



GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

9740-NVIDIA GF GTX260, 896MB Limited Edition



NVIDIA GeForce GTX260
576 MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR3 memória
999 MHz (DDR998) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
Dual DVI

9856-ATI Rampage700 2GB Goes Like Hell

HDMI



dual ATI Radeon RV770
790 MHz GPU
DirectX 10.1
2048 MB DDR5 memória
950 MHz (DDR3800) RAM sebesség
CrossFire X™ (Super AA)
HDMI + DVI + VGA

9535-NVIDIA GF 9800GTX+, 512MB HDMI

HDMI



NVIDIA GeForce 9800GTX+
745 MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR3 memória
800 MHz (DDR2000+) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
Dual DVI + HDMI

9771-ATI Rampage700 2GB Golden Sample



dual ATI Radeon RV770
750 MHz GPU
DirectX 10.1
2048 MB DDR5 memória
950 MHz (DDR3800) RAM sebesség
CrossFire X™ (Super AA)
HDMI + DVI + VGA

9245-NVIDIA GF 9600GT, 512MB Dual DVI



NVIDIA GeForce 9600GT
650 MHz GPU
DirectX 10
512MB DDR3 memória
900 MHz (DDR1800) RAM sebesség
PCI-Express / SLI
HD kimenet
Dual DVI

9559-ATI HD4850 512MB TV Dual DVI Golden Sample



ATI HD 4850 (RV770Pro)
700 MHz GPU
DirectX 10.1
512 MB DDR3 memória
1000 MHz (DDR2000) RAM sebesség
CrossFire X™ (Super AA)
Dual DVI

9795-NVIDIA GF 9500GT, 1024MB HDMI

HDMI



NVIDIA GeForce 9500GT
550 MHz GPU
DirectX 10
1024 MB DDR2 memória
400 MHz (DDR800) RAM sebesség
HDMI + DVI + VGA

9566-ATI HD4850 512MB TV Dual DVI



ATI HD 4850 (RV770Pro)
625 MHz GPU
DirectX 10.1
512 MB DDR3 memória
993 MHz (DDR1986) RAM sebesség
CrossFire X™ (Super AA)
Dual DVI

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

GameStar

Hirdess ingyen és egyszerűen!

Keress a
több mint 22 000
hirdetés között!



<http://apro.gamestar.hu>

576 KByte üzletek akciós ajánlata

2009. január 10-ig



grand
theft
auto IV

Call of Duty 4 - Game Of The Year	12.999,-	15.999,-
The Witcher - Bölvéri kincs	7.999,-	8.999,-
Crysis Warhead	6.999,-	8.999,-
Grand Theft Auto IV	11.999,-	12.999,-
Sims 2 - Duplán költséges kiadás	9.999,-	8.999,-
Left 4 Dead	11.999,-	12.999,-
NFS Undercover	11.999,-	12.999,-



PC

Fallout 3	8.999,-	8.999,-
Call of Duty World at War	11.999,-	10.999,-
Tomb Raider Underworld	7.999,-	8.999,-
Red Alert 3	11.999,-	10.999,-
Sacred 2	9.999,-	8.999,-
Spore (alap)	11.999,-	10.999,-
Dead Space	11.999,-	10.999,-



PC

WOW Lich King	9.999,-	8.999,-
WOW Lich King Collector's Edt	21.999,-	22.999,-
Warhammer Online	11.999,-	12.999,-
Flight Simulator X Gold	13.999,-	12.999,-
Crysis	11.999,-	12.999,-
Mercenaries 2	11.999,-	12.999,-
Moto GP 08	7.999,-	8.999,-



PC

Pure	7.999,-	8.999,-
Mass Effect	7.999,-	8.999,-
Bioshock	5.999,-	4.999,-
STALKER Clear Sky Limited Edt	7.999,-	8.999,-
War Leaders	7.999,-	8.999,-
Devil May Cry 4	7.999,-	8.999,-
Legó Batman	7.999,-	8.999,-



PC

FIFA Manager 09	11.999,-	12.999,-
007 Quantum of Solace	11.999,-	12.999,-
Half Life 2: The Orange Box	6.999,-	8.999,-
Pro Evolution Soccer 2009	10.999,-	9.999,-
NHL 09	11.999,-	12.999,-
Race Driver Grid	7.999,-	8.999,-
Heroes V Silver	6.999,-	8.999,-



PC

Ford Off Road	1.999,-	999,-
LEGO Indiana Jones	9.999,-	8.999,-
Sims 2 - Hajtórótt Köznök	7.499,-	8.499,-
Sims 2 - Nagyvárosi Élet	7.499,-	8.499,-
Hears of Iron II	1.999,-	999,-
Sherlock Holmes: The Awakened	1.999,-	999,-
FlatOut 2	1.999,-	999,-



PC

VIDEKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.	06 52 538 759
Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Arkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Arkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Szolnok Pelikán BK.	06 56 344 478
Tatabánya Vértess Center	06 34 801 440

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza	06 1 324 70 04
Arkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17
Westend Üzletközpont	06 1 238 75 76

ÚJ ÜZLETET NYITUNK!

