkább Metallicát. Bevezetőm hírértéke gyakorlatilag a nullával vetekedne abban az esetben, ha a cikk címe *Rock Band* teszt, vagy valami hasonló lenne. Ám mivel az új-

ságba egyébként sem szokásunk hírérték nélkül csak úgy írást betenni, így elmondhatom, hogy nem valamelyik *Rock Band* rész húrjai közé volt szerencsénk csapni, hanem a nagy rivális egyikét elcsent ötletével elkészült *Guitar Hero: World Tour* vettük görcső alá.

SÍPPAL, DOBBAL

Az előző részekhez képest a *Guitar Hero: World Tour*nak vitathatatlanul a legszembetűnőbb újítása, hogy a complete band pack megvásárlásakor az alapkontrollernek számítógitár

mellé egy dobszerkót és egy mikrofont is kapunk. Igaz, magyar pénztárcához mérten horribilis áron, de kevesebb zse esetén a „csak gitárral”, vagy akár a gitár nélküli verziót is be tudjuk szerelni. Ekkor viszont sok olyan extráról maradunk le, amivel végre a *Guitar Hero* sorozat is büszkélkedhet.

MIT ADNAK A PÉNZÜNKÉRT

Dobolni pedig még mindig jó! Az új dobszerkó számszakilag három gumiborítású dobból, két szintén gumis cintányérból, és egy pedálból áll, amikkel már egész jó dobszólókat lehet összehozni. A mikrofont ugye nem kell bemutatnom senkinek, mit ad Isten énekelni kell bele. Nem úgy, mint a nagygeneráción átesett gitárt! A hangszer nyakára a megszokott színes gombok mellé egy tapipad is felkerült, mellyel a két hang közötti különbséget lágyabban tudjuk áthidalni. A pontvadászk kedvenc ficsőre, a duplapontokat érő Star Power most sem hiányozhat, csak könnyítésképpen magán a gitáron is elhelyeztek egy külön aktívációs gombot, így a közelben ülő haverokra nézve életveszélyes gitárrángatás mellett ezzel a módszerrel is bezebelhetjük a kétszeres szorzót.

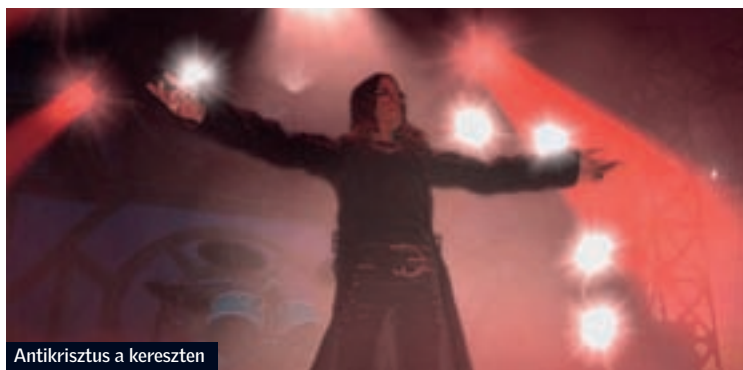
A MAGÁNYOS ROCKZENÉSZ

Az szinte tuti, hogy legtöbbször csak egy szál gitárral fogunk színpadra lépni, és azt is megkockáztatom, hogy sokan még nem is az új *Guitar Hero* gitárt fogják nyúzni. Semmi baj, mert a játékot egyedül, a már megszokott karrier módban is vihetjük, akár mint bandákhoz egy-egy fellépés erejéig játszani beálló magányos rockvándor, vagy saját zenekarunkkal a világ nagyvárosait járó világsztár. Innen a név is. Ha zenei

kompetenciánkat tekintve minden erőfeszítésünk ellenére sem tudunk valódi gitárhőssé válni, akkor legalább nézzünk ki úgy! Fantáziánk legelvetemültebb, kitetovált, összefestett és eltorzított antropomorf lényeit tudjuk létrehozni a karakterkreatóban, továbbá a hangszerek és a bandatagok kinézetét is teljes mértékben testre tudjuk szabni.

ZENÉLNÉK ÉN, HA...

A zenei repertoár nem kevesebb, mint 85 számból áll, ami érdekes módon nagy hasonlóságot mutat a rivális *Rock Band 2* zenei anyagával. Nagyjából mindkét játék ugyanazon előadók kevésbé ismert számaint kínálja, de akad köztük teljesen megegyező dal is. Végezetül adnunk kell a *Guitar Hero: World Tour*nak egy fél piros pontot azért, amiért került egy majdnem minden tekintetben kiváló zeneszerkesztő a csomagba. A beépített zenekreatóban valóban átgondolt, és remekül megkomponált dalokat lehet összehozni, csak sajnos a bugyuta MIDI hangzásvilág, a zeneszöveg és az énekhang lehetőségének hiánya miatt ez nem több, mint egy kihagyott ziccer. GS



Antikrisztus a kereszten



Az új dobszerkó egy tigris életébe került





FEJLESZTŐ: LucasArts KIADÓ: LucasArts

FRACTURE

Mindent a „földdel tehetünk egyenlővé” ebben az új külső nézetes akciójátékban

//Bad Sector

ÚGY LÁTSZIK, A TÁVOLI JÖVŐBEN tényleg alaposan meg fogjuk szívni, hiszen oly sok könyv, film és játék írta már le a sötét és depresszív, sugárszennyezett, vagy félig kihalt, mutánsokkal teli világokat, hogy ha hihetünk nekik, akkor kétség sem fér a világ pusztulásához. Vajon változtat-e ezen a trenden a *Fracture*, és ebben a játékban minden szép és jó, mindenki vidám és boldog, az emberiség megoldotta a környezetszennyezés problémáját? Kitaláltatok: nem. A *Fracture* a szokásos

posztapokaliptikus világbrázolást nyújtja számunkra, viszont más téren próbál újdonságot nyújtani.

TERRAFORMINÁTOR

A sztori szerint a klímaváltozás okozta borzalmas körülmények miatt az emberiség két pártra szakad. A Pacifican párt úgy gondolja, hogy a problémát úgy lehet véglegesen megoldani, ha manipulálják az emberek DNA készletét, az Atlantic Alliance pedig inkább a kibernetikát tartja üdvösnek. Ahogy ez ilyenkor lenni szokott, a két fél között

elfajulnak az események, és miután a Pacifican párt az egész világot uralni szeretné, az AA úgy dönt, hogy elküldi a legjobb ügynökét, Jet Brodyt – téged –, hogy intézze el a Pacifican parancsnokot. Körülbelül nyolc óráig tart, amíg megtalálod a fickót, addig mindenre lőnöd kell, ami él és mozog. Ja igen: közben még a föld szintjét is megemelheted, vagy lejjebb süllyesztheted. Hurrá.

„ANOTHER ONE BITES THE DUST” (QUEEN)

Nos igen, a *Fracture* legnagyobb problémája, hogy hiába jó az alapötlet, maga a játék a szokásos TPS elemekből építkezik, és a terraformáláson kívül nem sok újdonságot vagy eredetiséget tud felmutatni. Úgy tudjuk páncélunkat feltölteni, mint a *Halóban*, a szokásos fegyverekkel durrogathatunk, és vacakul irányítható járművekkel száguldozhatunk. A föld szintjének változtatása a legtöbbször pusztán abban merül ki, hogy bizonyos falak mögé csak akkor juthatunk be, ha „gödört ásunk” alattuk, vagy azért emeljük fel, hogy feljussunk valahová. Pár puzzle feladatot kell még így megoldanunk, de azok olyan gyermeken egyszerűek, hogy még fejtörőnek sem nevezném őket. Harchoz sincs túl sok értelme felhasználni ezt a képességet, mert sokkal egyszerűbb lepuffantani mindenkit.

SHOT-EM-UP

Maga a harc nem áll többől, mint hogy szünet nélkül irtjuk a hullámokban ránk törő ellenséget. Amikor kipucoltunk egy szobát, akkor állást menthetünk, és jön a következő, well done. A rosszarcok ritka hülyék és mind ugyanúgy néznek ki, de legalább sokan vannak, így a *Serious Sam* feeling is befigyel. A játék egyébként elég nehéz, és időnként azt érzi az

ember, hogy feleslegesen frusztrálják. Tipikusan azzal a helyzettel állunk szemben, amikor ki kell használnunk a buta MI hiányosságait a továbbhaladáshoz. Fegyvereinkhez különféle upgrade-eket is találhatunk, de nincs túl sok értelme, legfeljebb a gyűjtögetés élménye miatt szórakoztató.

SZÜRKE SZAMÁR A SZÜRKE KÖDBEN

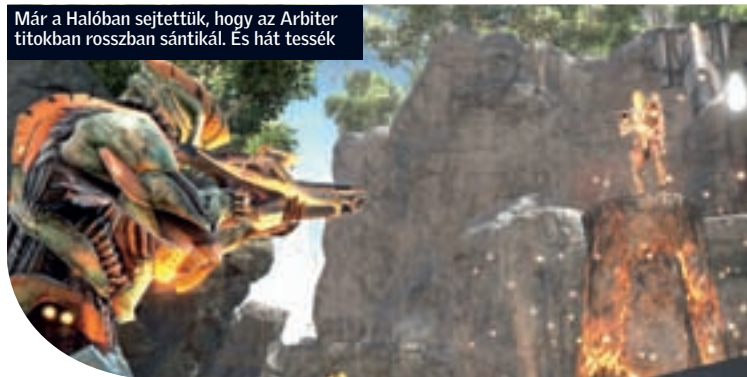
Na jó, gonosz vagyok, mert a *Fracture* grafikája tulajdonképpen kellemes, csak éppen sokszor annyira szürkés és barnás, hogy az ember életkedve is elmegy mindentől. Értem én, hogy a jövő sötét és depresszív, de azért ennyi szürkés színárnyalatot talán mégsem kellett volna a játékba passzírozni. Később azért lesznek szebb pályák, különösen a téli hőseséset érdemes megemlíteni. Maga Jet Brody úgy néz ki, ahogy egy Jet Brodynak ki kell néznie: a szokásos páncélos szuperhős, ellenfelei pedig névtelen és kissé unalmas külsejű alakok. A különféle robbanásos effektek viszont tényleg ott vannak a szeren.

A *Fracture* engem leginkább a *Red Factionra* emlékeztet: remek és igazán eredeti alapötlet, de sajnos maga a játék nem több egy átlagos sci-fi shooternél. Ámen. **GS**

De érted, szólok nekik, hogy kő kövön nem marad, és hisznek nekem? A nagy bűdös francot hisznek nekem!



Már a *Halóban* sejtettük, hogy az Arbiter titokban rosszban sántikál. És hát tessék



VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

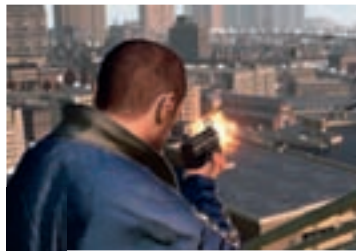
A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

GameStar Olvasói TOP5

- GTA IV**
2008. október
- MAFIA 2**
2009
- DIABLO 3**
2009
- LEFT 4 DEAD**
2008. november
- MIRRORS EDGE**
2008. november



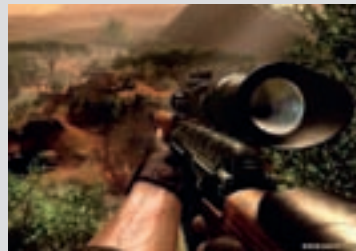
Akcio



GTA IV GS 2008_11 - 98 %

Az orosz borostás csóva kalandjai, a szintén nem éppen annyira ártatlan Liberty Cityben. Autók és robbanások minden mennyiségben.

FPS



FAR CRY 2 GS 2008_11 - 88 %

Afrika ezúttal nem valóságosval érkezik. Hatalmas szabadság, még több robbanás... lassan indul be, de utána már dübörg!

RPG



FALLOUT 3 GS 2008_11 - 93 %

A Bethesda új hihetetlen méretekkel és játékoszabadsággal rendelkező RPG-je, atommal mindenkinek a farszébenben.

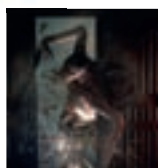
GameStar Szerkesztőségi TOP5

- WORLD OF GOO**
Olajszagoo, de szeretjük!
- KING'S BOUNTY**
A király kókuszos csokija
- RESISTANCE 2**
Tranzisztorik az ellenállásról
- WARHAMMER ONLINE**
Rockkalapá
- PURE**
Püré!

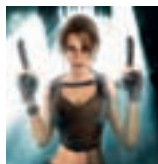


GameStar Mazur TOP5

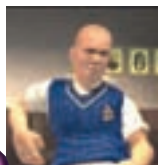
- FALLOUT 3**
Vault és Miault
- DEAD SPACE**
Úrben legend
- THE WITCHER ENHANCED EDITION**
Witch, Witcher, Witchest
- FAR CRY 2**
A vezető FPS
- WOW: WOTLK**
WTB idő



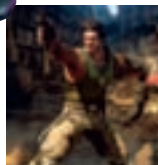
DEAD SPACE
GS2008_10 - 84%
Mélyűri parák, Halálhajó típusú élmények. Ezt kínálja az EA akaratlanul is Bioshockhoz hasonlított akciójátéka.



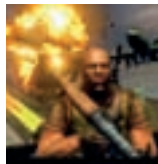
TR: UNDERWORLD
GS2008_11 - 86%
Lara magára akasztotta az úszóbugyit, meg a gumikacsát, természetesen kötelező darab, mint mindig.



BULLY
GS2008_11 - 79%
Ha frusztrált voltál valaha is a sulii éveid alatt, a Bully-t Neked találták ki. Nevelő hatású készítmény.



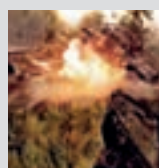
BIONIC COMMANDO REARMED
GS2008_09 - 85%
Újragyúrva, szívet melengető 2D közeli perspektívában, hatalmas fegyverrel.



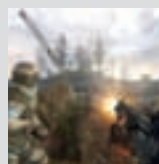
MERCENARIES 2
GS2008_09 - 78%
Akcioóó! Nem a zöldesnél vagyunk, hanem ezermillióárd robbanás és csúcsosra nyírt szőke hajak között...



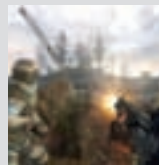
DEVIL MAY CRY 4
GS2008_07 - 90%
A billentyű- és egér vagy épp kontrollertől gyilkos csihupuhi játékok legkiemelkedőbb darabja.



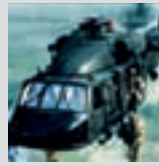
CRYSIS: WARHEAD
GS 2008_10 - 92%
A magyar srácok által kidolgozott különálló küldetéslemez minden szempontból kielégítő. Jó szinkron, akciódús játékmenet, mi kell még..?



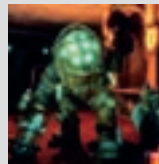
BIA: HELL'S HIGHWAY
GS 2008_10 - 80%
A várt BIA sorozat újabb tagja, még mindig izgalmas játékmennel és harcrendszerrel. Második világháborús kéjhömpöly.



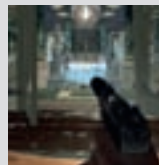
S.T.A.L.K.E.R. CLEARSKY
GS2008_07 - 92%
A kiegészítőre szerencsére nem kellett évek várni, így még nagyobb az öröm a minősége végett: a szinkronizált verzió hamarosan a boltokban!



CALL OF DUTY 4
GS 2007_11 - 95%
Atom, könnyek, plusz bozótruhás haverjárcáson Csernobiliban.



BIOSHOCK
GS 2007_09 - 96%
Kislányok, hatalmas tük és rengeteg maszkos őrtűt. Mind ugyanazt akarja. A kislányokat. Mi is...



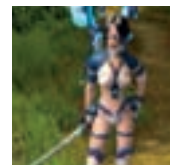
QUANTUM OF SOLACE
GS2008_11 - 81%
James Bond visszatér ismét a játékok közé, ezúttal egy megfelelően összerakott FPS formájában.



WARHAMMER ONLINE
GS 2008_10 - 88%
Újabb játszótér az MMO-k kedvelőinek, akik már túl vannak mindenen, ami WoW és kedvelik a Warhammer univerzumot.



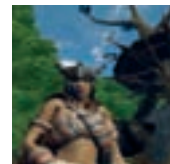
THE WITCHER: EE
GS2008_10 - 91%
Fincsi bébik, nagy kardok, lengyel barátaink instant klasszikus darabja - kipofozza, újraszorgolva.



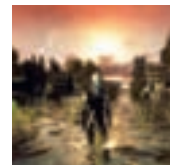
SACRED 2
GS2008_10 - 85%
Német barátaink beledadtak apait-anyait és végre betolták a Sacred 2 szerkerét a célba.



MASS EFFECT
GS2008_05 - 94%
A második rész megjelenéséig vajon a trónon marad a Mass Effect? Meglátjuk.

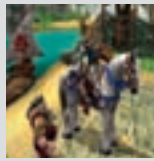


AGE OF CONAN
GS2008_06 - 90%
A World of Warcraft első nehézsúlyú ellenfele a Warhammer Online teljes indulásáig.



THE WITCHER
GS2007_11 - 89%
Fincsi bébik, nagy kardok, lengyel barátaink instant klasszikus darabja.

Stratégia



KING'S BOUNTY
GS 2008_10 – 92%
 Reszkess Heroes sorozat, a King's Bounty megmutatja, hogy is kell ezt csinálni.



SPORE
GS2008_09 – 85%
 A véglényből nap-rendszeret kolonizáló amőba tamagochi játék megérkezett.



CIV IV - COLONIZATION
GS2007_10 – 90%
 A régi kedvenc újragyárt változata, szinte tökéletesen hasonló, hódító hangulattal. Kötelező minden CIV fanatikusknak.

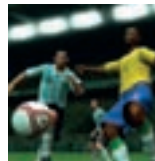


C&C: RED ALERT 3
GS2008_10 – 86%
 Az oroszok megint nyomulnak az időgéppel, ezúttal azonban nem sikerül olyan jól a dolog, mint a korábbi Red Alertekben.



COH: OPPOSING FORCE
GS2007_10 – 86%
 A méltán kedvelt stratégiai játék és később megjelent kiegészítője.

Sport



PRO EVOLUTION SOCCER 2009
GS 2008_11 – 89%
 A FIFA sorozat legnagyobb ellensége. Vagy lassacskán fordítva igaz az állítás...?



FIFA 09
GS 2008_09 – 91%
 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.



NBA 2K9
GS2007_11 – 87%
 A 2k Games mindig tudta, hogy kell meglévő franchise-okat úgy feljavítani, hogy elégedettek legyenek a vásárlók évről-évre.

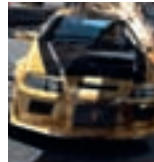
Verseny/Ügyességi



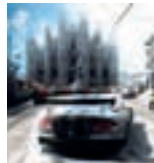
NFS UNDERCOVER
GS2008_11 – 86%
 A sebességőrültek ismét megkapják az éves Need For Speed adagjukat. Több a gázt és folyhat a nitro...



PURE
GS2008_10 – 89%
 Ragadd meg a quadot és ugrass át lakópark méretű távolságokat. Adrenalin, gyönyörű környezet és sok száár vááár.



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
GS2008_07 – 84%
 Újabb hihetetlen mennyiségű kerek szemetesekuka, amit megúzhattok, szénné hajthattok.

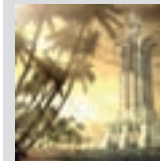


RACE DRIVER: GRID
GS2008_06 – 90%
 Továbbra is a második helyen trónol a garázsban tákolt szuperverda.

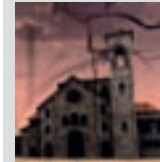


GTR EVOLUTION
GS2006_10 – 96%
 A Race 07 és kiegészítője a 49 új autóval megérkezett, kötelező darab, hisz még teljesebb az élmény.

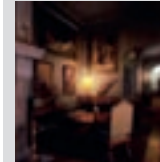
Kaland



SINKING ISLAND
GS2008_01 – 90%
 Benoit Sokal mester újabb különleges hangulatú játékkal rukkolt elő.



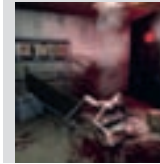
THE ABBEY
GS2008_10 – 81%
 Újabb kellemes rajzolt kalandjáték a németektől, ezúttal templomok és papok a főszerepben, no és persze rengeteg rejtély.



DRACULA 3
GS2008_09 – 88%
 Folkhagyományt is készíts be, megfa karót, ha bele szeretnél süppedezni magad ebbe a remek hangulatú kalandjátékba.



SAM AND MAX: SEASON TWO
GS2008_03 – 80%
 A nyúlón és a kutyan túl újabb epizód érkezik a kalandjátékok kedvelőinek.

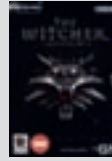


PENUMBRA: BLACK PLAGUE
GS2008_03 – 81%
 Valódi horror, minimális akcióval, agyafűrt fejtörővel.

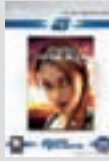
Budget megjelenések



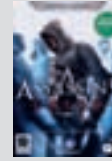
HITMAN TRIPLE PACK 4500 Ft
 Három Hitman játék egyben, bomba áron. A Blood Money, Silent Assassin és Hitman 2 tartalommal vár a pakk.



THE WITCHER 1990 Ft
 Azt hiszem Geralt kalandjait nem kell bemutatnom, ráadásul most még olcsóbb, mint valaha.



TOMB RAIDER LEGEND 3590 Ft
 A Lara körüli legutóbbi történetek színhelyét élheted át a Legend-ben, gyönyörű grafika mellett.



ASSASSIN'S CREED 4490 Ft
 Altair kalandjai a múltban, megpicit a jelenben is. Szénaboglyák, lovak, no és persze rengeteg gyilkolászás, de csak csendben.

A Céh 2	4990 Ft	Heroes IV Complete	3850 Ft
Act of War Gold Edition	2990 Ft	IL2 Sturmovik: 1946	1990 Ft
Agatha Christie: ATWN	990 Ft	Mass Effect	7190 Ft
Age of Empires 3	4490 Ft	Medal Of Honor Airborne:	3990 Ft
AGON: Toledo	4990 Ft	Moto GP 2	1990 Ft
Blacksite	3990 Ft	Runaway 2	1990 Ft
Blitzkrieg 2: Liberation	3990 Ft	Sherlock Holmes:	
Boiling Point	1990 Ft	The Awakened	1990 Ft
BIA: Road to Hill 30	2990 Ft	Spellforce 2	2990 Ft
Call Of Juarez	1990 Ft	Splinter Cell Trilogy	2990 Ft
Civilization 3	1990 Ft	Spongyabob 100%	1990 Ft
Command And Conquer 3	3990 Ft	Spellforce Universe	5990 Ft
Chris Sawyer's Locomotion	990 Ft	Stranglehold	3590 Ft
Crysis Warhead	6290 Ft	Terrorist Takedown 2	2990 Ft
Dark Messiah of Might and Magic	4990 Ft	Test Drive Unlimited	3990 Ft
Fahrenheit	1990 Ft	Tomb Raider Underworld	7190 Ft
Fantasy Wars	4990 Ft	UAZ Racing 4x4	2990 Ft
Far Cry 2	6290 Ft	Warhammer:	
Ford Racing: ORCL	1995 Ft	Mark of Chaos	4990 Ft
Gears Of War + Fear Gold		World Series of Poker:	
+ Unreal Tournament 3	7990 Ft	Tournament of Champions	3990 Ft

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN

Call of Duty: World at War	Mirror's Edge	WoW: Wrath Of The Lich King	
Left 4 Dead	Starcraft 2	Prince of Persia	
Aion	2009 eleje	Mafia 2	2008 vége
Alan Wake	2009 tavasz	Mirror's Edge	2009. december
Armed Assault 2	2009	Operation Flashpoint 2	2009
Borderlands	2009	Prince of Persia: Prodigy	2008 vége
Demigod	2009 eleje	Prototype	2008 vége
Deus Ex 3	2010	Rage	2009
Diablo III	2009	Splinter Cell: Conviction	2009
Empire: Total War	2009 február	Starcraft 2	2009 eleje
HEIST	2008. december	Star Wars: The Old Republic	2011
Just Cause 2	2008 vége	Street Fighter 4	2009
Left 4 Dead	2008 december	Wolfenstein	2009

EBBEN A HÓNAPBAN MÁR ALAKUL A DOLOG, de januárig nincs megállás, tuti nem lesz időnk élni...

MÉLYVÍZ

Tranzisztorik, kondenzátortörténetek //Matteo



PÁLINKÁS JÓ NAPOT!

Persze szigorúan csak 18 éven felül, mindenki másnak hahóóó! :)

No kedves barátaim, túl vagyunk ezen a hónapon is, mely igencsak bedurvult a végére. Pedig a kezdés még nem tűnt ennyire veszésnek, kényelmesen készülttem a Core i7 tesztre, hogy aztán majd jól le-méregetek mindent. Majdnem így lett. Ha az emberi szervezetnek nem lenne szüksége némi alvásra, akkor valószínűleg még most is tesztelgetnék, annyi új dolog jelent meg az új processzorcsaláddal kapcsolatban. Ráadásul a rovatleadás pillanatában érkezett meg az Asus Rampage II Extreme alaplap, mely így már nem fért be a nyomtatott anyagba, a GSTV-ben viszont közelebről is megismerhetitek. És még nincs vége az X58-as dömpingnek, már úton van a Gigabyte és az MSI példánya is. Ez utóbbival kezdjük a híreket, azt hiszem, megérdemel nyitni az MSI próbálkozása. A Piac térbe is beszivárgott egy X58 a P6T Deluxe személyében, így most végre el is olvashatjátok, mit jelent manapság a Deluxe jelző. Az első nagy tesztünk a Core i7-ről szól természetesen, viszont már itt elmondanám, hogy ez a két oldal csak egy tömör jellemzése a cuccnak. A későbbiek során megpróbáljuk még jobban kibontani ezt a témát. Ezt egy röpké DDR3-as teszt követ, amivel azt próbáltuk meg felmérni, hogy mire képes jelenleg ez a technológia. Csináltunk tuningot is, de az majd csak később lesz elétek tárva. Ehavi mellékletünk akciós termékekből áll, melyhez készítettem egy általános felvezetőt némi ajánlattal megfűszerezve. A vásárlási tanácsadóban szinte az összes árat megváltoztattam, a legtöbb cucc persze drágább lett. Most pedig kiszállok a vonalból, élvezzék az újságot! Vége...



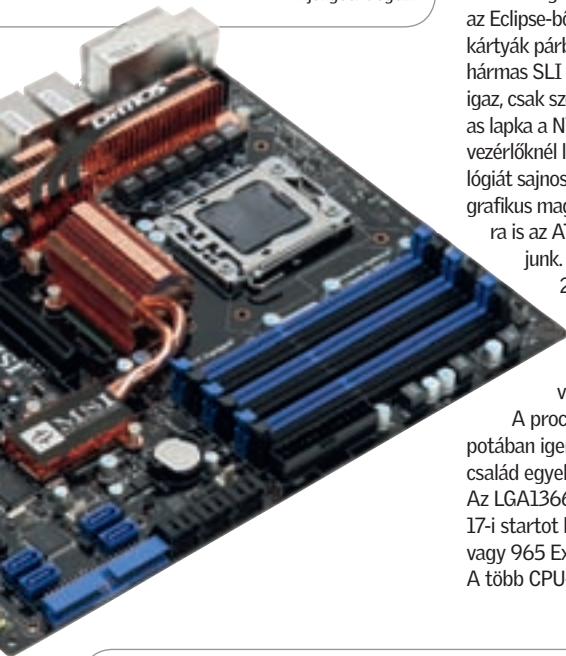
MSI ECLIPSE SLI ÚJJÁSZÜLETŐBEN AZ MSI

A HIVATALOS MEGERŐSÍTÉS előtt az Eclipse SLI még csak simán, SLI utótag nélkül ragadt meg a köztudatban. Úgy tűnik, az Intel mellett a partnergyártók sem szeretnék, ha az NVIDIA technológiájának megléte el-sikkadna, ezért ahol lehet, megpróbálják kihangsúlyozni a több videokártyás rendszer támogatásának lehetőségét. Így lett az Eclipse-ből Eclipse SLI, amely a GeForce kártyák párban való üzemeltetése mellett a hármas SLI kihasználására is képes lesz – igaz, csak szoftveres módon (nincs NF200-as lapka a NYÁK-on). A két GPU-s NVIDIA vezérlőknél létrehozott Quad SLI technológiát sajnos nem támogatja a lap. Négy grafikus mag használatához tehát továbbra is az ATI kártyáihoz kell, hogy nyúljunk. A CrossFire kiépítés történhet 2 vagy 3 darab szimpla GPU-s Radeonnal – hála a 3 darab PCI Express #16-os slotnak –, valamint két darab X2-es variáns bevetésével is.

A processzortámogatás jelen állapotában igen szegényes, hiszen a Nehalem család egyelőre csupán három tagból áll. Az LGA1366-os foglalatra a november 17-i startot követően a Core i7 920, 940 vagy 965 Extreme változatot szerelhetjük. A több CPU-tüske nagyobb méretű fog-

latot is jelent, mellyel együtt változott a hűtő felfogatási pontjainak elhelyezkedése is. Figyelmeztetjük kedves olvasóinkat, hogy a korábbi LGA775-ös hűtők nem szerelhetők fel az új foglalatra, ezért a Core i7-re történő váltás során feltétlenül gondoskodjunk egy új CPU-hűtő beszerzéséről is. Természetesen a Core i7 dobozokban ott lesz az új gyári hűtő, ám előzetes tesztjeink azt mutatják, hogy bizony a hő-mérsékletek elégséges szinten való tartása komoly zajjal párosul. Mivel a memóriavezérlő a processzorban kapott helyet, ezért mostantól gondosabban kell megválogatni, mit is veszünk egy Core i7 mellé. Erről majd részletesebben a nagy Core i7 bemutatónkban beszél-nénk, ezért most csak annyit, hogy a háromcsatornás működéshez három azonos modult kell választanunk. Az MSI lapján is ennek megfelelően lettek kialakítva a sínek, a két slotokat megtöltve jön létre az első hármas csatorna, a feketékkel pedig a második. Úgy hisszük, az első hónapokban a magas árak miatt a felhasználók többsége kizárólag az első hármas beszerzésére fog koncentrálni. Az MSI igen büszke a tápellátás kialakítására. A processzort 6 fázison keresztül táplálja a lap, míg a QPI-adatbusz, a lapkakészlet, és a memóriák fejenként 2 fáz-

issal gazdálkodhatnak. Az igazi újdonság azonban nem ez, hanem az ún. Active Phase Switching, amely az előbb említett fázisokat a terhelésnek megfelelően kapcsolgatja ki és be. A gyártónál és a versenytársaknál is láthattunk már ilyet, azt azonban még nem, hogy a CPU-n felül a többi alaplap részegység fázisait is képes vezérelni ez a technológia. Mondanunk sem kell, ez így remekül illeszkedik a gyártó GreenPower szemléletébe, ráadásul a megoldás operációs rendszertől független. Az APS teljes mértékben menedzselhető a lap BIOS-ából is. Az alaplap hűtésével kapcsolatban sok érdekeséget nem tudunk elmondani, az viszont dicséretes, hogy az északi és déli híd bordarendszere nincs összekötve a tápellátó áramkörök hűtő bordával. Bár a képeken nem látszik, de alacsony profilú bordák-ról van szó, így óriási CPU-hűtők és passzív hűtési videokártyák is gond nélkül ráil-leszthetők az alaplapra. A bővítőhelyek a több grafikus kártyás rendszerek tükrében lettek kialakítva, azaz a tizenhatszoros sínekben akár három, két férőhelyet elfoglaló hűtéssel felszerelt típus is megfér egymás mellett. Ha azonban ezt a lehetőséget nem használjuk ki, akkor két PCI és két PCI Express #1-es slotot tölthetünk meg mindenféle hardveres jósággal. GS



12 HÜVELYKES KÉPERNYŐVEL FELSZERELT MINI INSPIRON A DELLTŐL

OKTÓBER 27-ÉN ÚJABB HORDOZHATÓ masinával bővítette kínálatát a Dell. A Mini Inspiron 12 a 9-es kistestvérnél bevezetett megoldásokat vonultatja fel, csak épp nagyobb kijelző mellett. A gépbe az Intel Atom processzorát szerelik, ám most a vásárlók két típus közül is választhatnak. Az árra érzékenyebb egyéneknek bizonyára elegendő erőt fog nyújtani az 1,3 GHz-es Z520, akiknek viszont minden egyes plusz meghaztázra szükségük van, azok válasszák inkább a 300 MHz-cel magasabb órajelen ketyegő Z530-at. A

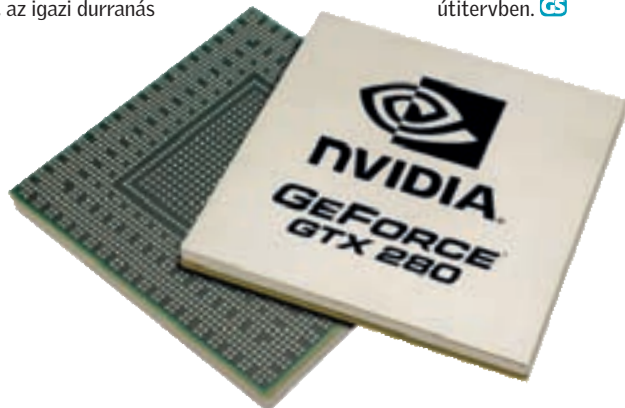
memóriakiépítés alapesetben 1 gigabájt lesz, a háttértárak mérete ártól függően 60 vagy 80 gigabájt lehet. A kis gépházba vezeték nélküli hálózati vezérlő és Bluetooth lapka is került, továbbá egy 1,3 megapixel felbontású webkamera, és egy 34 az egyben kártyaolvasó is az alapfelszereltség része lesz. Az egyelőre csak Japánban forgalomba hozott Inspiron Mini 12 november végére globálisan is elérhetővé válik, a kezdő ára 600 dollár köré várható. A kis hordozható masina előre telepített Windows XP-vel vagy Ubuntu disztribúcióval érkezik a boltok polcaira. [CS](#)



2009-BEN 40 NM-ES GRAFIKUS MAGGAL VÁGNA VISSZA AZ NVIDIA

FOKOZATOSAN TERVEZI AZ egyre sebesebb grafikus magokra való átállást az NVIDIA. Jelen állás szerint még ebben az évben megjelenik az 55 nanométeres gyártástechnológiával legyártott GT206-os variáns, amely felépítésében szinte teljesen meg fog egyezni a G200-as előddel – GeForce GTX 280 és 260. A kisebb csíkszélességnek hála az órajelek biztos emelkedni fognak, a pontos értékekről azonban még nincs hivatalos álláspont. A karácsonyi bevásárlási őrületet rendszeren megkavarhatja az erre a GPU-ra épülő vezérlő, az igazi durranás

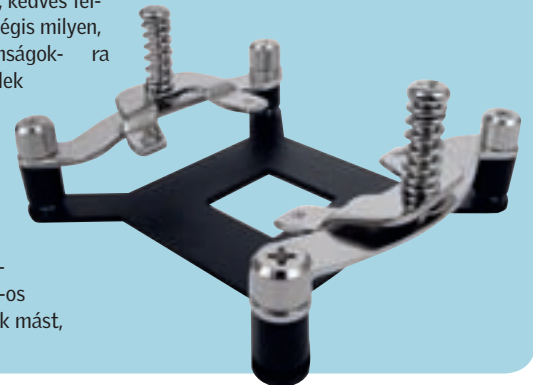
azonban 2009-ben várható. Az év második negyedévének végén színpadra léphetnek a GT212 és GT216 grafikus magok, amelyek a 40 nm-es gyártástechnológia első mintapéldányai lesznek. Az abszolút csúcskategóriát fogják jelenteni az új kártyák, amelyeket akár egy két GPU-s szörnyeteg is vezethet az AMD-vel vívott csatában. Ez utóbbi eléggé pletykaszintű, az viszont már jóval biztosabb információ, hogy 2009 végén a gyártó elkészül saját DirectX 11-es megoldásával, amely egyelőre G300-as kódnév alatt fut a vállalati útiterében. [CS](#)



INGYEN BIZTOSÍT LGA1366-OS LEFOGATÓT A NOCTUA

MIRE EZT OLVASSÁTK, addigra a Core i7 processzorok is piacon lesznek. Első látásra úgy tűnhet, hogy mindenki felkészült a Nehalem kódnév alatt futó központi egységek fogadására, X58-as alaplapokról és három memóriamodult tartalmazó csomagokról bőven lehet találni infókat az interneten. Az LGA1366-os foglalatra illeszkedő hűtőkről azonban eddig nem érkezett túl sok adat, erős hiányérzetünk van a hivatalos bejelentéseket illetően. Sebaj, majdcsak észhez térnek a nevesebb gyártók is, és valamilyen módon tudatják majd velünk, kedves felhasználókkal, hogy mégis milyen, Core i7-hez való újdonságokra számíthatunk. Kivételek most is vannak, amelyek közül titkos kedvencünk az osztrák székhelyű hűtőspecialista, a Noctua. Végtelen egyszerűséggel oldották meg az LGA1366-os kérdést, és nem tettek mást,

mint kiadtak egy olyan speciális alkatrészt, amely az összes, 2005 óta forgalmazott CPU-hűtőjükkre felszerelhető. Így tehát még azoknak sem kell lecserélniük a bevált Noctua hűtőt, akik még anno az egymagos Athlon 64-hez választották eme márka egyik remekét, csupán az ingyenes lefogatóért kell jelentkezniük a gyártó oldalán. Ahhoz, hogy elfogadják igényünket, mindössze egy fotót kell készítenünk a hűtőről és a processzorról vagy alaplapról, illetve a képen szerepelnie kell a vásárlást igazoló számlának is. Amint ezt elküldtük, a gyártó azonnal postázza a hiányzó lefogatót a megadott címre. [CS](#)



RÖVIDHÍREK

Október 2. – Alacsony építésű GeForce 9500 GT-vel jelentkezett a Leadtek. Az elsősorban HTPC-kbe ajánlott vezérlő grafikus magja 32

darab stream processzort tartalmaz, és természetesen képes hardveresen segíteni a HD-felbontású videotartalmak lejátszását is. A felezt magasságú nyomtatott áramkör miatt csupán egy DVI-kimenet fért

a hátlapra, amihez sajnos nem jár HDMI átalakító. Nagy kár, hiszen egy HTPC alapkövetelményei közé tartozik az említett digitális kimenet.

A Patriot három DDR3-as és két DDR2-es memóriakitet mutatott be a minap. Akármelyikre is pillantunk, szinte csak tuningos paramétereket láthatunk, az igazi különlegességet azonban nem ezek jelentik. A gyártó

TÖBB MINT 700 MEGAHERTZES FSB EGY MSI P45-ÖS LAP JÓVOLTÁBÓL

EGY LELKES, ÉS VALÓSZÍNŰ-
LEG rengeteg szabadidővel
rendelkező felhasználó új
FSB-rekordot állított fel egy MSI
P45 Platinum alaplap segítségével.
A túlhajtáshoz egy Intel Core 2 Duo
E8400 processzort használt fel, még-
pedig rögtön egy mérnöki példányt.
Az alapon 3 gigahertzen ketyegő két-
magos egységet 4234 megahertzre
sikerült felhúzni úgy, hogy a szorzó
csupán hatszoros értéken állt. Ebből
már bárki kiszámolhatja, hogy az
FSB nem kevesebb, mint 705 mega-

hertz lett, amely egészen elképesztő
eredmény nemcsak a processzortól,
hanem magától az alaplaptól is. Per-
sze mindehhez speciális hűtések és
durva feszültségbeállítások kellettek,
ám ezekről sajnos nincsenek pontos
információink.
Egy másik egyén az említett alaplap
DDR3-as változatával szórakozott
egy kicsikét, ő azonban a processzor
helyett a memóriák megizzasztását
választotta. Kétféle eredmény is szü-
letett, egyik durvább, mint a másik.
Első nekifutásra sikerült elérni a 2064

megahertzes órajelet,
amihez CL8-8-8-24 késlel-
tetési értékek és 2,3 V-os
üzemfeszültség tartozik.
Ez azonban még nem volt
elég, és CL7-7-20 para-
méterek mellett is született
egy eredmény. A csökkentett
időzítésekkel „csak”
1965 megahertzig volt
stabil a rendszer, viszont
még ez is olyan órajel,
amiről a legtöbbünk csak
álmodhat. [GS](#)



SZÉP CSEENDBEN, DE MEGÉR- KEZETT A RADEON HD 4830

AMÚLT HAVI GameStarban
már említésre került a leg-
újabb HD 4800-as kártya,
viszont akkor még csak elméleti
szinten létezett a vezérlő. Mostan-
ra azonban megtörtént a hivatalos
bejelentés, és az első szállítmányok
útnak indítása is, ezért méltónak
érezzük, hogy ismét felsoroljuk a
jövővény paramétereit. Lényegében
egy butított HD 4850-es kártyával
állunk szemben, amely grafikus
lelkében csupán 640 darab stream
processzor üzemel. A magórajel 575
megahertz, a GDDR3-as memóriamodulok
pedig effektíve 1800 mega-
hertzen járnak. A 256 bit szélességű
memóriabusz szerencsére nem vál-
tozott, így vélhetően az élsimítással
és egyéb szűrésekkel továbbra sem
lesz gondja a HD 4800-as családnak.
Mivel mi még nem kaptunk teszt-
példányt az AMD-től, ezért
csak tippelni tudunk a
teljesítményről, ami valahol a GeForce
9800 GT környékén

lehet. A vezérlő magyarországi
várható végfelhasználói ára valahol
30000 Ft környékén tetőzik majd, a
referenciától eltérő modellek viszont
könnyen lehet, hogy alacsonyabb ár-
szinten fognak versenyezni. [GS](#)



BÉTA ÁLLAPOTBAN A WINDOWS VISTA SP2

**AZ OKTÓBER VÉGÉN MEGREN-
DEZETT Professional Developer
Conference keretében a redmondii
vállalat lerántotta a leplet a
Windows Vista második szer-
vicsomagjáról.** A még béta álla-
potban lévő javítócsomag egyelőre
csak zárt körben tesztelhető, azaz
kizárólag az arra jogosultak fér-
hetnek hozzá a telepítőhöz. A népi
pletykákkel ellentétben az SP2 nem
tartalmaz mérföldkövet jelentő újí-
tásokat, nagyrészt az eddig kiadott
frissítések egybegyűjtéséről szól a
javítás. Természetesen,
hogy az újításra vágyó
felhasználók se marad-
janak hoppon, számos
apróbb fejlesztés is be-
lekerült a projektbe. Je-
len információk szerint
a végleges verzió része
lesz a Windows Search
4.0 és a Bluetooth 2.1
Feature Pack is, illetve
a csomag feltelepítését
követően az operációs

rendszer teljes támogatást fog
nyújtani a Blu-ray adathordozók
számára. A rendszer része lesz
továbbá a Windows Connect Now
technológia, illetve az ún. UTC is,
ami a különböző időzónákhoz köt-
hető fájlok szinkronizációjáért lesz
felelős. Remélhetőleg a játékosokról
sem feledkeznek meg a Microsoft, és
újabb teljesítménynövelő eljárások
beépítésével még gördülékenyebb
használatú játékok futását. [GS](#)



RÖVIDHÍREK

ugyanis minden egyes memóriac-
somaghoz odacsomagolt egy 2
gigabájtos pendrive-ot is, amelyen
a Futuremark 3DMark Vantage

Advanced Edition tesztprogramja
kapott helyet. A beszerelést és finom-
hangolást követően tehát rögtön neki
is lehet állni a tesztelésnek, hátha
sikerül újabb és újabb pontokat elérni
a népszerű 3D-s tesztprogramban.

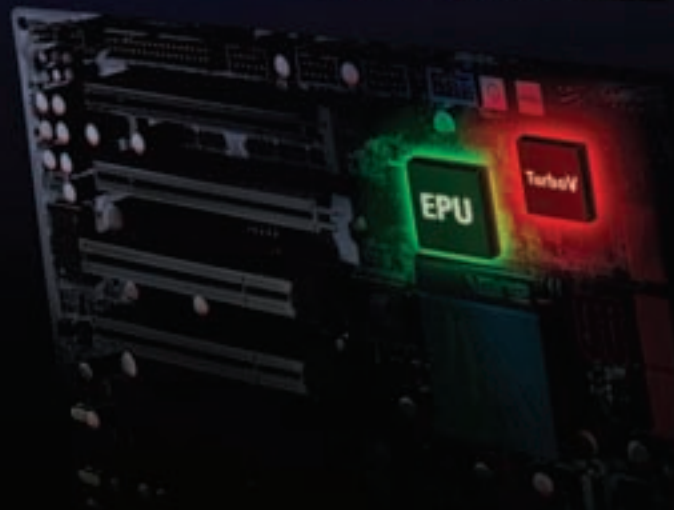
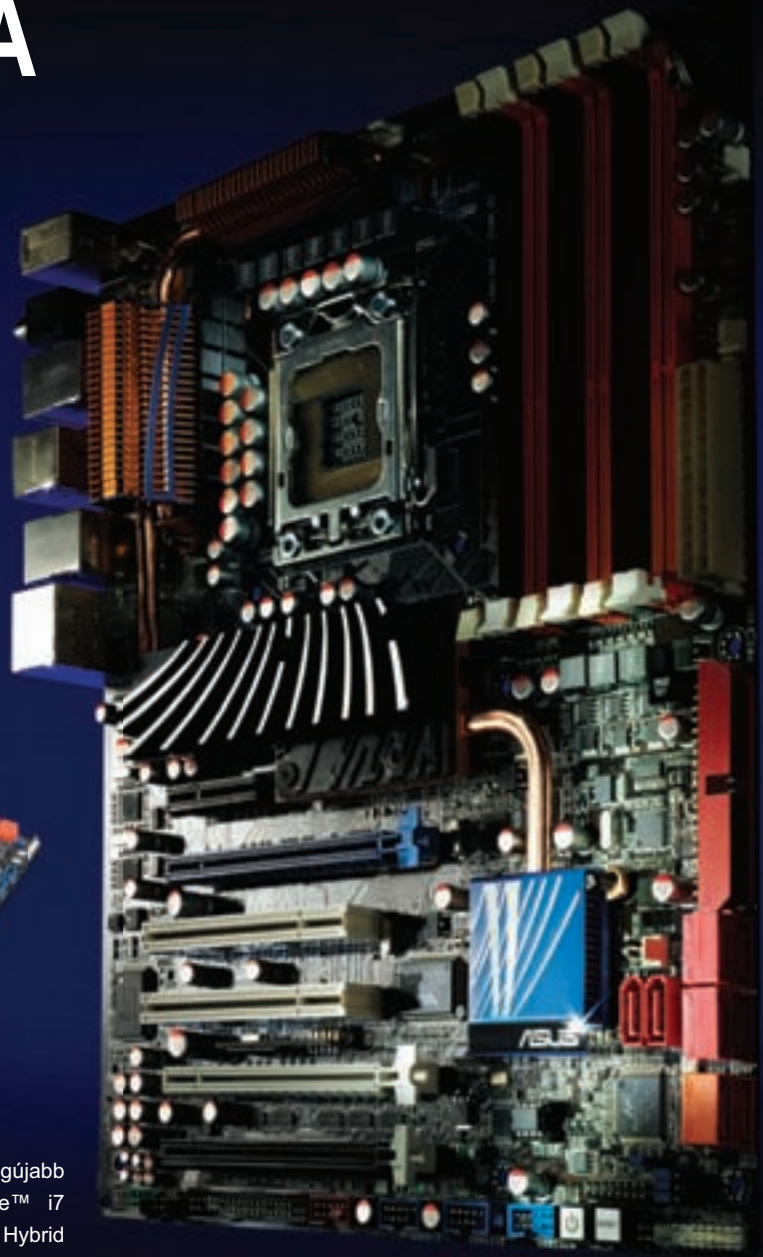
A LEGJOBB INTEL® CORE™ I7 PLATFORM ASUS P6T DELUXE SOROZATÚ ALAPLAP

A RENDKÍVÜLI TELJESÍTMÉNY ÚJ KORSZAKA



ASUS OC Palm túlvezérlő egység

Az új ASUS P6T Deluxe/OC Palm élvonalbeli alaplap az Intel legújabb X58-as lapkakészletével, amely támogatja az Intel® Core™ i7 processzorait. Megtalálható rajta az egyedülálló ASUS Super Hybrid Engine, ami a TurboV és EPU technológiák egyesítésével a túlvezérlés és optimális energiahatékonyság kettős előnyét biztosítja. A TurboV egy fejlett túlvezérlő eszköz, amelyet kifejezetten a Core i7 platformra fejlesztettek ki. Az egyedi tervezésének köszönhetően felülmúlhatatlan túlvezérlési teljesítményt sajtolhatunk ki belőle valós időben és sebészi pontossággal szabályozható beállításokkal! Az EPU technológia intelligens áramellátást biztosít, miközben energiát és pénzt takarít meg. Az új ASUS OC Palm egy opcionálisan rendelhető, alaplapra csatlakoztatható kézi túlvezérlés-kezelő egység, ami a felhasználó kezébe adja a valós idejű, egy kattintással elvégezhető túlvezérlés lehetőségét.



GENIUS SLIMSTAR 335

Akik eddig irtóztak a drága és csicsás gamer billentyűzetektől, vessenek pár pillantást az új SlimStarra

A HOGY KÖZELEDIK A KARÁCSONY, a különböző periféria gyártók egyre inkább kezdik kitolni termékkínálatuk határait. Állandó célpontnak minősülnek a játékos felhasználók, akik valahogy mindig előtérbe kerülnek, ha az év legszebb ünnepéről van szó. A Genius is remekül időzítette legújabb billentyűzetét, amely a külföldön sikeres, hazánkban azonban kevésbé ismert Luxmate gamer klaviatúrát egészíti ki a kínálatban. A SlimStar 335 külseje egyébként korántsem gameres. A dobozon ugyan találunk erre való utalásokat, kicsomagolva az eszközt azonban inkább egy hétköznapi munkára szánt, ugyanakkor dizájnos billentyűzetnek gondoltuk. Alapvetően egyébként az is, méghozzá egy igen lágy vonalakkal megáldott multimédiás darab. A magyar

billentyűkiosztás felett több funkciógombot is látni. Az első csoport felel a zene- és filmlejátszásért, illetve itt változtathatjuk a rendszer hangerejét is. A Genius logótól jobbra az online munkavégzéshez szükséges elemeket helyezték el, alkalmazásindító és előre-hátra léptető gombok formatervezett egyvelegével állunk szemben. Ami a kiosztást illeti, mondhatni teljes mértékben hibátlan, egyedül a kurzor gombok fölé helyezett Home, End és társai elrendezést oldhatták volna meg jobban a mérnökök. A gaming életmódhoz kizárólag a bal kezünket vethetjük be, mivel a SlimStar ezen a végén helyezték el a 15 darab programozható gyors gombot. A telepítőlemezen található szoftver segítségével parameterezhetjük ezeket a gombocskákat, amelyek nyomáspontja ugyan egy pi-

cit bizonytalan, süllyesztésük miatt még megemelni sem kell a kezünket, ha épp gyors reagálásra van szükség egy heves csata során. A Genius sajnálatos módon nem mellékel csukló-támaszt a SlimStar 335-höz, viszont a billentyűzet alsó fonákja legalább gumirozott borítást kapott. [GS](#)



GameStar 85

Ára: 7200 Ft

Lám-lám, cicomák nélkül is lehet napnapság játékos billentyűzetet készíteni.

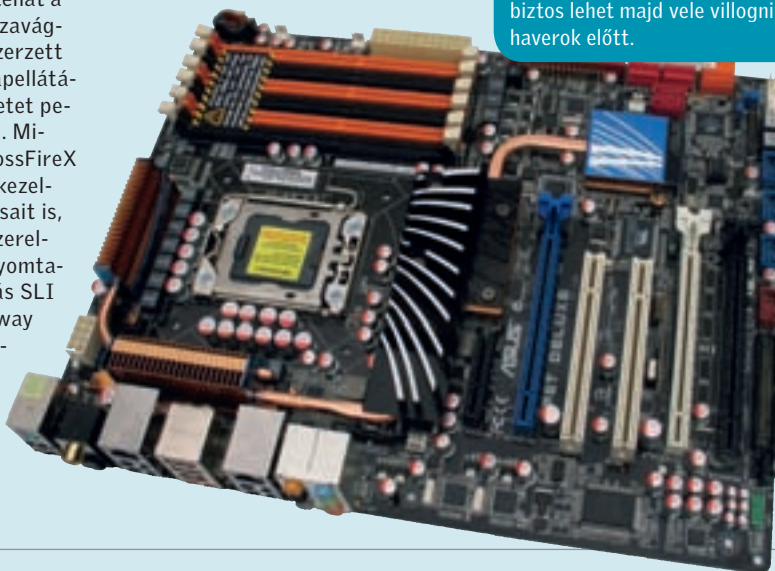
ASUS P6T DELUXE

Az első X58-as alaplap, ami Magyarországra érkezett

KÖRÜLBELÜL HÁROM HÉT múlva az Intel hivatalosan is útjára fogja indítani a Nehalem család alá tartozó Core i7 processzorokat. A három típust alaplapok tömegele fogja várni, igaz, ezek mindegyike az Intel X58-as lapkakészletére fog épülni. Hiába, no, drága multság lesz egy Core i7-es rendszer összeállítása, akinek azonban már most van pénze rá, az fontolja meg a P6T Deluxe beszerzését. Mire ezt a kis írományt olvassátok, addigra már talán az árval is tisztában lesztek, mi egyelőre még nem tudunk semmi konkrétat ezzel kapcsolatban. Azt viszont tudjuk, hogy az a három Core i7-es CPU remekül fog illeszkedni ehhez a laphoz, kiváltképp akkor, ha rögtön a háromcsatornás memóriavezérlőhöz tervezzük meg a memóriák megvételét is. A lap egészen 1600 mega-

hertzig képes támogatni a DDR3-as modulokat, ám nem minden áron. A slotokon ugyanis egy kis figyelmeztető matrica csúcsul, amellyel a túlzott memóriafeszültségre hívják fel a figyelmünket. Óvatosan tehát a túlhajtással, könnyedén hazavághatjuk a méregdrágán beszerzett Core i7-et. A processzor tápellátása 16 fázisos, a lapkakészlet pedig hőcsöves bordázat fedi. Mivel az X58-as készlet a CrossFireX technológia mellett képes kezelni az NVIDIA SLI megoldásait is, ezért ennek megfelelően szerelték fel bővítőhelyekkel a nyomtatott áramkört. A kétkártyás SLI mellett lehetőség van a 3-way üzemmód beállítására is, illetve két GX2-es GeForce vezérlővel meg lehet próbálni a Quad SLI-s mókát is. A túlhajtást egyébiránt a TurboV és az

OC Palm funkciók segítik, amelyek arra születtek, hogy szoftveresen és hardveresen is a lehető legtöbbet facsarhassuk ki az egyes komponensekből. [GS](#)



GameStar 94

Ára: még nem kapható

Aki nyer a lottón, az bátran beruházhat egy P6T Deluxe-ba. Egy ideig biztos lehet majd vele villogni a haverok előtt.

GIGABYTE GEFORCE GTX 260 OC

216 darab stream processzor dolgozik a Gigabyte legújabb GeForce kártyájában

NEHÉZ IDŐKET ÉLNEK ÁT AZ NVIDIA-nál. Az új GTX család ugyan igen erősen kezdett, az AMD támadása miatt azonban mára lényegében csak a GTX 280 ajánlható egyértelműen a két változat közül. A csúcsverziót azonban meg is kell fizetni, így sokan nehéz döntés előtt állnak, ha valami olcsóbb, de ugyanakkor időtálló megoldást szeretnének. Az első generációs GTX 260 a legtöbb teszt alapján, ha kicsivel is, de a HD 4870 mögé szorult. Épp emiatt az NVIDIA úgy döntött, hogy ideje vérfriessítést eszközölni a kistestvérnél, és a letiltott egységekből egy tömbnyit felold az esélyek kiegyenlítése végett. Így született meg a 216 stream processzort tartalmazó GTX 260, amelyből elsőként a Gigabyte verziója ven-

dégeskedett nálunk. Ők úgy döntöttek, hogy nem nyúlnak az órajelekekhez, más szóval az OC jelzés ezúttal „csak” az új grafikus magot jelenti. A magórajel tehát továbbra is 576 megahertz, a stream procik pedig 1242 megahertzen ketyegnek. A 896 megabájtnyi GDDR3-as memória 448 bites memóriabuszon keresztül csatlakozik a maghoz, üzemfrekvenciája effektíve 1998 megahertz. A hűtés nem változott az elődökhöz képest, mint ahogy a kártya továbbra is két 6 tíús PCI Express tápcsatlakozón szívja magába az áramot. Rossz hír a Gigabyte és a többi partnergyártó számára, hogy az AMD

válaszul piacra dobta az 1 gigás HD 4870-et, ami az előzetes tesztek alapján olykor 20 %-kal is gyorsabb, mint az 512 megabájtos változat. Meglátjuk, tényleg így van-e. [GS](#)



GameStar 87

Ára: 73 900 Ft

Mostanság minden sokba kerül, ezért a sok drágaság közül talán még a Gigabyte GeForce GTX 260 OC a legjobb választás.

BENQ E2200HDA

22 hüvelykes TFT monitor natív Full HD-s felbontással

HA PONTOSAK AKARUNK lenni, akkor nem is 22, hanem 21,5 hüvelykről van szó. De hát kit érdekel ez a kis apróság, amikor a képernyő maximális felbontása nem kevesebb, mint 1920x1080 képpont. Bizony ám, Full HD-ről van szó, amit korábban csak a 24 hüvelyk, vagy afeletti mérettel rendelkező monitorok tudtak megjeleníteni. Nemrég azonban több gyártó is leszorította ezt a felbontást a 22-es kategóriába, ahol most az E2200 Full HDA-t köszönthetjük. Még megdöbbenőbb a monitor ára, amely mostanra ugyan 40000 forint fölé kúszott, az árfolyamok normalizálódása után azonban könnyen előfordulhat, hogy ismét a negyvenezres értékhatár alá sikerül becsúsznia. Az alacsony árak azonban van egy-két háttulütője. Egyfelől a panel típusa csupán TN+Film, ami ugyan alacsony költségek mellett gyártható, képminősége a legrosszabb a kapható panelfajták közül. Másrészt az E2200HDA-n csak analóg bemenet található,

se DVI, se HDMI, se DisplayPort. A megjelenített kép ettől függetlenül kellően élesnek és színgazdagnak bizonyult, a betekintési szögekkel viszont – a TN+Film panel miatt – nem voltunk maradéktalanul megelégedve. A játékosok bizonyára örömmel hallják, hogy a panel válaszüzeje csupán 5 milliszekundum feketéből feketébe történő váltás esetén. Ha az E2200HDA-at nem csak analóg bemenettel szerelnék, ez lenne az év legjobb vétele, így azonban csak egy a sok ajánlható monitor közül. A DVI és HDMI-t is kínál E2200HD léphet a trónra, ám attól tartunk, hogy az ára már közel sem lesz ennyire csábító. Meglátjuk. [GS](#)

GameStar 82

Ára: 43 000 Ft

Az E2200HDA egy újabb jó ár/érték arányú monitor a BenQ boszorkánykonyhájából.



SENNHEISER PCX450

Aktív zajszűrés és egyéb luxusfunkciók a Sennheiser legújabb fülhallgatóján

KÉT HÓNAPPAL EZELŐTT kifejezetten a játékosoknak készített fejhallgatót mutattunk be nektek. Tökéletes darab volt a javából, melyet az árcédulája is jelzett. Nos, megjött a váltás, amely ugyan inkább zenehallgatáshoz, filmnézéshez készült, a tudása miatt mégis felülkerekedik a gamer változaton. A PXC 450 mellett, hogy a híres Sennheiser anyagminőséget és hangzást képviseli, aktív zajszűrő funkcióval is fel lett szerelve. A gyártó saját, NoiseGuard néven bevezetett technológiájának második generációját üdvözölhetjük a fülesben, ami akár 90 százalékgig is képes kiszűrni a környezeti zajokat. Most biztosan marketing szagot éreztek, de el kell, hogy keserítselek titeket, ez az érték majdnem teljesült a teszt során. Persze kimérni lehetetlen, ám fél óra használat után komolyan azt hittem, hogy rajtam kívül már senki sincs a szerkesztő-

ségben, csak én húzom az igát. Remek cikkíró fülhallgató, az szent! Ezt a spontán sükketséget ráadásul magunk kontrollálhatjuk. Előfordulhat, hogy a használat közben például valaki hozzánk szól. Eddig le kellett venni a fejhallgatót a szavak megértéséhez. A PXC 450-nel ez sem szükséges, mivel a Talkthrough funkció révén képes kiszűrni a zavaró zajokat a beépített mikrofonon beáramló hangokból. Magyarán szólva tisztán és érthetően halljuk társunk mondanivalóját. Meg kell hogy mondjuk, ijesztő pontossággal működik a dolog. A zajszűréshez és a Talkthrough működéshez két elem szükséges, melyeket természetesen megtalálunk a dobozban. Maga a fejhallgató kiképzése rendkívül kényelmes viseletet tesz lehetővé, felül és a két hangszórón is vastag párnázás található. **CS**



GameStar 81

Ára: kb. 87 000 Ft

Horrorszitikus ára van, viszont ennyi pénzért megkapjuk életünk fejhallgatóját, amit sosem akarunk majd lecserélni.



LG BE06LU10 KÜLSŐ BLU-RAY ÍRÓ

Szuper-mega-multi optikai meghajtó külső használatra felkészítve

BIZTOSRA VESSZÜK, HOGY hozzánk hasonlóan jelenleg ti is CD-, illetve DVD-lemezekre archiváljátok becses adataitokat. Nincs is ezzel semmi gond, hiszen a két lemezformátumot olcsó meghajtókkal és nyersanyagokkal szolgálják ki a gyártók. Közéleg azonban a vég – legalábbis a CD/DVD front számára –, hamarosan egyre több Blu-ray média és optikai tároló lepi el a piacokat. Ennek a mozgalomnak egyik úttörője az LG, aki az elsők között mutatta be olvasó és író egységeit. A BE06LU10 sem egy új darab, ám mivel kissé nehezkese terjed az új szabvány, ezért még ma is teljesen időszerű a bemutatása. Az igazi ingyencenek való ez a meghajtó, hiszen amellett, hogy külsőleg használható, a Blu-ray lemezek

mellett a HD DVD korongokat is ismeri. Viszont ez utóbbiakat kizárólag olvasni tudja, tehát csak a Sony fejlesztésénél élhetünk az írás lehetőségével. Ha erre vetemednénk, akkor egyszer és többször írható lemezeket is bevetünk, mégpedig hat- és kétszeres sebesség mellett. A kétrétegű egyszer írható Blu-ray lemezeket négyyszeresen pörköli a BE06. Ha valakit még érdekel, akkor a HD DVD-s anyagokat háromszorosan olvashatjuk. Ezeket felül megkapjuk az összes létező CD- és DVD-szabvány támogatását, leginkább egy normál 16x-os belső író paramétereire hasonló sebességekre képes az LG írója. A lemezcímkező eljárások közül „csak” a Lightscribe-ot kapjuk meg. Számítógépünkkel USB 2.0-ás kapcsolaton keresztül kötődik

a BE06, a tápellátás külön adapter segítségével történik. A gyártó a Cyberlink népszerű multimédiás programjait, és egy szűz Blu-ray Discet csomagol az eszköz mellé, melyekkel akár rögtön kibontás után meg is kezdhettük utazásunkat a Kéklézeres álomvilág felé. **CS**



GameStar 95

Ára: 55 000 Ft

CD, DVD, HD DVD és Blu-ray, mi kell még? Hát persze, hogy egy LG BE06LU10!

Ideje felszedni a horgonyt!

▶ Most **válts** internetszolgáltatót!



www.interware.hu/vilagberlet



BUSINESS 2008
Superbrands

500

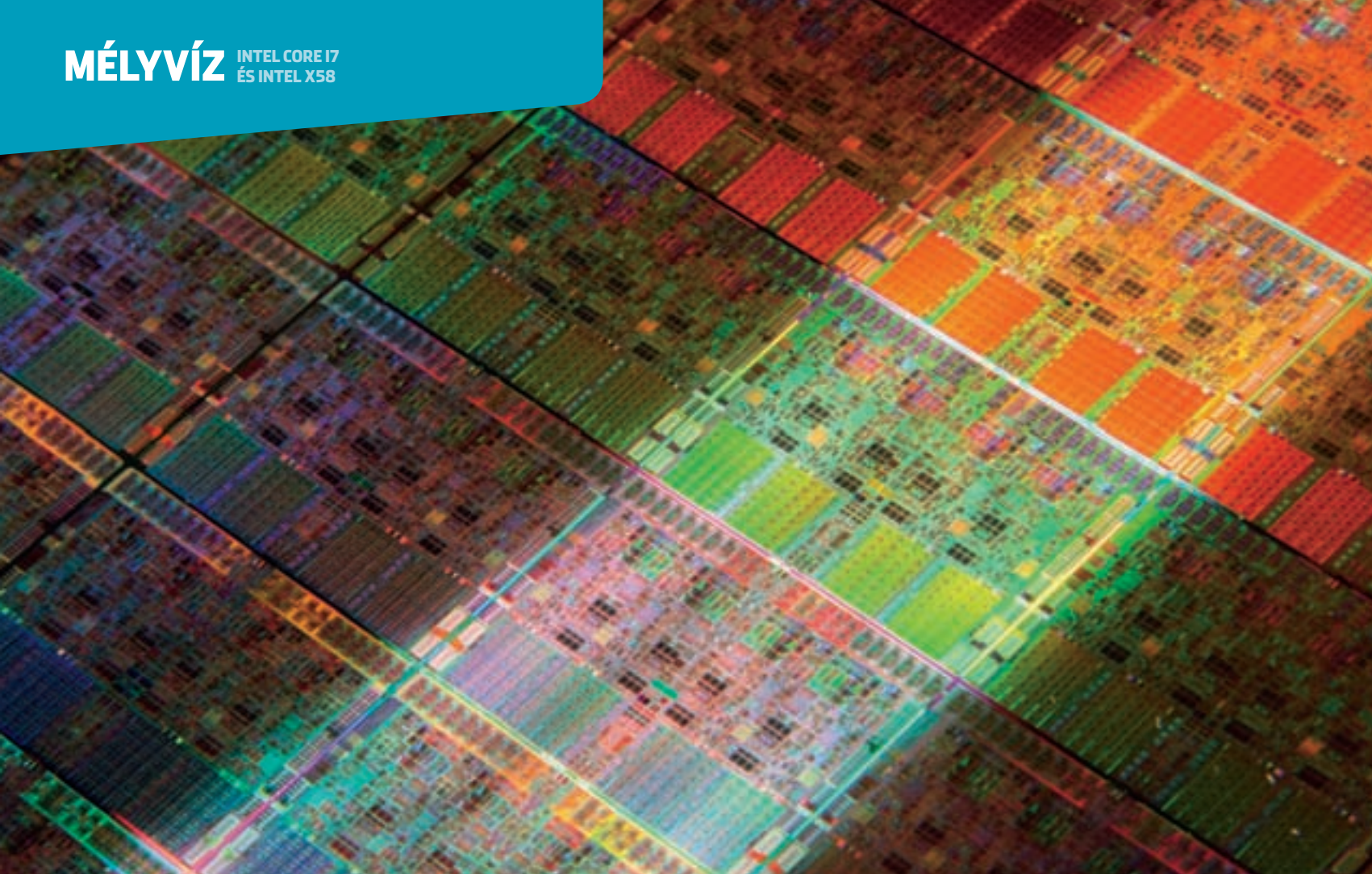


Internetezz szabadon és korlátlanul!

Váltsd meg az Interware ADSL Világbérleted! Bíz a szélessávú, szupergyors interneted a több, mint egy évtizedes tapasztalattal rendelkező, nemzetközileg is elismert profi csapatra! Rejtett költségek és akár telefonelőfizetés nélkül kapod meg a korlátlan ADSL internet előfizetésed!

 interware

 **1213**



INTEL CORE I7 ÉS INTEL X58

VALÓS BRUTALITÁS, VAGY CSAK EGY PUKKADÁSRA ÍTÉLT LUFI?

A Nehalemel elméletileg egy olyan fejlesztésnek kell következnie, amely nemcsak a konkurenciát, hanem a házon belüli modelleket is lesöpri a piacról

//Matteo

AZ INTEL TICK TOCK TERVNEK hívja saját ütemezését, ami lényegében nem jelent mást, mint az architektúrális változások gyártástechnológiai fejlesztésekkel történő váltogatását. 2006-ban a Merom processzorcsalád bevezetésével egy új felépítésű központi egységet köszönhetünk a piacon, amely az utolsó lehetőségig küzdő Netburst-tervet váltotta. Óriási fejlődésnek lehettünk szemtanúi mind a teljesítmény, mind pedig a fogyasztás terén, a Core CPU-k az asztali és mobil fronton is hatalmas sikereket értek el. Egy évre rá tervszerűen megtörtént a tömeges átállás a 45 nanométeres gyártástechnológiára, és Penryn néven felfrissített két- és négymagos Core processzorok lepték el a piacot. Ez a fajta váltás természetesen nem keltett akkora hisztéri-

át, mint amit tapasztalhattunk magának az architektúrának a bemutatásakor, viszont arra tökéletesen elég volt, hogy még népszerűbbé tegye a Core 2 Duo és Quad változatokat. Így 2008 derekán látta el-érkezettnek az Intel, hogy egy új szériával pipálja ki a Tick Tock terv újabb ütemét, és hivatalosan is újtárra indította a Core i7 processzorokat. A Nehalem kódnév alatt forgalomba hozott új modellekről sok mindent lehetett korábban olvasni, ám sajnos elég sok téves információ is napvilágot látott a nagy pletykaáradat közepette. Az Intel jóvoltából azonban most fény derül mindenre, első nagy tesztünkhöz egy komplett csomagot biztosított a gyártó.





ÁLOMBA ILLŐ DOBOZTARTALOM

Mint minden tesztelendő hardvernél, most is egyszerű dobozba csomagolták az értékes hardvereket. A pakk nagysága azonban meglepett minket, hiszen egy processzor és egy alaplap jóval kisebb helyen is elfér, még akkor is, ha nagyon körültekintően járunk el az értékes eszközök kipárnázásánál. A bontási procedúra akár egy tombolán is megállta volna a helyét, annyi minden került elő a barnás kockából. Tesztjeinket tehát a következő komponensekkel végeztük: két processzor – Core i7 965 Extreme és 920 –, egy Intel X58 Smackover alaplap, három darab Qimonda DDR3-1066 CL7 memóriamodul, egy LGA 1366-os foglalatra felkészített Thermalright hűtő. A 920-as procihoz egy gyári Intel hűtőt is kaptunk, ám úgy döntöttünk, hogy egyelőre nem vetjük be eme csodálatos kreálmányt. A kialakítása egyébként szinte semmit sem változott, a leszorító pöckök viszont mintha masszívabbnak lennének. Továbbá az Extreme típus egy simpa teszt lefuttatása alatt is túllegedett vele, így végleg a Thermalright mellett tettük le a voksunkat.

CSÚCSKATEGÓRIÁS ALAPLAP INTEL SZÍNEKBE

Sok mindent el lehet mondani az X58 Smackoverról, csak azt nem, hogy szokványos lenne. Az LGA1366-as foglalat környéke lényegében teljesen eltér attól, mint amit megszokhattunk. Gépházba szerelve a memóriefoglalatok vannak legfelül, aztán jön a Socket B néven is reklámozott CPU-ágy, amit szorosan körbefognak a tápellátó áramkörök. Az X58-as északi híd a lap jobb széléhez került, és egy stílusosan kék színű hűtőborda fedi. Picit talán túlzás a gyártó részéről a kiegészítő ventilátor biztosítása, a tesztek alatt nem is volt szükségünk rá. A deszka többi része nem

nyújt semmi látványosat, egy felső kategóriás laphoz illő nyomtatott áramköri részt láthatunk. A tizenhatszoros PCI Express foglalatokból összesen három számolhatunk össze, tehát akár 3-way SLI-t is beizzíthatunk a DX58S0-ban. Merthogy ez a lap a CrossFire technológia mellett az NVIDIA többkártyás megoldásait is támogatja, egyedül a Quad SLI lehetősége hiányzik a reper-toárból. Sajnos az idő és a szükséges hardverek hiánya miatt most nem volt lehetőségünk ilyen tesztek futtatására.

ERRE VÁRTUNK?

Hogy ne csak önmagában tündököljön a Core i7-es csapat a teszt alatt, ezért összehasonlítási alapként előhúztuk a fiókból a jó öreg QX9650-es típust, amely 3 gigahertzes órajelével és 1333 megahertzes rendszerbuszával feszült neki az újításokkal teletűzdelt Nehalemeknek. Hogy mi lett a csata eredménye? Nos, az jól látszik a táblázatból, hogy szintetikus mérésekben nyerő a Core i7. Az is látszik, hogy a népszerű tömörítőprogram, a videovágó, valamint ray-tracing képrendelő alkalmazás esetén kellemes többletet értek el az új központi egységek, kiváltképp akkor, ha a Hyper-Threading technológia is bekapcsolásra került. Játékok esetén sajnos nem ennyire jó a helyzet, a QX9650 remekül állja a sarat az újoncokkal szemben. Sőt, régi jó szokás szerint a Hyper-Threading olykor még lassít is egy kicsit. Számukra a komplett platformváltás kész öngyilkosságnak tekinthető, hiszen a processzor miatt lényegében mindent le kell cserélniük. Az X85-ös alaplapok kezdőára hazánkban valamivel 100000 forint alá várható, és az is biztos, hogy a tripla csatornás memória kitek sem alacsony árairól lesznek híresek. Mélyen a pénztárcájába kell tehát nyúlnia annak, aki Core i7-re vágyik, ám ezt eddig sem titkolta az Intel. [CS](#)

ELJÖTT A DDR3 IDEJE!

A Nehalem végleg DDR3-ra vált az Intel, az integrált controller viszont kizárólag a harmadik generációs DDR modulokat támogatja. Azokat viszont akár háromcsatornás üzemmódban is képes meghajtani, ami a maximálisan támogatott 1066 megahertzes modulokat tekintve 25,5 GB/másodperc sebességű adatátvitelt jelent. Ez később természetesen tovább növekedhet, egyelőre azonban az 1066-os modulok képezik részét a hivatalos ajánlásnak. Nem lehetetlen a nagyobb üzemfrekvenciájú lapkák meghajtása sem, ám ekkor kiemelten figyeljünk a modulok gyári feszültségére, ugyanis az nem léphet át egy bizonyos határt. Ez a limit jelenleg 1,65 V, előlött károsodásnak tehetjük ki a processzorunkat. Pár héttel ezelőtt ez a korlát még elég nagy elégedetlenséget váltott ki a felhasználókból, mára viszont több gyártó is bejelentett olyan nagy sebességű DDR3-as modulokat, melyek 1,65 V-os üzemi feszültséggel üzemeltethetők. Végül az sem mindegy, hogy mely slotokba helyezzük a modulokat, a helyes sorrendre minden bizonnyal az alaplapgyártók kézikönyveiben is meg fogjuk találni a választ.

	MEMÓRIA OLVASÁS*	MEMÓRIA ÍRÁS*	SUPERPI	CINEBENCH R10 64 BIT**	WINRAR 3.8***	3DMARK VANTAGE	UNREAL TOURNAMENT 3****	CRYSIS****	WORLD IN CONFLICT****
CORE I7 965 EXTREME 3,2 GHZ	13313	12836	12,974	18466	3313	15715	194	28,91	51
CORE I7 965 EXTREME 3,2 GHZ HT NÉLKÜL	12758	11933	14,063	17051	3271	15276	194	29,14	53
CORE I7 940 2,93 GHZ	12667	11517	15,485	15545	3173	14863	186	26,95	49
CORE I7 920 2,66 GHZ	12841	11940	12,884	16051	2718	14827	182	26	48
CORE 2 EXTREME QX9650 3 GHZ	8183	7086	15,600	13329	1880	13553	188	28,92	45

*: EVEREST ULTIMATE EDITION 4.6

** : MULTI-RENDERING

***: BEÉPÍTETT BENCHMARK

****: 1920x1080, MAXIMÁLIS RÉSZLETESSÉG



A teszthez szükséges Hannspree 22" monitort, a Difo Magyarország biztosította számunkra.



HARMADIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁSOK

Most érdemes bevásárolni a DDR2-es memóriákból, hiszen ettől fog jól futni a *Crysis*, vagy éppen a *Far Cry 2* – pláne akkor, ha Vistát használunk. Akkor mi értelme majd DDR3-at venni? A válasz alatt...

//PG

KÖSZÖNHETŐEN ANNAK, hogy a DDR2 foglalat nem lábkompatibilis a DDR3-as modulokkal, az új memóriák még nem olyan sikeresek. Az elmúlt egy évben a gyártók nem tétlenkedtek, aminek köszönhetően a DDR3 órajeltek már rég túlszárnyalták a korábban maximumnak hitt 1600 és 1800 megahertzet, sőt, a Kingston már a két gigahertzes álomhatárt is átlépte

egy teszt erejéig. Mindemellett nem elhanyagolható tény, hogy a késleltetésben (tudjátok, a sokat emlegetett CL érték) nem túl erős harmadik generációs moduloknál e téren megpróbálták javítani. Példának okáért említénék meg, hogy míg az első 1066 megahertzes DDR3 modulok 7-7-7-20 beállításokkal futottak, mára már az 1800 megahertzes modulok számára sem akadály hozni ugyanezt az ér-

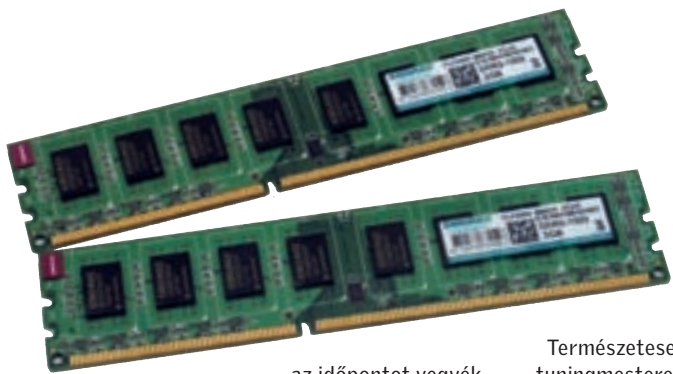
téket, igaz, egyelőre csak horribilis vételár mellett. Viszont fontos változás, hogy a kezdeti periódushoz képest jelentős mértékben csökkentek a végfelhasználói árak, de egy 1066 megahertzes DDR3 modul még így több mint kétszer annyit kóstál, mint egy ugyanilyen kapacitású és órajelű DDR2-es. Valószínűleg a tömeges elterjedés jótékony hatással lesz az árakra is, de erre még várnunk kell,

amíg a Core i7 befut – ettől függetlenül néhányan már biztosan átváltottak az új memóriatechnológiára.

DDR3-KELL NEKED!

Az okosok már a DDR3 kezdeti megjelenésekor megjósolták, hogy az említett tömeges elterjedés csak 2009-ben várható, addig a DDR2 lesz az uralkodó. Nem kellett okosnak vagy jósnak lenni ahhoz, hogy ezt

	OLVASÁS (MB/MP)	ÍRÁS (MB/MP)	MÁSOLÁS (MB/MP)	KÉSLELTETÉS (NS)	CINEBENCH R10 (PONT)	WINRAR (KILOBÁJT/MP)	UT3 (KÉPKOCKA/ MP)	
KINGSTON HYPERX (KHX11000D3ULK2/2G)	8995	7339	7598	57,5	13405	8931	184	
KINGMAX DDR3 (FLFE85F-B8KE9)	8120	7107	7312	66,3	13066	8931	170	
CSX CEC-SERIES (CSXO- CEC3-1333-4GB-KIT)	8106	7108	7282	66,4	13432	7458	172	
TAKEMS DDR3 (TMS2GB364D081-138)	8204	7109	7324	65,2	13282	10723	173	
	KAPACITÁS (GIGABÁJT)	ÓRAJEL (MEGAHERTZ)	IDŐZÍTÉS (CAS-TRCD- TRP-TRAS)	MŰKÖDÉSI FESZÜLTSG (VOLT)	DUAL CHANNEL KISZERELÉS	HŰTÉS	ÁR (FT)	GARANCIA (ÉV)
KINGSTON HYPERX (KHX11000D3ULK2/2G)	2x1	1375	5-7-5-15	1.8	IGEN	VAN	28600	ÉLETTARTAM
KINGMAX DDR3 (FLFE85F-B8KE9)	2x2	1333	9-9-9-24	1.5	IGEN	NINCS	35200	ÉLETTARTAM
CSX CEC-SERIES (CSXO- CEC3-1333-4GB-KIT)	2x2	1333	9-9-9-24	1.5	IGEN	VAN	41900	ÉLETTARTAM
TAKEMS DDR3 (TMS2GB364D081-138)	2x2	1333	8-8-8-24	1.5	IGEN	VAN	47000	10 ÉV



az időpontot vegyék alapul, hiszen a processzorba integrált DDR3 memóriavezérlővel ellátott Intel Core i7 processzor csak most jelent meg hivatalosan, tehát az új CPU és DDR3 tömeges elterjedése csak jövőre várható. Amennyiben ezt is figyelembe vesszük, akkor a DDR3 érkezése nem is volt oly korai, mint azt sokan gondolták. Az újfajta modulok támogatása ennek megfelelően már az Intel P35 lapkakészlet megjelenésével elkezdődött, azóta pedig töretlen támogatottságot élveznek az Intel és NVIDIA részéről egyaránt. Az AMD egyelőre nem szállhat ringbe, bár nincs is rá égető szüksége, de jelenleg a beépített DDR2 vezérlő miatt egyébként is meg van kötve a gyártó keze. Jó hír (???) a kisebbik gyártó processzorai iránt rajongók számára, hogy DDR3 memóriát támogató AM3-as tokozású központi egységek már jövőre a boltokba kerülhetnek.

Kevésbé jó hír a memóriagyártók számára viszont, hogy – mint időközben kiderült – a Nehalem, azaz a Core i7 hivatalosan csak 1333 megahertzes memóriarajellet fog támogatni, ráadásul a kétcsatornás vezérlőt is felváltja a háromcsatornás (Triple Channel), tehát három modul vagy ennek többszöröse fog összedolgozni. Plusz mint olyan, az FSB-rendszerbusz alapú összeköttetés megszűnik, helyette a QuickPath Interconnect lesz, de erről a Core i7 cikkben olvashattok bővebben. A lényeg, hogy összességében véve nem lesz szükség toronymagas órajelű modulokra, hiszen a sávszélesség már így is bőven elegendő lesz, nem úgy, mint a jelenlegi FSB rendszerben.

MÉRÉS, KIFULLADÁSIG

A teszteléshez két darab két gigabájtos, 1333 megahertzes modul beszerzését tűztük ki célul, ám – mint látható – ez nem sikerült minden gyártó esetében, mert például az adott Kingston HyperX-ből nincs nagyobb modul, míg a Value szériából nem volt elérhető próbapéldány.

Oka van annak, hogy épp az 1333 megahertzes órajelet tűztük ki célul. Egyrészt a jelenleg kedvelt alaplapok, mint például a P45 hivatalosan maximum ezt a memóriarajelfrekvenciát támogatják, ami nem csoda, hiszen a legfrissebb Core 2 Duo és Quad processzorok FSB órajele is éppen 1333 megahertz – az más kérdés, hogy az alapok gyártói egészen más számokkal dobálóznak. Másrészt gondoltunk a jövőre is, így a bevezetőben említett

Core i7 miatt is az 1333 megahertzre esett a választásunk – igaz, a háromcsatornás vezérlő kihasználáshoz szükségünk lesz még egy modulra.

Természetesen az ingyencék és „tuningmesterek” szempontjait, illetve szükségleteit is figyelembe vettük, ezért néhány extrém órajelű példányt is beválogattunk, amelyekről egy külön részben fogunk beszámolni. Tesztünkhez egy Intel X48 Express lapkakészlettel szerelt ASUS Rampage Extreme alaplapot, négymagos Intel Core 2 Extreme QX9670-es processzort és az ASUS 4870X2 TOP grafikus vezérlőt használtunk a 750 Watt összteljesítményű ASUS Vento tápegységgel. A négy gigabájt RAM és két gigabájt GDDR5 grafikus memória megkövetelte a 64 bites Windows Vista Ultimate SP1 operációs rendszer használatát, ellenkező esetben a tetemes memóriamennyiség megcímzése lehetetlen lenne. A méréshez a Lavalys Everest rendszerlemezítő programot, a CineBench képrenderelőt, illetve a WinRAR tömörítőprogramot használtuk, míg a játékok közül az Unreal Tournament 3-at futtattuk.

AZ EREDMÉNYEK

Érdekesen alakultak az eredmények, mivel úgy gondoltuk, hogy az Everestben mért eredmények meghatározóak lesznek. Arra számítottunk, hogy a legjobb eredményeket elérő modulok lesznek a legjobbak a többi tesztprogramban is, ám nem minden esetben történt így. Azon viszont nem kell csodálkozni, hogy az időzítés-értékek nem feltétlenül határozzák meg egyértelműen a teljesítményt, hanem sok múlik a modulokra szerelt lapkákon is. Összességében véve a Kingston HyperX modulok hozták a legjobb eredményt, azonban ez még nem meglepő. A brutálisan alacsony késleltetés, és a megnövelt órajel egyértelmű előnyt jelent a memóriarajel terén, ami minden tesztben megmutatta előnyét. A Kingston után a normál 1333 megahertzes takeMS hozta a legjobb értékeket, amiről elmondhatjuk, hogy nem „tuning” modul, hiszen a megadott késleltetéshez nem kell pluszfeszültséget adni. A CSX-CEC modulok csak egy hangyányival voltak lassabbak, de a CEC széria mellett szól, hogy nagyon jól tuningolható (a gyártó direkt ilyen célokra ajánlja), ezáltal van esélyünk arra, hogy néhány tízed pluszfeszültség mellett nagyobb órajelen, vagy alacsonyabb időzítés mellett hajtsuk. Az olcsó, fapados Kingmax moduloktól nem vártunk extra teljesítményt, de hozta az áráról elvárt szintet, így nem ért bennünket csalódás.



VILLÁMGYORS

Villámgyors sebesség és díjnyertes teljesítmény: a Ducati a versenypályán, a SanDisk® memória a fényképezőgépében. SanDisk Extreme® III: Az akár 30 Mb/mp (200x) szekvenciális olvasási/írási sebességgel a villámgyors mozdulat is elkapható, zökkenőmentes felvételkedzítést biztosítva. A működés közben bizonyított megbízhatóság garantálja, hogy a kép mindig biztonságban van.

SanDisk Extreme III. A világ vezető fotósai is ezt használják. A világ vezető memóriakártyagyártójától.

SanDisk
Extreme III



Magyarországon forgalmazza a **hama**.

>340 km/h



WWW.SANDISK.HU

SanDisk

A SanDisk, a SanDisk logó, a SanDisk Extreme és a CompactFlash a SanDisk Corporation USA-ban és más országokban bejegyzett védjegyek. Az ESP Technology logó a SanDisk Corporation védjegye. Az SD és az SD logó védjegy. A Memory Stick PRO Duo és a Memory Stick a Sony Corporation védjegye. Az itt megemlített egyéb márkák nevei kizárólag tájékoztatás céljából szerepelnek, és nem jelölnek semmilyen kapcsolatunkat a SanDisk Corporationnal. © 2007 SanDisk Corporation. Minden jog fenntartva.

* A SanDisk szócikk testületénél: A SanDisk Extreme III CompactFlash és SD kártyák szekvenciális olvasási/írási sebessége 30 MB/mp (133x), a SanDisk Extreme III Memory Stick PRO Duo kártyák szekvenciális olvasási/írási sebessége 18 MB/mp (120x). 1 megabájt (MB) = 1 millió bájt; 1 gigabájt (GB) = 1 milliárd bájt. A garanciakezelés függően a teljesítmény gyengébb is lehet.



BEST BUY CUCCOK KARÁCSONY ELŐTT

Sokan bizonyára azt gondolhatjátok, hogy egy ilyen témának pont most nincs értelme. Pedig van, hiszen hamarosan itt a szeretet ünnepe, és nem árt már most körbetekinteni a hardverpiacon

//Matteo

GAZDASÁGI VÁLSÁG IDE, árfolyamingadozás oda, a hardver élt, él és élni fog. Mint ahogy a vásárlási kedv sem szűnhet meg teljesen, legyen szó akár teljesen új gép építéséről, vagy folyamatos fejlesztéséről. Most tekintsünk el attól, hogy a nyáron milyen árak szerepeltek az egyes termékek dobozain, és egy nagyot nyelve kezdjük átböngészni a netes és papíros árlistákat. Hiszen akcióból most sincs hiány, egy kis szerencsével ebben a tragikomikus helyzetben is ki lehet fogni egy-két olyan terméket, amelyek meglepően jó ár-értékmény aránnyal bírnak. Ez a jellemző jelenleg sajnos kizárólag a keres-

kedők jóindulatára van bízva. Hiába érkezik külföldről egy remek paraméterekkel és ajánlott árral felruházott komponens, ha hazánk kereskedő fiai a zsíros haszon reményében több száz vagy ezer forinttal növelik meg a végfelhasználói árat. Nem azt mondom, hogy ez a jellemző nálunk – mindig vannak kivételek –, ám sokan ezt a technikát alkalmazzák. Ugyanakkor az is előfordulhat, hogy egy korábban drágának minősülő prémium termék az idők során bezuhant az elfogadható összeghatár alá, a technológiai leváltása pedig még csak dőcögösen vagy egyáltalán nem történt meg. Végül pedig maradnak azok a cuccok, amelyek már megjelenésük



napján is alacsony árat kaptak, illetve ennek megfelelő specifikációkat, viszont pont az ár miatt viszik, mint a cukrot. Még válság idején is.

TANÁCSOK MINDENKINEK

Elég nehéz ebbe belekezdeni, hiszen mindenkinek teljesen más igényei vannak, még akkor is, ha számítógépről van szó. Nem lehet mindenki über kocka, továbbá az sem igaz, hogy a többség maximum a bekapcsológombot ismeri. Mit lehet tehát ajánlani a népnek? Nos, elég közhelyesen fog hangzani, de azért hadd jöjjön: „Vásároljatok okosan!” Hú, ez tényleg nagyon általános, ezért pontosítsuk a dolgot. Elsőként beszéljünk az árról. Ha lehet, mindig készítsük el előre a hardverbeszerzés költségvetését. Ez különösen fontos karácsony előtt, mivel ekkor aztán minden másra is gondolni kell ám, nem lehet csak úgy alárendelni mindent a legújabb GeForce kártyának. Nagy könnyebbséget jelent,

ha tudjuk, meddig nyújtózkodhatunk, mivel így hamar lefixálhatjuk, hogy mennyit is óhajtunk ráköltetni a kiszemelt eszközre. Nagyon fontos, hogy mérjük fel a szükségleteinket, hiszen ezzel is le tudjuk szűkíteni a megvásárolható termékek körét. Sokan egyébként itt szoktak elvérezni, a túl nagy igényekre – amik egyébként legtöbbször nem is léteznek – egyszerűen nincs keret. Páran itt fel is szokták adni, a többiek pedig, ha szép lassan is, de elkezdnek lesúlylyedni a megfelelő árkategóriára. Felesleges dolgokra ne költünk! Minek vásárolnánk meg egy két GPU-s videokártyát vagy egy négymagos processzort, ha nem játszunk a legújabb játékokkal, vagy ugyan kipróbáljuk őket, de a régi klasszikusok sokkal jobb játékelményt nyújtanak? Továbbá szükségtelen megvásárolni egy olyan alaplapt, amely szinte minden funkciójából dupla, tripla mennyiséget kínál. Biztos vagyok benne, hogy a két gigabites hálózati

vezérlőből és a 8-10 darab SATA portból a legtöbbször csak azok felét vagy még annyit sem használnak. A ragályos mániák közül az egyik a több tizenhatszoros PCI Express bővítőhellyel felszerelt alaplapok megvétele. A felhasználók 90 %-a ugyan soha az életben nem fog behúzni egy második videokártyába, mivel azonban „a több az jobb is”-elv tők jól hangzik, ezért mégis megtörténik a drágább típus megvétele.

MIT VEGYÜNK AKKOR?

Sorolhatnám még itt a példákat, azonban szerintem elég volt a fejmosásból. Készítettem egy táblázatot, amelyben összegyűjtöttem azokat az elemeket, amiket jelenleg érdemes megvenni. Előfordulhat, hogy kimaradt valami, ezért előre is elnézést. A legtöbb „Best Buy” cucc azonban itt van és hirdeti önmagát, legyen az akár processzor, alaplapp vagy grafikus kártya. Továbbá, ha lapoztok egyet, akkor kedves partnereink aján-



latait is megnézhetitek, amik között lehetséges, hogy lesz egy-két ismerős darab. Én azért remélem, hogy még nekem is tudnak újat mutatni, bár engem most semmi nem tudna elcsábítani, kivéve, ha valamelyikük árul USB-s rakétakilövőt. Arra tuti rávettem magam, ti pedig elemezzétek az árakat, jól nézzetek körül, hol mit érdemes, és akkor kizárt, hogy feleslegesen dobátok ki egy valag pénzt az ablakon.



AZ A FRÁNYA ÁRFOLYAM

Mivel nem vagyok jós és jósnő sem, ezért nem tudom, meddig fog tartani ez az állapot. Épp ebben a percben némi erősödést mutat a forint, de attól tartok, még nem vészeltük át a nehezét. A hardvergyártók is megérik a globális válságot, és jóval kisebb mennyiségben szállítanak termékeket Magyarországra. Sajnos nem 5-10 darabos csökkentésről van szó, pár esetben a megrendelt mennyiség tizedét sem tudják akadásmentesen kiszolgálni az ellátó csatornák. Tehát a magas árak mellett még az apadó készletekkel is kalkulálni kell, így aki teheti, minél előbb rendelje meg a kiszemelt cuccot, különben könnyedén hopen maradhat. És akkor lesz ám karácsony NFS, GTA 4 és egyébek nélkül...

TERMÉK NEVE	ÁRA	GARANCIA (ÉV)	JELLEMZŐK
INTEL CELERON E1400	13 000 FT	3	2 GIGAHERTZES ÓRAJEL, 800 MEGAHERTZES RENDSZERBUSZ, ÉS KIVÁLÓ TUNINGHAJLANDÓSÁG
INTEL CORE 2 DUO E7200	31 000 FT	3	2,53 GIGAHERTZES ÓRAJEL, 1066 MEGAHERTZES RENDSZERBUSZ, VÉTEK NEM TUNINGOLNI
AMD ATHLON X2 5000+	17 000 FT	3	2,6 GIGAHERTZES ÓRAJEL, 2X512 KILOBÁJT L2 GYORSÍTÓTÁR, ALACSONY FOGYASZTÁS
PHENOM X3 8450	27 000 FT	3	HÁROM MAGOS FELÉPÍTÉS, 2,1 GIGAHERTZES ÓRAJEL, 2 MEGABÁJTNYI L3 GYORSÍTÓTÁR
ASROCK P45TS	18 000 FT	3	INTEL P45 LAPKAKÉSZLET, DDR2/DDR3 MEMÓRIATÁMOGATÁS, ICH10 DÉLI HÍD, ASROCK OC TUNER
GIGABYTE EP31-DS3L	16 000 FT	3	INTEL P31 LAPKAKÉSZLET, DDR2 MEMÓRIATÁMOGATÁS, ICH 7 DÉLI HÍD, DYNAMIC ENERGY SAVER
ASUS M3A78	21 000 FT	3	AMD 770 LAPKAKÉSZLET, SOCKET AM2+ FOGLALAT, SB700 DÉLI HÍD, ASUS EXPRESS GATE
MSI K9A2 CF-F	23 000 FT	3	AMD 790X LAPKAKÉSZLET, SOCKET AM2+ FOGLALAT, SB600 DÉLI HÍD, CROSSFIRE TÁMOGATÁS
GALAXY 9600GSO 384 MB	20 000 FT	3	NVIDIA GEFORCE 9600 GSO GPU, 600 MEGAHERTZ MAGÓRAJEL, 96 STREAM PROCESSZOR, DIRECTX 10
MSI N9600GT-T2D512-OC	28 000 FT	3	NVIDIA GEFORCE 9600 GT GPU, 700 MEGAHERTZ MAGÓRAJEL, 64 STREAM PROCESSZOR, DIRECTX 10
GIGABYTE R467D3-512I	23 000 FT	3	AMD RADEON HD 4670 GPU, 750 MEGAHERTZ MAGÓRAJEL, 320 STREAM PROCESSZOR, DIRECTX 10.1
SAPPHIRE HD 3850 512 MB	20 000 FT	3	AMD RADEON HD 3850 GPU, 666 MEGAHERTZ MAGÓRAJEL, 320 STREAM PROCESSZOR, DIRECTX 10.1

LENOVO 3000 N500

Ajánlónkban egy egészen friss összeállításban szerepel a Lenovo 3000 N500, melynek központi agya egy Intel Pentium Dual-Core T3200 2 gigahertzes processzor. A meglehetősen erős CPU egy 965GM lapkakészletes ágyban csücsül, mely tartalmazza az Intel GMA X3100-es grafikus magját is.



- ▶ **Processzor:** Intel Pentium Dual-Core T3200 2 GHz
- ▶ **Memória:** 1 GB DDR2-667 MHz
- ▶ **Videokártya:** Intel GMA X3100 9300M GS 256 MB
- ▶ **Merevlemez:** 160 GB 5400 RPM, SATA
- ▶ **Kijelző:** 15,4" 1280x800 Glossy

Ár: 134 500 Ft
Garancia: 1 év (kiterjeszthető)

FORGALMAZÓ: PC88.hu Online Áruház **WEBCÍM:** www.pc88.hu

SAMSUNG 2233BW

A Samsung talán legszebb monitora a 2233BW, mely kecses, lágy vonalával bizonyára sokak lelkét fogja meghódítani. Akiiket viszont inkább az egyéb paraméterek érdekelnének, az 1680x1050 képpontos kijelzőnek, a 20000:1-hez dinamikus kontrasztnak, illetve az 5 milliszekundumos válaszidőnek örülhetnek. Számítógépeinkre analóg és digitális – DVI – módon is ráköthetjük.



- ▶ **Kijelző mérete:** 22 hüvelyk
- ▶ **Maximális felbontás:** 1680x1050 képpont
- ▶ **Kontrasztarány:** DC 20000:1 (1000:1)
- ▶ **Válaszidő:** 5 milliszekundum
- ▶ **Bemenetek:** D-Sub, DVI-D

Ár: 51 480 Ft
Garancia: 3 év (3 nap subpixel garancia)

FORGALMAZÓ: Infopatika Kft. **WEBCÍM:** www.infopatika.hu

ALCOR LUX 2 GB

A 2,8 colos QVGA képernyővel felszerelt Alcor Luxon nemcsak a legnépszerűbb tömörített hangformátumokat játszhatjuk le, hanem, a veszteségmentes dalokkal is elboldogul. Emellett az MPEG videókat is bármikor lejátszhatjuk, ha viszont inkább valami egyéb szórakozásra vágyunk, érdemes kipróbálni a feltelepített játékok egyikét.



- ▶ **Kijelző mérete:** 2,8 colos, 320x240 (QVGA) TFT
- ▶ **Zene lejátszása:** MP3, WMA, APE, FLAC
- ▶ **Video lejátszása:** MPG, MPEG, DAT, AVI, FLV
- ▶ **Beépített akkumulátor:** Lithium-polimer, 540 mAh, 10 óra lejátszási idő

Ár: 17 900 Ft
Garancia: 1 év

FORGALMAZÓ: Infopatika Kft. **WEBCÍM:** www.infopatika.hu

IAUDIO COWON D2 4 GB

A D2-t hatalmas és rendkívül részletgazdag kijelzővel szerelték fel, mely ráadásul érintésérzékeny is egyben. A széleskörű fájlformátum támogatáson szinte meg sem lepődünk, az viszont kellemes csalódás számunkra, hogy opcionálisan a digitális rádióadások vételére is felkészíthető az eszköz. A beépített memóriát SD/SDHC/MMC kártyákkal bővíthetjük.



- ▶ **Kijelző mérete:** 2,5 colos, 320x240 (QVGA) TFT
- ▶ **Zene lejátszása:** MP3, WMA, WAV, OGG, FLAC, APE
- ▶ **Video lejátszása:** MPEG4 (AVI), WMV
- ▶ **Beépített akkumulátor:** Lithium-polimer, 45 órányi lejátszási idő

Ár: 42 900 Ft
Garancia: 2 év

LAND PROFESSIONAL INTEL

Az Intel Core 2 Quad Q6600 processzor és a Powercolor HD 4870 grafikus kártya nagyon erős páros, egyedül talán csak a Crysis hírhedt utolsó pályája foghat ki rajtuk. Az Asus P5K alaplap és a 2 gigabájt memóriával stabil és gyors reagálású alapot kapunk, a 750 GB-os Samsung merevlemez pedig az egyik leggyorsabb háttértár jelenleg a piacon.



- ▶ **Processzor:** Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz
- ▶ **Alaplap:** Asus P5K
- ▶ **Memória:** 2x1 GB CSX DDR2-800 MHz
- ▶ **Videokártya:** Powercolor HD 4870 1 GB GDDR5

Ár: 169 990 Ft
Garancia: 1-3 év (alkatrésztől függően)

FORGALMAZÓ: Land Computer **WEBCÍM:** www.landcomputer.hu

LG W2242T-PF

Az LG egyik legújabb, de átlagos paraméterekkel felvértezett monitorját ismerhetjük meg a W2242T-PF személyében. A 22 hüvelykes LCD 1680x1050 képpont felbontással bír, dinamikus kontrasztaránya 8000:1-hez. A panel válaszáideje 5 milliszekundum. A W2242T-PF remekül illik a Land konfigurációjához, hiszen az összeállítás nyers ereje probléma nélkül képes kiszolgálni a monitor natív felbontását.



- ▶ **Kijelző mérete:** 22 hüvelyk
- ▶ **Maximális felbontás:** 1680x1050 képpont
- ▶ **Kontrasztarány:** DC 8000:1 (700:1)
- ▶ **Válaszidő:** 5 milliszekundum
- ▶ **Bemenetek:** D-Sub, DVI-D

Garancia: 3 év (3 nap pixelgarancia)

GAMESTAR HÍRLEVÉL JÁTÉKÚJDONSÁGOK PC-RE

MINDEN CSÜTÖRTÖKÖN

REGISZTRÁCIÓ:
HTTP://WWW.GAMESTAR.HU/HIRLEV
A HÍRLEVÉLRE VALÓ REGISZTRÁCIÓ INGYENES.



TELJES BIZTONSÁG. PROFI VÉDELEM.

AJÁNDÉKCSOMAG TÖBB MINT 100 000 FORINT ÉRTÉKBEN

PCW 2009 ELŐFIZETŐI AKCIÓ

1 CSOMAG

Most minden régi és új előfizetőnket, aki **2008. december 30-ig** Kiadónknál **15 960 Ft-ért** egy évre előfizet a **PC World DVD-mellékletes** kiadványra, az alábbiakkal ajándékozunk meg:

Havonta 1 PC World a postaládában 1 éven keresztül

Több mint 6000 forint megtakarítás az árból*

Minden hónapban teljes körű biztonsági csomag:

- Nod 32 vírusirtó, Agnium Outpost Pro tűzfal, MPP spamszűrő
- PC TV havonta a DVD-mellékleten, Online hírlevél-szolgáltatás, tippek-trükkök, biztonság, hardver, szoftver és egyéb témakörökben (hirlevel.pcworld.hu)

Szoftverek több mint 60 000 forint értékben!

- Exkluzív DVD**, csak a PC World előfizetőinek, melynek tartalma:
 - Panda Antivírus 2009 licenc 1 éves szolgáltatással és támogatással
 - Ashampoo WinOptimizer 2009 teljes verziós rendszerkarbantartó szoftver
 - Infocentrum számlázóprogram 1 éves teljes verziója
 - Infocentrum Számlázó + 6 hónapos ingyenes webáruház-szolgáltatás
 - Road Register útnyilvántartó program 1 éves teljes verziója
 - EuroOffice 2009 PC World speciális verzió, irodai programcsomag
 - Zoner Foto Studio HOME képszerkesztő program
 - PC World 2008-es év digitális tartalma

Notebook vásárlási kedvezmény a Takforsys-től
15 960 forint értékben***

takforsys



* Az utcai eladási árhoz képest

** A programok egy DVD-lemezen találhatóak, amelyet 2009 februárjában postázunk előfizetőinknek

*** Az éves előfizetési díj 100%-át kedvezményként érvényesítheti bármilyen Lenovo ThinkPad T, R vagy X sorozatú notebookok vásárlásakor a Takforsys Üzleti Informatika Kft.-nél. További információ és rendelhető modellek: www.takforsys.hu/idg. Egy előfizetés csak egy notebookra érvényesíthető. A kedvezmény az előfizető nevére szól, felhasználható 2008. november 6-tól 2009. február 28-ig.



Nem most jár le az előfizetése?

Ha még élő előfizetéssel rendelkezik, nem kell mást tennie, mint meghosszabbítani a jelenlegit, mert most novemberben és decemberben erre is lehetőséget nyújtunk. Ha például 2008 augusztusában fizetett elő egy évre, a megújítással 2010 augusztusáig küldjük Önnek a magazint és részt vesz a karácsonyi előfizetői akcióban is.

Az előfizetési akció csak a **DVD-melléklettel megjelenő PC World** éves előfizetőire érvényes. Az adatok feldolgozhatósága miatt csak azon új és megújító előfizetőinkre vonatkozik, akik közvetlenül az **IDG Hungary Kft.-nél 2008. december 30-ig** fizetnek elő.

Az előfizetői akció a készlet erejéig érvényes. Minden jog fenntartva.

2 CSOMAG

Az **1. CSOMAG TELJES TARTALMA**
+ **Microsoft Office 2007 szoftver***

27 360 FT



Microsoft Office 2007
Otthoni és iskolai verzió

* A csomag teljes tartalma kizárólag a kiadónknál vehető át 2009. február 2-től 2009. március 13-ig.



PANDA

InfoCentrum

Zoner



ashampoo®

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

TÁPEGYSÉG

COOLERMASTER SILENT PRO M500

ÁRA 24 990 Ft
WEB www.cooler-master.com

Új tápegység családdal rukkolt elő a CoolerMaster. A Silent Pro sorozat azonban nemcsak arról nevezetes, hogy ultra csendes ventilátorokat alkalmaztak hűtés gyanánt, hanem a megnövelt bordázat és a 80 Plus minősítés is a tápok javára írható. Az 500 W összteljesítményű változat az egyetlen 12 V-os ágán keresztül 34 A (408 W) leadására képes, melyet egyedül a komolyabb kétkártyás rendszerek fektethetnek meg. A moduláris kábelvezetésnek hála a feleslegesen csúngó madzagok miatt sem kell aggodnunk.

HŰTŐ

SCYTHE OROCHI

ÁRA 16 490 Ft
WEB www.scythe-hu.eu

A Scythe sosem viccelt, ha processzorok hűtéséről volt szó. A hazánkban is óriási sikert aratott Ninja típus sokáig a legnagyobb borda volt a piacon, ám nemrég megérkezett az ultrabrutál, 10 hőcsővel felszerelt Orochi. Az óriás bordát akár passzív üzembe is ráfoghatjuk, szerintünk még egy négy-magos központi egységet is képes lenne ventilátor nélkül hidegen tartani. Szerencsére nem ez az egyedül mód, a felfogató helyeknek köszönhetően akár egy 140 mm-es légkavaró is felszerelhető az Orochira.

DVD-ÍRÓ

ASUS DRW-20BLIT

ÁRA 8 000 Ft
WEB www.asus.com

Az Asus is beállt a többiek mögé, és egymás után adja ki hússzoros DVD-íróit. A DRW-20BLIT ugyan nem a legújabb típus, mivel azonban nagy számban érhető el nálunk, ezért essék róla pár szó. Multiformátumú egységről van szó, amely még a DVD-RAM lemezeket is megeszi, a sima DVD-eket hússzoros sebességgel képes írni. A SATA csatlóval felvértezett eszköz többféle színben is megvásárolható, a megszokott fehér és fekete kivétel mellett elérhető a fehér-szürke összeállítás is.

TOP TIPP

PROCESSZOR INTEL CORE 2 QUAD Q8200

ÁRA 47 000 Ft
WEB www.microsoft.com

Nem véletlenül választottuk első tippünknek az Intel egyik legújabb négymagosát. Jelenleg ugyanis nagyon úgy fest a dolog, hogy a nagy sikerű Q6600-os processzornak megérkezett az utódja, a Core 2 Quad Q8200. A számozásból már sejthető, hogy egy 45 nanométeres csikszélességgel készülő típusról van szó, amely jelen pillanatban a legkisebb 45-ös a kínálatban. Üzemfrekvenciája 2,33 gigahertz, melyhez 1333 megahertzes rendszerbusz és 4 megabájtnyi másodlagos gyorsítótár tartozik. Paramétereit tekintve tehát a legtöbb ponton visszalépésnek számít a Q8200, ám az alacsonyabb gyártástechnológia miatt talán nagyobb tuning hajlandóságot fog felmutatni, mint az elődjének tekinthető Q6600. Az árfolyamingadozásoknak hála ebben a percben pont megegyezik a két processzor ára, azaz mindkettőért körülbelül 47000 Ft-ot kell kifizetni. Egyedül azoknak nem ajánlható a Q8200, akik már most is egy 6600-ast hajszolnak, mindenki más viszont alaposan gondolkodzon el a legkisebb négymagos beszerzésén.



EGÉR

GENIUS NETSCROLL G500 LASER

ÁRA 7 200 Ft
WEB www.geniusnet.com

Különös módon tervezte meg legújabb játékos egerét a Genius. Az alapkövetelménynek számító lézeres érzékelő, a teflon talpak, valamint az érzékelő felbontásának állíthatósága semmiség ahhoz képest, amit súlyozhatóság címén kitaláltak a mérnökök. Az előre legyártott kis korongok helyett nem más, mint pénzérméket csúsztathatunk az eger bendőjébe. Természetesen csak az érméket tároló fiókot biztosítja a gyártó, az eger súlyának finomhangolásához szükséges pénzeket saját pénztárcánkban kell előteremteni.

HÁLÓZATI ADAPTER

TP-LINK TL-WN827N

ÁRA 11 500 Ft
WEB www.tplink.com

Több szempontból is jól jöhet egy USB-s vezeték nélküli hálózati adapter. Mindet most nem fogjuk felsorolni, az viszont kiemelendő, hogy egy meglévő hálózat kliensekkel való bővítése ezen eszközzel a legegyszerűbb. Különösen, ha draft N kompatibilis útválasztóról van szó, melyhez remekül passzol a TL-WN827N. Szerencsére a visszafelé való kompatibilitás is megoldott, továbbá az elegáns formával megáldott kulcsocska képes kezelni az összes ma ismert hálózatbiztonsági metódust.

MEMÓRIA-KÁRTYA

SANDISK EXTREME III SDHC 8GB

ÁRA 16 500 Ft
WEB www.com

A frissen vásárolt draft N vezeték nélküli szabványt támogató útválasztó 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 foglalathoz illeszthető kártya természetesen a korábbi szabványokkal is kompatibilis.

HŰTŐK

LGA 775 HŰTŐK 10 000 FT ALATT

- TIPP** 1. Arctic Cooling Freezer 7 Pro
kb. 6 000 Ft
WEB www.arctic-cooling.com
2. Zalman CNPS7700-AICu
kb. 8 000 Ft
WEB www.zalman.co.uk
3. Thermaltake Golden Orb II
kb. 6 000 Ft
WEB www.thermaltake.com
4. CoolerMaster Hyper 212
kb. 8 000 Ft
WEB www.cooler-master.com
- TIPP** 5. Scythe Ninja 2
kb. 9 900 Ft
WEB www.scythe-hu.eu

HŰTŐK

VIDEO-KÁRTYÁK 10 000 FT FÖLÖTT

1. Scythe Zipang 140 mm
kb. 13 000 Ft
WEB www.scythe-hu.eu
- TIPP** 2. Thermalright Ultra 120 Extreme
kb. 18 000 Ft
WEB www.thermalright.com
3. Asus Silent Square Pro
kb. 11 000 Ft
WEB www.asus.com
4. Zalman CNPS9700 NT
kb. 17 000 Ft
WEB www.zalman.co.kr
- TIPP** 5. Noctua NH-U 12P
kb. 13 000 Ft
WEB www.noctua.at

HANGKÁRTYÁK

HANGKÁRTYÁK - JÁTÉKOS OSZTÁLY

- TIPP** 1. Creative Live Audigy SE 24 bit 7.1
Kb. 6 000 Ft
WEB www.creative.com
2. Genius Sound Maker Value 5.1
kb. 4 000 Ft
WEB www.genius.com
- TIPP** 3. Asus Xonar D2 PM PCI
kb. 36 000 Ft
WEB www.asus.com
4. Creative X-Fi Xtreme Gamer Fatality Pro
kb. 37 000 Ft
WEB www.creative.com
5. Trust SC-5250 5.1 Surround
kb. 8 000 Ft
WEB www.trust.com

HANGSZÓRÓ

ASUS WIRELESS PORTABLE STEREO SPEAKER

ÁRA 27 990 Ft
WEB www.asus.com

Az Asusnál bizonyára van egy olyan részleg, ahová kifejezetten azokat a mérnököket számúzik, akik picit megcsömöröltek az éveken át tartó fejlesztési verseny alatt, magyarázva szóval már nem lelik örömeiket abban, ha nyomtatott áramköröket kell tervezgetniük egész álló nap. Ekkor kerülnek a gyártó kiegészítőket készítő divíziójára, ahol olyan nem mindennapi termékek is világra jöhetnek, mint az Asus vezeték nélküli hangszóró szettje. Bizony ám, az SP-BT23 megszólaltatásához nem szükséges semmilyen madzag vagy kábel, a hangot Bluetooth kapcsolaton keresztül kapja. Gyakorlatilag csak annyi teendőnk van vele, hogy összepárosítsuk egy zenét szolgáltatni képes eszközzel, és máris elkezdhetjük riszálni a csipőnket a jobbnál jobb slágerekre.





BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processor	Athlon X2 4800+ 2,5 GHz	12 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	J&W JW-RS780UVD-AM2	17 000 Ft
Memória	Kingmax 1 GB 800 MHz CL5	5000 Ft
Grafikus kártya	MSI R4670-2D512/D3	23 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Western Digital Caviar SE16 250GB	13 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7203S LabelFlash	6000 Ft
Ház	Sharkoon Rebel9 Economy	12 000 Ft
Táp	Chieftec DT400A2 400 W	12 000 Ft
ÖSSZESEN	100 000 Ft	
Gyorsabb VGA-kártyával	BFG GeForce 9600 GT 512 MB	+ 15 000 Ft
Gyorsabb memóriával	CSX CEC-1066-2GB kit	+ 9 000 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

Processor	Core 2 Duo E7300 2,66 GHz	31 000 Ft
Processzorhűtő	Artic Cooling Freezer 7 Pro	4000 Ft
Alaplap	Asus P5Q Pro	33 000 Ft
Memória	Corsair Dominator 1066MHz 2GB kit	13 000 Ft
Grafikus kártya	Galaxy 9800 GT 512 MB OC XT	34 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung Spinpoint T166 500 GB	16 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7203S LabelFlash	6000 Ft
Ház	Thermaltake Soprano	20 000 Ft
Táp	FSP Bluestorm II 400W	13 000 Ft
ÖSSZESEN	170 000 Ft	
Gyorsabb VGA-kártyával	XFX Geforce 9800GTX+ 512 MB	+19 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Core 2 Duo E8500 3,16 GHz	+11 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részek szükségesek ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény ★★★★★



HIGH END

220 000 Ft-os PC

Processor	AMD Phenom X4 9950 BE	43 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper TX	5000 Ft
Alaplap	Gigabyte MA-790GP-DS4H	35 000 Ft
Memória	GeIL Ultra DDR2-1066 4 GB kit	26 000 Ft
Grafikus kártya	Palit GeForce GTX 260 896 MB	65 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung Spinpoint T166 500 GB	16 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7203S LabelFlash	6000 Ft
Ház	Cooler Master CM 690	15 000 Ft
Táp	Corsair VX450 450 W	16 000 Ft
ÖSSZESEN	227 000 Ft	
TV-tuner kártyával	Leadtek PVR2200	+ 18 000 Ft
Különálló hangkártya	Asus Xonar D2 PM PCI	+ 36 000 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 Q9400 / 2,66 GHz		68 000 Ft
Core 2 Quad Q9300 / 2,5 GHz		58 000 Ft
Core 2 Quad Q6600 / 2,4 GHz		43 000 Ft
Core 2 Duo E8400 / 3 GHz		39 000 Ft
Core 2 Duo E7200 / 2,53 GHz		28 000 Ft
Core 2 Duo E5200 / 2,5 GHz		20 000 Ft
Core 2 Duo E4700 / 2,6 GHz		30 000 Ft
Pentium E2220 / 2,4 GHz		21 000 Ft
Celeron E1400 / 2 GHz		12 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/Dobozos		
Phenom X4 AM2+ 9950 2,6 GHz		44 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9550 2,2 GHz		35 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8750 2,3 GHz		31 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8450 2,0 GHz		25 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ 3 GHz		24 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5000+ 2,6 GHz		16 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4450e 2,6 GHz		17 000 Ft
Athlon 64 AM2 LE-1640 2,2 GHz		11 000 Ft
Sempron X2 AM2 2300 2,1 GHz		13 000 Ft
Sempron AM2 LE-1250 2,0 GHz		9 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL

Intel Socket 775		
ASUS Rampage Extreme		103 000 Ft
MSI P45 Zilent		48 000 Ft
Gigabyte EP45-DS4		39 000 Ft
Intel DP35DPM Dragontail Peak		22 000 Ft
J&W JW-IP35-Pro		16 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2		
Asus M3N-HT Deluxe / HDMI		47 000 Ft
MSI DKA790GX Platinum		39 000 Ft
Gigabyte GA-MA790X-DS4		24 000 Ft
Asus M3A78-EM		20 000 Ft
J&W JW-RX770-AM2+		14 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT ZOTAC GEFORCE 9800 GTX + 512 MB AMP!

PICIT MEGKÉSVÉ UGYAN, de hozzánk is megérkezett a Zotec gyárilag túlajtott GeForce 9800 GTX+ kártyája. Örömmel fogadtuk köreinkben, hiszen mostanában leginkább csak ATI vezérlőkkel találkozunk, köszönhetően az AMD és a partnergyártók dőmpingszerű kártyakibocsátásának. A vörösök rajongói bizonyára nem fogják elhinni, de egy 9800 GTX+ azért még képes odapörkölni a HD 4850-eseknek, főleg, ha egy felpaprikázott verzióról van szó. Az AMP! rövidítés ugyanis pont ezt jelenti, igaz, az órajel növekedés nem akkora mértékű, mint amekkorát a legtöbben saját kis kártyájukkal

be szoktak vállalni. A 128 darab stream processzort magában foglaló, immáron 55 nanométeres gyártástechnológiával készülő G92-es grafikus mag 750 megahertzen ketyeg, míg a fél gigányi GDDR3-as memória effektív üzemi frekvenciája 2,3 gigahertz. Ez utóbbi lapkák egyébként a sima GTX-nél megismert 256 bites memóriabuszon keresztül kapcsolódnak a grafikus lapkához. A kártya tápellátása továbbra is két 6 pinos PCI Express tápcsatlakozás révén történik, a tesztjeink alapján azonban így is sikerült 20-25 wattnyi előnyt kovácsolni az elődhoz képest. Hasonlóan csekély a különbség a két generáció között akkor is, ha

teljesítményről van szó, ám mivel minden egyes plusz képkocka számít egy játékban, ezért minden játszani vágyó egyénnek ajánljuk a felpumpált Zotac 9800GTX+-et. [GS](#)



GameStar

ÁRA 45 800 Ft

Egy alternatíva azoknak, akik nemcsak a Radeon kártyákat, hanem a Catalyst meghajtócsomagot is utálják.

85

FALLOUT- VISSZATEKINTÉS

A háború sosem változik... vagy mégis?

//Sophiaso



A **FALLOUT 3** MEGJELENÉSÉVEL aktuálissá vált egy kis visszatekintés az előző részekre. Akik laikusok, azoknak jól jön a felkészülés, akik fanatikusok, azok pedig könnyeket morzsolgatva nosztalgizhatnak egy kicsit ennek a remek szériának a történetén.

A FEKETE SZIGET ESETE A KOMONDORRAL

Fallouték háza táján a Black Isle fejlesztőcsapat kezdett motoszkálni a 90-es évek végén, ennek eredményeképpen 1997-ben kijött az első játék az Interplay jóvoltából, amit sokan egy *Wasteland* nevű '88-as játék folytatásának tekintenek – ám ezt az állítást a készítőik gyanúsán hevesen elutasítják (pletykák szerint a *Fallout* eredeti címe is *Wasteland* lett volna, de a névjogok annak kiadója, az EA kezében voltak, akik foggal-körömmel ragaszkodtak hozzá). Biztos, ami biztos, a *Fallout* tisztelgés a *Wasteland* előtt, ugyanis több visszautalás is van a commodoreos gyöngyszemre.

SUGÁRZÓ MOSOLY

A játék a XXII-XXIII. században játszódik, és alapját az 50-es évek világháborús Amerikájára jellemző atomháborús készültség adja. Történetünk előzménye a 2077-es Nagy (nukleáris) Háború, amely csupán két óráig tartott, de a Föld népességének nagy része odaveszett. A sugárzás megelőzésére még a háború előtt bunkereket építettek (ám 40.000 helyett csak 122-t húztak fel), amelyekben több száz évig biztonságban élhetnek az emberek. Főhősünk is egy ilyen bunkerben lakik. 2161-et írunk, amikor is a 13-as bunkernak elromlik a víztisztító chipje, és azt sehogy sem lehet megjavítani. A bunker vezetője arra utasítja hősünket, hogy szerezzünk egy újat 150 napon belül, különben pusztulunk, veszünk. Egy másik feladatot is kapunk: egy Mesternek nevezett mutáns egy vírus segítségével az emberekből szupermutánsokat hoz létre, majd had-

dá formálva őket, világalomra tör. Hősünknek meg kell ölnie ezt a lényt, és megállítania a vírus elterjedését.

VAGÁNYOK, VÁGÁNYOK, MELLÉKVÁGÁNYOK

A *Fallout*-játék sorozattá nőtte ki magát, amely 3 részből, és több „mellékjátékból” áll. A *Fallout: Tactics* és a *Brotherhood of Steel* azért tekinthetők mellékszálnak, mert a sorozatra annyira jellemző retrofuturista elemeket nem tartalmaznak. Pedig a három rész sokat merít a ponyvákból, képregényekből, amelyek az 50-es évekre voltak jellemzőek, akkor voltak divatosak. A menü is az akkori reklámok hangulatát idézi, előhozva a monopolys élményeinket. Lásuk hát, hogy mikor, ki, milyen *Fallout*-játékot készített!

A Black Isle fejlesztette a *Fallout 2*-t is, amely egy évvel az első rész után, 1998-ban került piacra. A *Fallout 1* kicsit felturbózott motorját használja, és 80 évvel elődje után játszódik. Itt hősünknek, aki az első rész főszereplőjének a leshármazottja, kiválasztottként (és apai hagyományait követve) egy Arroyo nevű várost kell megmentenie. Szintén a Black Isle kezdte el a *Fallout 3* fejlesztését is, a játékot akkor Van Buren név alatt, de 2003-ban anyagi okok miatt le kellett állítaniuk a munkát, ezután az Interplay adta a *Fallout* egyjátékos kampányainak jogait a Bethesda-nak, így övék volt a jog a harmadik rész elkészítésére is. El is készült. Mindeközben 2001-ben kijött a *Fallout: Tactics*, ami ugyan magas pontszámokat ért el kritikusai körben (megjegyzem, a sima *Fallout 1*-et és *Fallout 2*-t ugyanebben az évben a világ 4. legjobb játékának választották), viszont nagy volt az elégedetlenség a rajongók részéről, többnyire a történet miatt, mivel az nem illeszkedett az első két részhez. A *Tactics*hoz mellékeltek a *Fallout: Warfare* játékot is, amely a *Tactics* nyomán haladt, de a korábbiakhoz képest leegyszerűsített rendszerben dolgozott. Itt megemlíteném a S.P.E.C.I.A.L. rendszert, amely minden *Fallout*-játék alapja. A S.P.E.C.I.A.L. egy





A HÁROM RÉSZ SOKAT MERÍT A PONYVÁKBÓL, KÉPREGÉNYEKBŐL, AMELYEK AZ 50-ES ÉVEKRE VOLTAK JELLEMZŐEK

mozaikszó a játékban használt attribútumokra, amelyek magyarul: erő, érzékelés, állóképesség, karizma, intelligencia, gyorsaság, szerencse. Ez a hét attribútum befolyásolja a hős képességeit, és ezt a rendszert formálták, fejlesztették a *Fallout* története során, lévén, hogy ez a játék sajátja.

2004-ben a *Fallout: Brotherhood of Steel* volt az első, konzolra (PS2-re és Xbox-ra) kijött *Fallout*-játék. Akció RPG-nek tekinthető, amely sem stílusában, sem játékmódjában nem hasonlít elődeire. Mellékjátéknak tekinthető ez is, mivel nem tartják hitelesnek: rengeteg ellentmondás és szembeűnő kontraszt jellemző a konzolos *Fallout*-ra a PC-s társaival szemben. Az egyik változás, amit legtöbbször felhoznak: a *BoS*-ban metálzene van, míg a „régii” *Fallout*-okban pl. Louis Armstrong számait hallhattuk. Anyám, borogass! Mik még a tervek? Egy *Fallout* MMO! 2007-ben az Interplay egy nagy összegű biztosítást kötött arra, hogy négy éven belül elkészül az MMO, úgyhogy nyugodtan számíthatunk rá – vagy arra, hogy nem kevés pénzt veszítenek ezzel a szerződéssel.

UTÓSUGÁRZÁS

Többszörösen is A Hónap Játéka, kritikusai öjombódottá, rajongói fanatizmus, kultjáték – kell ennél több? A *Fallout*-széria hihetetlen sikerekre örvendett és örvend a mai napig, köszönhetően lebilincselő tulajdonságainak, hihetetlen hangulatának, az easter eggek sokaságának (igaz, többen elégedetlenkedtek, hogy pl. a *Fallout 2*-ben annyira sok az easter egg, hogy már a beleélésfaktor rovására megy). Aki nem játszott még egyetlen *Fallout*-részlettel sem, itt a ragyogó alkalom, hiszen kijött a *Fallout 3* – és már a grafikára sem lehet senkinek panasza. [CS](#)



A főhős sugárzó egyénisége



I haz it.

CSAK NÁLUNK!

3 Géphez +

A kettő együtt:
16.990.-
Bruttó

Az Office 2007 Otthoni és Iskola verziójához a **Business** és magyar fejlesztésű, erőszakmentes PC-játékokat adjuk ajándékba.

Office 2007

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

Gainward Radeon HD4870X2 2GB 124.740 HD4870 GS 69.600
 HD4850 512 41.640 HD4670 512 21.840 HD4650 512 16.440
 GTX280 1024 98.880 9800GT 512 32.160 9500GT 512 15.720

AMD PhenomX4 9950 Black 45.420 PhenomX4 9550 34.800
 Athlon 64 X2 6000+ 23.640 X2 5600+ 21.840 X2 5000+ 14.940

Intel Core2 Quad Q9550 78.240 Q9400 66.120 Q8200 46.260
 Duo E8500 46.200 E8400 41.280 E7300 29.040 E5200 19.620

Gigabyte alaplapok: EP45-UD3P 42.180 EP45-UD3 34.440
 EP45-DS3 30.300 MA770-DS3 19.020 MA790GP-DS4 37.680

TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON!

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék-konfiguráció)
 2 GB DDR2 RAM, 500 GB HDD, 9500GT 512MB DDR3
 Intel CPU: Asus P5QL-E, Pentium Dual Core E5200 98.460
 AMD-s: Gigabyte MA770-DS3, Athlon64 X2 5000+ 87.870

Game (erős irodai és multimédia gép, közepes játékgép)
 2GB DDR2/1066 RAM, 640 GB HDD, Radeon HD4850
 Intel változat: Asus P5Q, Pentium Core2 Duo E7300 166.584
 AMD-s: Gigabyte MA790X-DS4, Athlon64 X2 6000+ 153.714

Game Pro (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
 4GB/1066 MHz RAM, 750GB HDD, Radeon HD4870
 Intel változat: Asus P5Q alaplappal, Core2Duo E8500 244.380
 AMD-s: Gigabyte MA790X-DS4, Phenom X4 9850 228.840



7 ÉVE A LEGJOBBAK KÖZÖTTI!

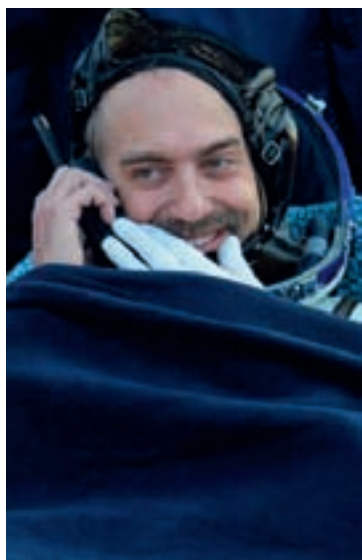
- PC-alkatrészek, perifériák, kellékek
- Notebookok, PDA-k, kiegészítők
- Konfigurációk 3 év szerviz garanciával, ingyenes összeszereléssel, teszteléssel
- Országos háztörténelés

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

RICHARD GARRIOTT

Egy úr az űrben

//Chavalier



A BRIT-AMERIKAI sztárdizájner még nincs ötven esztendő, de termékeny pályafutása során már másodjára mondhatja el magáról, hogy „a mennybe ment”. Ezúttal, mondhatnák szó szerint.

Richard Allen Garriott 1961. július 4-én született az angliai Cambridge-ben, de a texasi Nassau Bayben nevelkedett. Édesapja Owen K. Garriott asztronauta, aki két hónapot töltött 1973-ban a Skylab 3 űrállomáson, később pedig a Columbia űrsikló legénységének tagja volt. Bizonyára innen ered hősünk túláradó szeretete a végtelen univerzum iránt.

A LORD, AKIT NEM ŪTÖTTEK LOVAGGÁ

Hősünk már a középiskolai évek alatt új szerelemmel ismerkedett meg, mégpedig a számítógépes játékokkal. Autodidakta módon sajátította el a programozás csínját-bínját, s rövidesen saját játékokat írt. Amikor elkezdte tanulmányait az Oklahomai Egyetemen, társai Britishnek (brit) szólították, mert mindig egy angolos Helloval köszönt. Richard innen merítette az ötletet, amikor fantasy karaktereit a későbbiekben Lord Britishnek keresztelte el.

ULTIMA IN LINE

Első kiadott játéka 1980-ban jelent meg. Az Akalabeth annyi pénzt hozott, hogy finanszírozni tudta tanulmányait. Nem sokkal később alkotta meg a legendás *Ultima* sorozat első epizódját, amit folytatás is követett. Mire elkészült a harmadik rész, már akkora volt az érdeklődés játéka iránt, hogy apjával és testvérével összefogva létrehozta saját fejlesztő- és kiadóvállalatát, az Origin Systems-t. Az Electronic Arts 1992-ben vásárolta fel a céget, s ez később rossz ómennek bizonyult. Az 1997-es *Ultima Online* (az első MMORPG, aminek előfizetői bázisa elérte a 100000 főt) sikerét látva úgy döntött az EA vezetősége, hogy az Origin csak és kizárólag online játékokkal foglalkozzék. Az elkezdett projekteket végül leállították (*Ultima Online 2*, *Privateer Online*, *Harry Potter Online*), amit követően Richard távozott.

TISZTA LAPPAL

Megalapította a Destination Games-t, s az egyéves moratórium lejárta után újra dolgozni kezdett. A dél-koreai NCsoft szárnyai alatt egy teljesen új, saját kút-főből kipattant projekttel foglalkozhatott. Ez volt a *Tabula Rasa* (vagyis tiszta lappal). A kiirtás ellen küzdő emberiség történetét feldolgozó, shooter elemekkel is operáló MMORPG hat és fél esztendő után jelent meg, és...nem lett átütő siker. A *Tabula Rasa* új kezdetet jelentett ugyan, de a folytatás már ko-rántsem biztos.

AHOL DIZÁJNER MÉG NEM JÁRT

2007. szeptember 28-án jelentették be, hogy Richard a hatodik űrturistaként egy éven belül felkeresi az ISS nemzetközi űrállomást. Ez annak rendje és módja szerint meg is valósult, hiszen október 12-én, magyar idő szerint 9 óra 1 perckor a kazahsztáni Bajkonur űrközpontból minden probléma nélkül elindult a Szojuz TMA-13 űrhajó fedélzetén. A kaland mintegy 30 millió dollárjába került, ami egy űrsétát is magában foglalt.

Ott tartózkodása alatt több kísérletet végzett ExtremoZyme nevű biotechnológiai cégének, amatőr rádióssokkal tartotta a kapcsolatot. Emellett a Windows on Earth projekt keretében abban is segédkezett, hogy virtuális képet kapjunk arról, miként fest odakintről szeretett planetánk. 12 nappal később épségben visszatért.

HITTED VOLNA?

Richard annyi mindennel foglalkozik, hogy joggal érdemli ki a polihisztor billogot. Gyakorló bűvész és remek vívó. Otthona, az austini Britannia Manor saját színházzal, csillagvizsgálóval, titkos járatokkal, csapdákkal, és rengeteg középkori berendezési tárggyal bír. Richard gyűjteményének legértékesebb darabjai a föld alá rejtett kincseskamrájában bújnak meg. Egyebek mellett akad ott dinoszaurusz fosszília, emberi csontvázat rejtő koporsó, egy eredeti

16. századi vámpírvadász készlet, egy téglá a Kínai Nagy Falból, egy orosz kozmonauta űrruhája, s egy állítólagos jeti szőröcsomója.

Zárásként csak annyit, hogy szent meggyőződésem: már akkor is boldog és teljes életet élénk, ha gyermekkori álmainkból csak feleennyit sikerülne valóra váltanunk. Gratulálunk, Richard!



A JÁTÉK HATÁRÁN TÚL

Élménygyilkosság büntetlenül, milliókat kaszálva...

//Mayer

AZ UTÓBBI ÉVEK EGYIK LEGMEGHATÁROZÓBB jelenségének számít az iparban az alkalmi játékosok folyamatos emlegetése. Ugyebár növelni kell a szűk kört, ahol a kockának gúnyolt drága játékosok meghúzódnak, mint a kiadók megbecsült fogyasztói, hisz nem elég az a pár millió dolláros forgalom. Vannak még emberek a világon, akik nem kontrollal a kezükben nőttek fel, így bőven akadnak még pénztárcák, melyek jó kis forgalmat generálhatnak az iparnak. Az utóbbi évek remek játékokat hoztak, azonban csak igen kevés lett pénzügyileg is sikeres, mellettük az olcsón előállított „gagy” partijátékok és kutyasimizós borzalmak azonban rendre nagyokat kaszálnak a kiadóknak. A statisztikák jól mutatják, hogy egyre többen játszanak, lassan már nem csak a kis unokahúg, de a felnőtt karrierista ügyvezető mama és a pipázós nagypapa is remekül elszorakozik az ilyen egyszerűbb játékokkal. De kérem, meddig egyszerűsítjük ezeket, hol áll meg ez a fejére állított evolúció?

A NAGYSZERŰ ALKALMI

A legnagyobb „ludasnak” mindenki a Nintendo-t tartja ebben a témakörben, hisz ők voltak azok, akik a legerőteljesebben kezdték ostromolni a határokat, és szélesítették ki a vásárlói réteget az alkal-

mi játékosokkal. Kezdetben ugyebár ott volt a *Wii Sport*, amelyről szörnyű emlékem, hogy még anyám is el tudott verni, amikor hazavittem nagy boldogan a boltból a pakkot. Gombnyomogatástól mentes szórakozást tudott nyújtani a kis játék, és partikon mind a mai napig kötelező esemény a közös tenisz vagy boks. Egymást követve jönnek a megszámlálhatatlan partijátékok, pokémondelégetős rémálmok, és egyre ritkább az igazán hardcore szórakozás. Mi pedig csak várjuk a nagy neveket, aztán mostanság mintha egyre többet csalódnánk. Nem mondom, hogy gyengére sikerülnek a várva várt művek, de azért nem ugorják meg olyan simán az általunk felállított léceket, mint régen.

AMIKOR MÁR NEM JÁTÉK

A legszomorúbb tény, hogy nincs megállás a karneválozós játékokkal. Ezeknél még legalább van valami élmény, ha többen játszanak, elvégre verseny folyik, és a győzelem mégiscsak egy kellemes érzés. Azonban a Nintendo ismét újra kívánja rajzolni a piac térképét a frissen megjelent *Wii Music*-kal. Talán a Miyamoto család megelégedte, hogy nem megy nekik a *Guitar Hero*, ezért „boszszúból” elkészítették nekünk ezt a remek „nem játékot”. A *Wii Music* ugyanis még a készítőik által is bevallottan nem játék, inkább egy oktatóprogram. Bár zenélni senki nem tanul majd meg, de elméletben magasabb szintre emeli muzikális tudásunkat. A több mint 60 hangszert felvonultató játék lényege, hogy



az általunk kiválasztott számhoz szépen összepakoljuk hattagú zenekarunkat, olyan hangszerezésben, amilyenben csak óhajtjuk, majd úgy teszünk, mintha teljes átéléssel zongoráznánk, dobolnánk vagy gitározánk. Nincsenek megkötések, akkor nyomunk gombot, és úgy rázunk a hátsónkat, ahogy jólesik, a lényeg az, hogy legalább úgy nézzen ki, mintha tényleg egy koncerten alakítanánk Ray Charles-t (Jamie Foxx is tuti egy *Wii Music* demóval gyakorolt a szerepre). A Nintendo legújabb pénzkaszálójából egy hét alatt több mint 100 ezer példányt adtak el Japánban, és a világ többi részén is hasonló sikerre számíthat. A játék kétségkívül szórakoztató azok számára, akik nem vettek kontrollert még a kezük-

be, és valami hihetetlenül egyszerű szórakozásra vágnak. Azonban míg a *Wii Sports* még a kritikusok szemében is egy csillogó gyémánt volt, addig ezt a próbálkozást igen nehéz bárkinek is lenyelnie. Ennek ellenére már előre sejtethető, hogy millió példányszámban fog elkelní, és a hozzá hasonló klónok gombaként nőnek majd a boltok polcain. Persze előnye is van annak, hogy az alkalmi játékosokat is bevonják az iparba, hisz pénzt hoznak a kiadók és a fejlesztők számára, akik ezeket az összegeket a drágább, de minőségi termékekre is fordíthatják. Legalábbis reménykedjünk abban, hogy a háttérben most is éppen a *Barbie Horse Riding Adventures* bevételeiből készül titokban a következő *Max Payne*. 



RFACTOR A NETEN

Forma-1? Nascar? Nincs, ami ne állna mod-unkban...

//Marco



AZ AUTÓS JÁTÉKOK SZERELMESEINEK nem kell bemutatnom az *rFactor*-t. A szimulátorhoz számos színvonalas kiegészítés készült. A játékprogram tulajdonképpen csak egy keretet biztosít az ügyes kezű modder csapatok számára, akik élnek a lehetőséggel, és napjainkban már mindenféle versenysorozat letölthető. Az igazi élményt azonban maga az online játék nyújtja, ahol valódi hús-vér ellenfelekkel küzdhetünk a minél jobb eredmények elérése érdekében. Hazánkban is létezik szervezett körülmények között zajló versengés. A téma után érdeklődők kedvéért megkeres-

tük a SiMCO (www.simcompany.net) egyik vezető tagját, Bende Imrét, akit a virtuális versenypályákon Emerico néven lelhetünk fel.

Ha emlékezetem nem csal, akkor még a GP4-es időkből ismerjük egymást, sőt akkoriban még egy közös bajnokságot is üzemeltettünk. Honnan jött az autó-szimulátorok iránti vonzódás?

Igen, jól emlékszel, 2001-2002 táján egy kezdetleges GP4 hotlap bajnokságot csináltunk, ami elég népszerű volt. Mindig is szimulátoroztam, de mivel nem vagyok kiemelkedő tehetség, inkább a háttér felé vettem az irányt. Előbb ligaiüzemeltéssel foglalkoztam, manapság pedig egy modder csapatot irányítgatok. A munkám során beszerezem a szükséges adatokat, kapcsolatot tartok csapatokkal, mérnökökkel, promóterekkel és menedzserekkel, valamint felelek a grafikai munkákért. Autófestések, weboldal, promóció és a többi az én területem.

Tavaly én is részt vettem a Virtual SimRacing (www.vsr.hu) berkein belül szervezett GP2-es bajnokságban. Akkor egy általad alapított kiegészítéssel játszottunk, most pedig jön az új. Miért volt szükség saját modra? Hogyan áll ez a fejlesztés?

Amivel versenyeztél, az egy másik csapat munkája volt. Ahhoz én személyre szabott skineket készítettem. Tavaly bejelentették, hogy a GP2 új kocsikat kap a Dallarától. Ekkor már agyaltam rajta, hogy kellene egy ilyen mod, igaz nem sokat tudtam a moddolás dolgokról. A munkahelyemen van egy 3D modellezőm, ezzel készítettem egy kezdetleges kocsit és felraktam az *rFactor*centralra. Beírtam, hogy készül a mod, ami hatalmas kamu volt, hisz egyedül eddig jutottam el. Hihetetlen lavina indult el, sorra irkáltak be a srácok, hogy mikorra készül el, és ami en-

nél is fontosabb: két valódi csapat is megkeresett, hogy segítenek nekem, és nagyon várják a folytatást. Így kezdődött. Keresnem kellett embert, aki vállalta a kocsi elkészítését, valamint a fizikai modellhez is szükségem volt szakemberre. A szerencse mellém szegődött, hisz olyan társakra akadtam, akik világszínvonalon dolgoznak. Sompir készítette a kocsit, Ninja és Ingy az autó fizikáját, én pedig a skinezést. Mellettük természetesen a csapatnak sok más segítőtje is van. Ezek a nevek a „szakmában” eleve jól csengenek, így büszke vagyok rá, hogy velük dolgozhatok.

Miért jók ezek a bajnokságok, mi a legnagyobb vonzerő egy online versenyben?

Nemcsak a versenyek különlegesek egy online ligában, hanem a közösség kialakulása is. Ismerjük egymást, tudjuk, ki hogyan viselkedik a pályán, ki veli lehet szépen autózgatni, és ki-re kell vigyázni, mert mindig galiba van körülötte. Egy MI úgy viselkedik, ahogy programozták, egy élő ember viszont kiszámíthatatlan, és ezáltal izgalmasabb a verseny. Részemről a legnagyobb vonzerő, hogy tanulhatsz az ügyesebb pilótáktól, megbeszélheted a futam után a részleteket, és nem az az ér véget a verseny, hogy kikapcsolod a géped.

Miért pont az *rFactor*?

Ez egy kötelező állomás, mivel 2002 óta nincs szimulátor PC-re, amelyen F1-es autókkal versenyezhetnénk. Az *rFactor* olyan szimulátor, ami valójában egy váz, és ebbe töltheted be a több száz elkészült mod bármelyikét. Egyik nap F1-es autóval versenyezhetesz, másnap Nascar pályákon száguldozhatsz, vagy akár fűnyírót is vezethetsz. Csupán a képzelet szab határt, meg persze az, hogy az elvett modder csapatok milyen kiegészítőt készítenek. Remélem a hamarosan megjelenő *rFactor* folytatásban meghagyják ezt a lehetőséget nekünk.



Sebastian Buemi autója



Andy Soucek élőben és a játékban

Vitaly Petrov élőben és a játékban



Jelenleg mennyi bajnokságot szervezel, illetve mennyiben játszol? Mennyi idődbe kerül mindez?

2005 óta vagyok a VSR tagja és egyben egyik vezetője. Ez egy önjáró liga, tudtommal a legnagyobb hazai létszámmal. A modder csapatom pont a napokban olvadt egybe a T.D. Team ligával, így a SiMCO nemcsak moddkészítéssel, hanem bajnokságokkal is foglalkozik. Ninja a társam, aki kedden és csütörtökön adminol futamokat, én pedig kéthetente hétfőn vagyok admin, ilyenkor rajthoz is állok. Kb. heti 2-3 futamon indulok. A mod készítése során van, hogy egy fejlesztésre heteket várok, és csak azután jön az én részem. Napokig dolgozok vele, majd ismét szünet. Kicsit hektikus, nem tudom megmon-

dani, mennyi időm megy el rá. A feleségem toleráns a hülyeségeim iránt, bár voltak ebből feszültségek is. Viszont ha jól osztom be az időm, és tudok vele is foglalkozni, akkor nincs gond. Persze nem mindig sikerül.

Hogyan készülsz egy versenyre? Mennyi gyakorlás szükséges?

Ahogy említettem, sajnos nem vagyok kiemelkedő tehetség, erre régebben ráébredtem. Ezért ha kiemelkedőt akarok nyújtani, extrém mennyiségű gyakorlásra van szükségem. Ezt nem engedhetem meg magamnak. Úgy készülök, hogy megtanulom a pályát (ha még nem ismerem), majd megvizsgálom a boxkiállás idejét, kerékkopást, stb. Aztán elkezdek versenyszimulációt futni. A beállítá-



BENDE IMRE (EMERICO)

sokat folyamatosan változtatom magamra, amíg elégedett nem leszek. Utána kiürítem a tankot, átállítom a kocsit és az időmérésre gyakorolok. Ez többnyire a középmezőnyre elegendő. A legjobbak máshogy „dolgoznak”, és napi 2-3 órát is gyakorolnak. Viszont akad olyan is, aki csak „beül” a kocsiba és gyors.

Mi lesz a következő fejlesztés?

A GP2 2008 mod befejezésénél tartunk. Éppen az előbb néztem meg a Lehel (Lehel3D) által készített intrót, ami szintén világszínvonalú, és teljesen letaglózott. A következő kiegészítés az lesz, amihez a legtöbb infót tudom megszerezni. Az oldalunkon ezt naprakészen lehet követni. Annyit elárulok, hogy jelenleg 6 modon dolgozunk. Ötletem rengeteg van, de meg kell várnunk, hogy az rFactor folytatása hogy sikerül.

Milyen tanácsot adnál azoknak, akik még csak most ismerkednek a realisztikus szimulátorok világá-

val, és szívesen összemérnék tudásukat másokkal egy online bajnokságban?

A kezdő virtuális pilótáknak javaslom, hogy először tanulják meg az autóverseny szabályait. Minden jobb ligában van szabálykönyv, amelyet el kell olvasni versenyezés előtt. Az első versenyeken az legyen a legfontosabb, hogy eljuss a célig. Ha megvan, és stabilan befejezed a versenyeket, akkor már lehet a sebességgel foglalkozni. Amíg nem tudsz 1-1,5 órát végig koncentrálni, ne akarj gyors lenni. Ha gondod akad valamelyik versenyzőtársaddal, mielőtt nekiesel, próbáld gondolkodni. Sokszor kiderülhet, hogy valójában te voltál a hibás. Nem mindegy, milyen ligát választasz. Elég sok a lehetőség, F1-es ligából van a legtöbb. Én azokat kedvelem, ahol minden géposztály helyet kap. Egy közepes minőségű kormány a fiatalok számára is megfizethető, így érdemes azzal kezdeni, majd fokozatosan előrelépni. Aki megteheti, vegyen drágábbat, de mindenképpen kormányal versenyezzen, hisz az az igaz!

AZ RFACTOR OLYAN SZIMULÁTOR, AMI VALÓJÁBAN EGY VÁZ, ÉS EBBE TÖLTHETED BE A TÖBB SZÁZ ELKÉSZÜLT MOD BÁRMELYIKÉT



Csak libasorban, gyerekek!



Mély levegő, ééééés... gyereünk!

MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

Nagyon sokan elég régóta várták a Max Payne filmadaptációját - Bad Sector véleménye szerint kár volt eddig várni, érdekesebb Kiefer Sutherlandot és a Tükröket nézni. Zenei téren Deeroy ebben a hónapban pihent, de majd decemberben újabb 180 BPM-es lendülettel tér vissza - viszont üdvözljük ezeken a hasábokon Mayert, aki a Kaiser Chiefs új lemezével debütál.

Gyu

(film)

TOP
TIPP

Max Payne //Bad Sector

TÖKÉLETESEN TISZTÁBAN vagyok velem, hogy nagyon nehéz profi játékadaptációt elkészíteni. A játékrangok mind arra vágnak, hogy ugyanazt az élményt éljék át, mint anno játék közben, hogy a sztóri, a hős és az akció is passzoljon az eredeti művel, az egyszeri filmnéző viszont jól szeretne szórakozni, minőségi színészi alakítást akar, kidolgozott karaktereket és történetet. Ez nyilván gazdasági feladatnak tűnik, hiszen alapvetően különböző műfajokról beszélünk, és a főszereplő azért mégsem lövöldözheti végig a filmet, mint a játékban. Ettől függetlenül amit Max Payne esetében láthatunk, az kicsit mégiscsak kiábrándító és elszomorító - még ha nem is lett vésszesen gyenge ez a film.

MAXIMUM AKCIÓ? FELEJTSD EL...

Ha már a lövöldözéseknél tartunk, akkor rá is térhetünk elsőként a film akcióréseire. Természetesen egy film noirnál nem várja el az ember, hogy folyton pörögjön a pisztolytár, de azért egy Max Payne adaptációnál egy pöttyet több, és jobb minőségű ekszotik számítottunk, mint amit itt láhattunk, mert az elég harmatos... Bár természetesen

itt is eldörrennek párszor a fegyverek, de egy-két jelenetet leszámítva eléggé tucatpuffogatásokat látunk, amelyek a játék (illetve John Woo, tehát az ihletet adó filmes mester) grandiózus lövöldözéses balettjeivel köszönőviszonyban sincsenek. A híres bullet time konkrétan egyetlen egyszer szerepel a filmben, egy cirka egy-két perces lassítós jelenet erejéig.

A JÓ ÖREG MARK

A következő hasfájásom Mark Wahlberg alakítása... A derék „Marky Mark” más filmekben ugyan - helyel-közzel - jól színészkedik, azonban Max megformálása terén totálisan mellélőtt. Max keserű, cinikus, végletekig kiégett, de azért mégis karakán és makacs figurája helyett valamilyen Punisher-féle szuperhőst láthatunk, merev tekintettel, és általában véve nem túl erős színészi megformálással. Volt azért egy-két jó pillanata (például amikor a szervezetébe került a Valkyr drog), de összességében szerintem nem találta el a karaktert. Az akciórész, illetve a színészi játék kisebb-nagyobb hibái azonban eltörpülnek amellet, ahogy ezt a sztorit sikerült összecsapni. Pedig végső soron a játék remek alapsztóriáját ért filmes változtatá-

sok is egész ötletesek, a gond csak az az, hogy egy-két fordulat teljesen hiteltelen és zagyva. A legnagyobb gond egyébként a főgonosszal van, akinek indítékait borzasztóan idétlenül és logikátlanul sikerült elmagyarázni: egyszerűen röhejes volt szegény.

VIZUALITÁSBÓL JELES

Az egyetlen olyan filmes elem, amit tényleg sikerült jól megvalósítani, az a játékból jól ismert vizuális világ. A vörös és fekete színekkel dústított, darkos, hósesés New York láttán elégedetten csettinttem: pont olyan volt, mint az első játékban, és hatalmas nosztalgia volt ezt viszontlátni. Nagy kár, hogy minden más inkább csak átlagos, vagy gyengus: ez bizony nem is egyszerűen „elpuskázott lehetőség”, hanem egy dupla pisztollyal végrehajtott értelmetlen kivégzés.

GameStar



Újabb (nem túl jó) játékadaptáció



(film)

Tükröm, tükröm //Bad Sector

KIEFER SUTHERLAND AZ A csávó, akinek tényleg elhiszed, amikor nagy gázban van. Talán ő is lehet az oka, hogy ez az egyébként kissé már agyonhasznált elemeket felhasználó, enyhén átlagos horrorfilm mégis egész ütős lett.

MI VAN A TÜKRÖK MÖGÖTT?

Sutherland ezúttal nem terrorista elhárító ügynököt alakít, hanem egy new york-i exzsarut, Ben Carson, akit egy régi trauma (lelőtte egy kollégáját) a pohár fenekére kergetett. Hősünk már egy éve nem talál munkát, pedig szép exfelesége és gyerekei számítanak a gyerektartásra, így hát kapva-kap az éjjeliőr munkalehetőségen: egy nemrég leégett hatalmas, ódon áruházra kell felügyelnie. Idáig

minden rendben is menne, ám Carson egyik éjszaka a tükrökben különös, egyre hátborzongatóbb eseményeket tapasztal. Hősünk elkezdi nyomozni az áruház leégése után, és hamarosan az áldozatok borzalmasan megégett, agonizáló testeit kezdi látni a tükrökben, és egyéb szörnyűségeket is...

MAGAS PARA-TARTALOM

Csakúgy, mint a jó horrorjátékoknál, a jó horrorfilmeknél is kulcsfontosságú, hogy igazán szimpatikus legyen a főszereplő: esendő, de mégis jó arc karakter, akiért a néző tényleg szível-lélekkel izgul. Épp ezért telitalálat a Silent Hill 2, és épp ezért jónak mondható film a Tükrök is. A párhuzam egyébként nem véletlen: a japán horrorjáték sorozatból nagyon sok vi-

zuális és történeti elemet kölcsönözött a Tükrök, és szinte biztos, hogy megihlette a film készítőit. A hangulat tehát nemcsak egyszerűen a helyén van, de a Silent Hill rajongók kifejezetten a mennyben érezhetik magukat. Hozzátenném, hogy csak stílusbéli hommage-ról, és nem lopásról van szó. Igen, a Tükröket tényleg érdemes megnézni: érdekes, hangulatos horrorfilm, frappáns befejezéssel. Bár korszakalkotónak vagy különösen egyedinek nem nevezném, a sztori sem túlzottan összetett, az effektu-

sok sem különlegesebb, mégis egy szolid, kellően cidriztető alkotással van dolgunk. Szóval ebbe a tükörbe érdemes belenézni.



GS ★★★★★

A film után is akarsz majd a tükörbe nézni?

Robin Cook: Halálcsapda //dZé

SZERENCSÉRE KEVÉS IGAZÁN rossz könyvet olvasok végig, mivel az én koromban az ember már meggondolja, mire fecsérlő kevés szabadidejét. Ez persze azt jelenti, hogy nem tudom felbecsülni, mennyire tipikus szemét a Halálcsapda. Könnyen lehet, hogy nagyságrendekkel rosszabb könyvekkel vannak tele a b^szös-partraszállós állvány polcai, de ezt már sosem fogom megtudni. Kedves gyerekek, ez a könyv rettenetes. Szörnyű. Elborzasztóan olvashatatlan – mondom mindent úgy, hogy az ötvenharmadik (53!) oldalon feladtam, mert fizikai fájdalmat okozott. A történetről így nem sokat tudok mondani, de egy teljesen egészségsugarú orvosos-nyomozós sztorinak tűnik, titokzatos betegségek, egészségügyi céget vezető, ambiciózus asszony, ilyesmi. A megfogalmazás, a szerkesztés és

a fordítás viszont – ez utóbbit csak 99%-ra mondom, hiszen az eredetit nem olvastam – csapnivaló. Bűnrossz. Erőltetett. Nyakatekert. Kínosan rossz. Mintha valaki negyedik általánosban gépelte volna a „Rémisztő orvosos történet” című fogalmazást napköziben. Szigorúan nem ajánlott.



GS ★☆☆☆☆

Olvasása fizikai fájdalmat okoz

Igor Štiks: Illés próféta széke //dZé

TALÁN SOKAN VANNAK közöttetek, akik már tudatosan élték meg a rendszerváltást és az utána következő káoszt, aminek része volt a közvetlen szomszédságunkban játszódó háború is. Az Illés próféta széke nagyrészt Szarajevóban játszódik 1992-ben, ahol egy osztrák író keresi identitását, próbál meg rájönni, ki is ő tulajdonképpen. A regény fő témái a különböző kultúrák egymás mellett élése, egy háború hétköznapijai, és a második világháború után születettek viszonya a nagy világegéshez. Nem könnyű falatok, főleg nem egy 31 éves – tehát még igen fiatalnak számító – író számára, de Štiks meglepően éretten, jól ír ezekről a témákról. Bár korántsem tökéletes könyv, és néha-néha mintha egy sóhajnyit giccsbe is hajlana, mindenképpen érdemes elol-

vasni azoknak is, akik még emlékeznek a délszláv háborúra, és azoknak is, akik el sem tudták képzelni, hogy a kilencvenes években Budapesttől pár száz kilométerre halomra lőtték egymást az egykori testvérek.



GS ★★★★★

Nem tökéletes, de jó regény, igen súlyos témákról

Kaiser Chiefs – (CD) Off With Their Heads //Mayer

AZ IDEI SZIGET FESZTIVÁL LÁTOGATÓI között talán akadnak olyanok, akik emlékeznek még a Kaiser Chiefs koncertjére, ami a magyar kis ranglistáján a rendezvény legjobb koncertjei közé került. A leeds-i banda zenéjét ugyan nehéz komolyan venni, hisz egy szintipopos gitározgatás mellett üvöltött „csöcselékezésre”, és zavargások jóslására nem lehet mély egyetértéssel bólogatni, viszont szórakozni annál inkább. A most megjelent harmadik album szerencsére halad tovább a már bejárt úton, és bár hiányoznak az igazán pörgős számok, melyek az első bemutatkozó albumot anno a nagyszerű szintjére emelték, mégis sikerült a metrón ülve önálló életre kelteniük a lábaimat. Az olyan számok, mint a *Never Miss a Beat*, a

You Want History, vagy a *Good Days Bad Days* remek példái annak, hogy miről is szól a Kaiser Chiefs: önfeledt szórakozás komolytalan zenére. Az *Off With Their Heads* ugyan lassabb, és kevesebb igazán ütős számot tartogat, de ugráltat és dúdoltat. Igazán azok értékelik majd, akik eddig is kedvelték Ricky Wilsonékat.



GS ★★★★★☆

Kevesebb csöcselés, változatlan ugrabugra

Syrie James – (könyv) Jane Austen naplója //dZé

JANE AUSTEN SZERELMES történeteket írt, ezeket so- kan szeretik. Én nem. De nem is ez a lényeg, hanem hogy valaki eljátszott a gondolattal, hogy bizony, ez a Jane nem tudott volna ilyen szépeket írni, ha nem esik orral bele a nagy szerelembe. Ez a valaki Syrie James volt, az eljátszás után pedig regényt is írt. Regényt. Fontosnak tartom még egyszer kiemelni, mielőtt valaki ordítani kezd, hogy dehátzenemiszigazinapló. Tényleg nem az. Regény, amitől akár még jó is lehetnie, de nem az. Ugyanis James nem talál ki semmi eredetit, hanem Austen ismert műveire – Értelem és érzelem, Büszkeség és balítélet – tett célzásokkal azt akarja sugallni, hogy az írónővel pont úgy estek meg a dolgok, ahogy azt ő a regényeiben meg-

írta. Ez azért sántít, mert Austen kifejezetten törekedett rá, hogy ne használjon fel egy az egyben vele megesett dolgokat. Nem egyértelműen rossz könyv, igen olvasmányos, az eleje kifejezetten érdekelt – de aztán a fent leírt dolgok miatt hiteltelenné vált az egész.



GS ★★★★★☆

Jó ötlet, hiteltelen megvalósítás

Serenity – (CD) Fallen Sanctuary //Gyu

A FALLEN SANCTUARY A 2006-ban megjelent Words Untold & Dreams Unlived nevű első lemez utáni második albuma az osztrák csapatnak. Therionos kórusok, Sonata Arcticás énekszólások (Coldness Kills például), progresszív tesóktól ellesett zongora-feloldások, Rhapsody of Fire-szerű hősködések jellemzik. Ami mind totálisan jó tulajdonság, dicséretes, meg minden – meg is szólal a lemez tisztességesen, a produceri munka meglehetősen jó, a keverés elsőrangú, panasza nem lehetne semmi, de semmi okom, de... Az albumon Edgy utóíz érzek, amivel ismét nem lenne baj, ha... és itt jön a lemez nagy gondja számomra. Hol vannak a szárnyaló szólók? Hol vannak a

gitárogazmizálások? Hol vannak a bilentyűelvezések? A Fallen Sanctuary tizenegy korrekt dalból áll, korrektül feljávészva, felénekelve, korrektül elkészítve, megszólaltatva, de valahogy egy kis lélek, egy kis egyéniség nem ártott volna beléjük – egy váratlan szóló itt, egy lecsapó szintifutam ott, hirtelen kiállás amott. Dallamos metál hívőknek ettől függetlenül igencsak ajánlott az album.



GS ★★★★★☆

Majd a harmadik lemez végre bombajó lesz

Rata Blanca – (CD) El Reino Olvidado //Gyu

EZEN SPANYOL NYELVŰ korongon a helyi kultúrából kiindulva megtalálhatóak szerelmes dalok (elvégre dél-amerikai, azaz argentin bandáról van szó), ahogy fantasy ihletésű nóták is. A srácok viszont értek a régebben divatos Rata Blanca stílushoz, a 70-es évek végének hard rockjához, onnan is legfőképp a Rainbow nevű elképesztően zseniális banda örökségéből táplálkoznak, erre jó példa a címadó *El Reino Olvidado*, amelyben azért ott prüntöyögnek a Hammondok is, ahogy kell. Persze a rákenroll nemcsak egy nótából áll az albumon, Adrian Barilari változatlanul elképesztően jó hangú, a többiek pedig igazi rockhősök. Akkor is imádnám a vokált, ha egy szót nem értenék spa-

nyolul, ez az énekes ugyanis világszínvonalú, és csak borzongok tőle, annyira tetszik... szerencsére értem a dalszöveget. Egyéb hatások: Deep Purple, Whitesnake, stb. Persze van, aki nem ezt a stílust kedveli, de úgy hiszem, ezek a dalok még azok lábait is megmozgatják, akiknek egyébként dobgep-re és 180 BPM-re, netán folytonos hadarásra van szükségük ehhez a tevékenységhez.



GS ★★★★★☆

„Ez a patkány nem fehér, hanem szivárványos”

Crown of Thorns – Faith //BZ (CD)

JEAN BEAUVOIR IGAZI KULT arc a hard rock műfaján belül is – annak idején glam-punk bandában indult (Plasmatics), majd átnyergetelt társszerzőnek olyan neves bandák mellé, mint például a Kiss, de az ősidőkben még a Stallone-féle Cobra film betétdalát is ő írta. A megjelenésre is igen excentrikus figura (afroamerikai gitáros, rajta csilivili glam cucc, a fején pedig szőkére hidrogénezett mohikánfrizura) egy ideje Crown Of Thorns nevű bandájával alkot lemezeket. A kissé rockmentes 90-es évek után 2002-ben tért vissza, aztán újabb szünet, egy gyengécske pop-rock lemez, közben még a punkfrizkót is leberetválta... nem jók az előjelek. És

nem is igazán jó a lemez. Persze továbbra is a Stanley-s Kiss dalok jellegét viszi tovább Jean mester, csak épp nincs kiugró pont – olyan a lemez, mintha az egykori, jóval erősebb dalok gyengébb, elmosottabb változatait hallanánk. Pár hangsabb durrantáson kívül sajnos az album egésze inkább csak halk, szebb időket idéző flatulláció.



GS ★★★★★☆

Nincs haj, nincs csoki

Thunder – Bang! //BZ (CD)

EGYES BANDÁKNAK VALAHOGY csak nem akar szerencséje lenni. Ilyen az angol Thunder is, akik már húsz éve gyártják a színvonalasabbnál színvonalasabb rocklemezeket, játszottak együtt a Bon Jovítól a Def Leppardon át mindenkivel, aki számít, és valahogy mégse kerültek előrébb. Pedig a zene rendben volt eddig is, és ezen a lemezen is minden oké, tőkös rock'n'roll slattyog kifelé a hangszórókból. Danny Bowes hangja egyszerre dallamos és férfiasan reszelős, a nóták tekintetében meg mintha megállt volna az idő, pici jelét se hallani fölösleges modernkedésnek. Az olyan dalok hallatán, mint a nyitó *On The Radio*, simán feltolod

az autót büntetési limit fölé, de beférték olyan meglepetések is, mint a tört ritmussal is simogató akusztikus *Retribution*. Egyszerre szeretheti őket az, aki a ZZ Top és az AC/DC környékén érzi jól magát, de az is, aki szimplán a kortalan rockzenéért rajong. Az meg, hogy most sem fognak befutni, nem az ő hibájuk, de ez már egy másik, szomorú történet...



GS ★★★★★☆

Törtelen lelkesedés, feelinges rockzene

Tesla – Forever more //BZ (CD)

AHAJDANI FELTALÁLÓRÓL elnevezett kaliforniai csapat annak idején a Mr. Biggel együtt robbant a köztudatba, még abban az időben, amikor az emberek értékelték a „hajmetal” néven csúfolt stílus legjobbjait. A The Great Radio Controversy lemez, valamint a Five Man Acoustical Jam koncertlemez környékén voltak a legsikeresebbek, majd rájuk is lecsapott a grunge korszak, és egyik gitárosuk tragikus halála sem igazán kedvezett a folyamatos albumgyártásnak. Riválisuk, a Mr. Big közben a To Be With You farvizén marha jól eléldégt a jogdíjakból, szegény Teslának 2004-ig várni kellett a visszatéréssel. Sokak szerint azonban inkább ez a lemez az igazi

kambekk, itt találták meg újra régi önmagukat, amit már az első klipdal, az *I Wanna Live* is bizonyít. Az persze sajnos tény, hogy ezen a lemezen is érezni még némi bizonytalanságot: „Vajon mennyi nyolcvanas éveket szabad megengednünk”? – nos, ha a Tesla nem félt volna, 5 pontos kritika lenne ez is, de pár óvatoskodó dal miatt maradjunk egy biztató négyesnél.



GS ★★★★★☆

Kissé óvatos, de egyre erősebb...

Fehér Béla – Filkó //dZé (könyv)

ELŐFORDULT MÁR, HOGY RÉGEBBEN született könyvet ajánlottam nektek, a Filkó esetében is ez a helyzet, de ismét van mentségem, mivel nemrégiben adták ki újra. Ez nagy öröm, mivel ez egy igen-igen kiváló regény, de még antikváriumokban is lehetetlen volt megkapni – nem véletlenül. Fehér Béla elismertség/teljesítmény hányadosa sajnálatosan alacsony, pedig szerintem megérdemelné, hogy mondjuk Grecsó Krisztián mellett emlegessék. A regény Görbekerti Filkó, a középkori teherautósofőr történetét meséli el, aki távol feleségétől és lányától belehabarodik egy prostiba, aki mindenkinek kínálja szolgáltatásait, csak épp vele nem akar lefeküdni. Ez elég dü-

hító, frusztráló dolog, így Filkónak mániájává válik, hogy meg kell kapnia Bettit. Közben rengeteg szálon fut a történet, a főhős szülőfalujában ufó jár, eltűnik egy kisgyerek, a tanító magrezonátort épít (bármilyen legyen az), Filkónak pedig meg kell küzdenie azzal is, hogy lánya hozzá költözik. Abszurd, fantasztikus és groteszk elemekkel tarkított, mégis ízig-ve-ri magyar valóságregény. Mestermű!



GS ★★★★★☆

Újra kiadták a mesterművet

PRINCE OF PERSIA

KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
DECEMBER
11.

Tudtátok, hogy Jordan Mechner az öccséről... De inkább hagyjuk. Bármennyire is szerettük a Ubisoft *Prince of Persia* játékeit – főleg a nagy visszatérést, újjászületést jelentő *Sands of Time* óta –, éreztük mi is, hogy itt az ideje a Nagy Megújulásnak. És be is következett! A grafikáról már ódákat zengtünk: ha nem is jön át a képeken, mozgás közben egyszerűen lélegzetelállító. Az új harcrendszert is megvettük, a hangulattal sincs semmi gond... Ezek után még ha nagyon akarnák, akkor sem tudnák elrontani. (De miért is akarnák)?



LEFT 4 DEAD

A Valve beismerte, hogy a *Left 4 Dead* miatt kell olyan bosszantóan sokat várni a *Half-Life 2: Episode Three*-re, ezért nagyon ajánljuk, hogy megérje a várakozás. Más kérdés, hogy a Valve nem szokott csalódást okozni, ezért tíz percenként ránézünk a Steamre, vajon kezdetjük-e már a zombik hentesését. Doug? Please?



MIRROR'S EDGE

A *Mirror's Edge* kicsiny szerkesztőségünket is látványosan megosztotta: van, aki szerint a *Battlefield* fejlesztőinek tetőkön rohangalós FPS-e az év, évtized, eon, stb. legjobb játéka, más szerint csak arra jó, hogy újra összefussunk rég nem látott reggelinkkel. Decemberig kidolgozzuk végleges álláspontunkat, addig is maradjatok velünk!



**INTEL X58-AS ALAPLAP-
MUSTRA – CSIPETNYI
TUNINGGAL MEGSZORVA**

A következő hónapban igazán mélyre süllyedünk a hardverek óceánjában. Összegyűjtöttük a manapság fellelhető összes X58-as lapkakészletes alaplapot, és órákon át tartó izzasztókúrát alkalmaztunk rajtuk. A teszt fénypontját azonban az Extreme Core i7 tuningja fogja jelenteni, ígérjük, 4 GHz-ig meg sem állunk!



**CALL OF DUTY:
WORLD AT WAR**

Az új *Call of Duty* multis bétájába már belekukkantottunk, de nem akartunk végleges következtetéseket levonni („mi ez, valami *CoD 4* mod?”) – szóval hamarosan befut a kész termék, azt már csak kibírjuk. (És így Ti is). Amit eddig láttunk, az persze tetszett, a végén még felnő a Treyarch csapata az Infinity Wardhoz? (Megfejtéseket az arena@gamstar.hu-ra)!



**WORLD OF WARCRAFT:
WRATH OF THE LICH KING**

Mire ez a szám megjelenik, a *WoW* fanatikuskok már rég Northrend kies tájait róják, hogy meginduljanak a 80-as szint felé vezető rögös (és szénnérfelt retri palák könnyeitől csúszós) úton. Mi már a bétateszt alatt alaposan körbeszimatoltunk, most pedig részletesen beszámolunk arról, mi mindent zsúfolt a Blizzard a szatyorba.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:

A karácsonyi teljes játék mindig igazi csemege, és idén olyan címek vannak terítéken, hogy egyelőre nem tudunk választani. Óh, édes teher! A felmerült lehetőségekkel inkább nem zavarnánk össze szeretett olvasóinkat, mert csak vita lenne, meg széthúzás, meg kukarugdosás. Inkább ezt! – rikoltná az egyik tábor. A frászt, inkább azt! – süvöltene a másik. Nem, nem.

De senki se aggódjon! Következő teljes játékunk még decemberi lapszámunk megjelenése előtt közhírré tétetik és kidoboltatik, nem másutt, mint a **WWW.GAMESTAR.HU**-n!


játék, csengőhang a **1796**-os számra elküldött kód után már is a Tied!



WORMS

letöltési kód: **GSJ 12057**

MÉG TÖBB JÁTÉK: **WWW.GAMESTER.HU**



Juiced visszatért és most 3 dimenzióban száguldozhatsz az utcákon! Nyerd meg a futamokat, nyerd pénzt és új autótak - ez majd lenyűgözi a szponzorokat, akik támogatni fognak Téged! Menj a garázsba a versenyek között és tuningoldtasd, festesd vagy egyszerűen csak csodáld a verdákat!

letöltési kód: **GSJ 12075**



Pro Evolution Soccer 2009
A világ legnagyobb mobilos focija, amely jobb, mint valaha, és Bluetooth többjátékos módot is tartalmaz!

letöltési kód: **GSJ 12101**



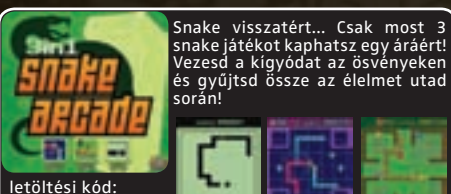
Irány a pálya! EA SPORTS™ FIFA 09! Urald a játékot az új Side-On nézetből és pontos átadásokkal! Kihívás és Idény mód!

letöltési kód: **GSJ 12042**



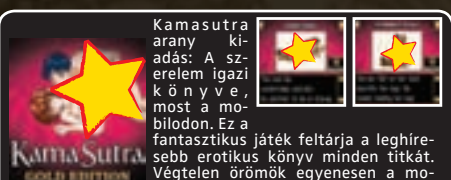
Szerezd meg a SPORE™ játékot a mobilodra, lubickolj az ősvérsben, és kóstolj bele az evolúcióba! Képes vagy túlélni?

letöltési kód: **GSJ 12035**



Snake visszatért... Csak most 3 snake játékot kaphatsz egy áráért! Vezesd a kigyódat az ősvényeken és gyűjtsd össze az ételmelet utad során!

letöltési kód: **GSJ 12059**



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

letöltési kód: **GSJ 11089**



Erotikus történet 5.
A lányok Valentin-napi bulija forró orgiává változik....

letöltési kód: **GSJ 11956**



NEED FOR SPEED UNDERCOVER

letöltési kód: **GSJ 12125**



QUANTUM OF SOLACE

letöltési kód: **GSJ 12126**

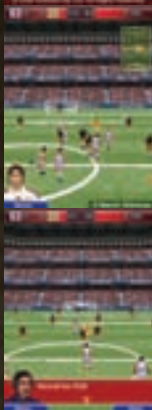


CALL OF DUTY WORLD AT WAR

letöltési kód: **GSJ 12124**



Ha most letöltöd a FC Bayern München 2008/09 játékot (letöltési kód: **GSJ 12032**) Ipod Shuffle-t nyerhetsz! További info: www.gamester.hu/ipod NE HAGYD KI!



NYERJ! IPODOT



My Sims

Fedezd fel a MySims™ világát a mobilodon! Készülj, hogy másik városba költözz és új otthonodá teed azt. Vedd bele magad az izgalmas feladatokkal és mőkás elfoglaltságokkal teli nagy kalandba! Barátkoz össze a helyiekkel és kelj életre a várost!

letöltési kód: **GSJ 12116**



Company of Heroes

letöltési kód: **GSJ 12056**



MotoGP

MotoGP3 a harmadik és egyben a leginkább forradalmi része a nagy sikerű MotoGP sorozatnak! Az új szezon adatai és egyre több verseny vár minden fanatikus, akik a világ bármely részéről követik az eseményeket!

letöltési kód: **GSJ 12066**



MADAGASCAR ESCAPE 2 AFRICA

A mobil játék

letöltési kód: **GSJ 12127**



STRIP POKER

Legyél ügyes a kártyában és ajándékként nézd meg a lányokat, ahogy levetik minden ruhájukat. A játékot a szép képek és a valóban izgalmas Póker játék teszi változatosabbá.

letöltési kód: **GSJ 11980**

A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1796-os SMS számra. Infó vonal: Digitania Zrt (1) 328-5063 (normál hívás) A hirdetésben látott mobiltartalom letöltésével feliratkozol előli zetesés szolgáltatásunkra. Hetente háromszor küldjük majd a 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 zetesést, akkor küldd a STOP szó után a szolgáltatás azonosítóját a 1796-ra.

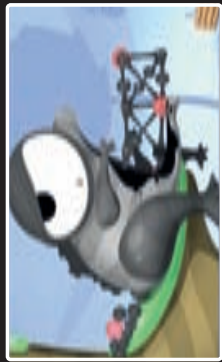
- SEGÍTSÉG!**
- 1 Ha már sikerült kiválasztanod melyik játékra, vagy csengőhangra van szükséged keresd meg a hozzá tartozó kódot.
 - 2 SMS-ben küldd el a kiválasztott kódot a **1796**-os számra.
 - 3 Rögtön kapsz egy válasz üzenetet, amiben megtalálsz, hogy honnan töltheted le a kódhoz tartozó tartalmat.
 - 4 Töltsd le, más dolog már nincs is. Ha megnyerte tettszéd ugyan ilyen egyszerűen másik is a Tied lehet!

még több játék, csengőhang, háttérkép:
TV2 Teletext 600. oldal
Viasat Teletext 500. oldal



PLUSZ

Rovatunkban ezúttal a Far Cry 2 megjelenésének alkalmából veszélyes sebességgel kiadott NVIDIA és ATI béta drivereket tölthettek le, hogy minél zökkenőmentesebben élvezhessék az afrikai kalandozást.



DEMÓ

E havi kiemelet demónk a World of Goo, mely jó eséllyel pályázhat az idei év legkreatívabb és legadiktívabb játékaának címére. Grafikaijával és humorával az év egyik legnagyobb meglepetése.

Tejjes DVD-tartalom GameStar 2008. NOVEMBER

DEMOK

Lego Batman
Quantum of Solace
Velocity
World of Goo

GSTV MŰSOR

felkonf
játékvideók
másvilág
melyvív
aréna
kerekasztal

JAVÍTÁSOK

King's Bounty
PES 2009
Sacred 2
Spore

MINIJÁTÉKOK

ClickBeat
3D Star Strike
Cheese Swinger
Dragon Blade 2
Jimmy's Lost Toilet Paper
Underland

KÉPGA LÉRIA

Clutch
Damnation
Empire Total War
LoR:Online: Mines of Moria
Secret Files 2
Star Wars: The Old Republic
Stargate Worlds

MELVIVIZ

Driver: ATI v8.9, Nvidia v:178.13
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

Richard Gariott az úrben Fracture
Zoltac erődemonstráció
GeForce GTX 260 OC
Deus Ex 3
Star Wars: The Old Republic
GTA IV – A PC-s verzió
Shaun White Snowboarding
The Day

MOZI

Max Payne
Star Wars: A klónok háborúja
Sasszem
Vétró olaj
Speed Racer

HÁTTÉRKÉPEK

Gear of War 2
Tom Clancy's Endwar
Damnation
Men of War
Far Cry 2
Motorstorm: Pacific Rift
Perry Rhodan
Race Driver: Grid
Red Alert 3
Dead Space

Brothers in Arms: Hells Highway

Little Big Planet

CSALÁSOK, TRAJNEREK

Brothers in Arms: Hells Highway
Deadlines Catch: Alaskan Storm
Dimensity
Europa Universalis: Rome
Far Cry 2
Fear: Perseus Mandate
Locomotion
Penumbra Requiem
Pipemania
Playlogic: Stateshift
Premiere Manager 2009
SAS: Secure Tomorrow
Shattered Suns
Titan Quest
Unreal Tournament 3

PC DVD ROM

RACE - THE WTCC GAME

IDG GS0811



RACE

THE WTCC GAME



GameStar





MÉG NAGYOBB SEBESSÉG... MÉG NAGYOBB TELJESÍTMÉNY... MÉG NAGYOBB BIZTONSÁG
WIRELESS N QUADBAND - AZ ÚJ VEZETÉK NÉLKÜLI KORSZAK

Ha a Wireless N az első osztályt jelentette a sebesség, a teljesítmény és a biztonság terén, akkor mit tudhat az ezt is meghaladó Quadband technológia? Kétszeres sebesség, még nagyobb lefedettség, interferencia-mentes kapcsolatok – vagy ha le akarjuk egyszerűsíteni zökkenmentes HD videó- és játékélmény, csúszás-mentes Internetes telefonálás vezetékek nélkül.

Itt az ideje, hogy megismerd a Wireless N technológia legújabb csillagát! >>www.dlink.hu

WIRELESS | **N**

D-Link®