Kaposvár
(nyitás: 2009.04.02.)

internetes rendelés: www.576.hu
telefonos rendelés: 06 70 365 0385
(hétköznap 8-16 óra között hívható)

A fenti játékokat az akciós kuponnal 1000 Ft kedvezménnyel bármelyik 576 KByte üzletben megvásárolhatod 2009. január 10-ig, vagy a készlet erejéig! Az árváltoztatás jogát a Comgame 576 Kft. fenntartja.

576
ÜZLETEK

A FELTÜNTETETT KEDVEZMÉNYT A KUPON LEADÁSÁVAL ÉRVÉNYESÍTHETED. A KUPON 1000 FT KEDVEZMÉNYRE ÉRVÉNYES. A KEDVEZMÉNY ÉRVÉNYES A KÉSZLET EREJÉIG.

-1000 FT
MÁS AKCIÓVAL NEM VONHATÓ ÖSSZE A KEDVEZMÉNY.



TÚL SOK A JÓBÓL? MICSODA BUTASÁG...

A KARÁCSONYI LAPSZÁM minden évben különlegesnek számít, hiszen ilyenkor, az ünnepek közeledtével bennünk is feltámad az ajándékozási vágy, és mindenféle extrával kedveskedünk Nektek. Természetesen ebben az évben sincs ez másként!

A teljes játék terén például megnyomtuk a ceruzát, és Tim Schafer díjnyertes, kritikus és vásárlói elismerésekben egyaránt tobzódó játékát, a *Psychonauts*-ot hoztuk el nektek. Másik meglepetésünk a kétféle 2009-es falinaptár, egyik oldalán csajos, másik oldalán „csávós” kivitelben, melyekhez a modelleket egyrésztől a *The Witcher*, másrésztől a jövő évben várható *Street Fighter IV* játék szolgáltatta, döntsön mindenki józólése és saját belátása szerint, melyikkel díszíti majd szobája falát a jövő évben.

Egy különleges összeállítással is kedveskedünk nektek a DVD-n: a *World of Goo* elképesztő sikere, illetve a www.gamestar.hu online „testvérlapja”, a www.jatekazon.hu újra rádöbbenett minket arra, hogy élmény tekintetében a legegyszerűbb játék is felveheti a versenyt a bolti dobozos játékokkal, ezért a jelenleg fellelhető, általunk legjobbnak ítélt 100 freeware játékot összeszedtük egy csokorba. Ezek között ugyanúgy akadnak rövid, pörgős, „ötpercre-lekötős” alkotások, mint nagyobb lélegzetvételűek – a lényeg, hogy a hosszú téli estékre biztosan talál köztük majd mindenki kedvére valót.

S bár elhalmoztunk benneteket játékokkal, de ha valamire a legfrissebb karácso-

ny felhozatalból is szemet vetettetek, természetesen azt a most megjelent *GTA IV*-re, vagy *Call of Duty: World at War*-ra, ebben is segítségére sietünk, mégpedig az 576 áruházzal közösen: az újságban található kupont bemutatva az ott felsorolt játékok bármelyikéből 1000 forint kedvezményre jogosult minden GameStar olvasó!

Így a kezdedben tartott decemberi lapszám, miután az árának felét levásároltad, tulajdonképpen 995 forintba került, ami nem is olyan rossz, ha azt vesszük, hogy az év egyértelműen legütösebb GameStarjáról beszélünk. A tesztrovatot a szokásokhoz híven felduzzadt, a fókuszba a *Prince of Persia* játék került, de olyan nagygyúkkal kellett megküzdnie a kiténtetett pozícióért, mint a *Call of Duty: World at War*, a *Mirror's Edge*, vagy a *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*. Matteo is összeszedte magát az év utolsó lapszámára, és a karácsonyi gépbővítési időszak tiszteletére összerontott egy hejre kis tanácsadót, a piac – szerintünk – legjobb ajánlataival. Ha még nincs meg, mit vegyél / kérj ajándégyanánt, érdemes elolvasni.

EGY, A CSAPATOT érintő bejelentést is meg kell ejtenem – illetve végre megemlíthetem –, melynek keretében lehullhat végre a lepel a sokak által szeretetve kedvelt Helikopter kilétéről. Ő bizony Flatline, aki annak idején a *Gamer* magazinban ténykedett, majd megszűnése után a konkurens magazinhoz igazolt, de onnan már régóta „hazahúzott” a szíve (a *Gamer* annó ugye a GameStar-ba

olvadt be), s így egy ideje ott már nem publikált, nálunk viszont igen, Helikopter írói álnév alatt, ugyanis mindenféle kötődések és megállapodások miatt nem fedhette fel valódi kilétét. Ám az „átmeneti időszak” véget ért, sokak kedvence most már hivatalosan is a GameStar stábjához igazolt át. A konkurens magazin azon olvasói, akik nőneműnek hitették a kollégát, és különböző formákban szerelmet vallottak neki, kérjük ne nálunk lázadozzanak, hanem a konkurens magazinok szerkesztőségeiben: mi jobb szeretjük a tiszta vizet a pohárban, meg ugye rá sem vagyunk kényszerülve kamu női cikkírók szerepeltetésére, hiszen vannak nekünk hús-vér „ciberegőrljeink” is.

ÍGY AZ ÉV VÉGÉRE még egy örömteli hírrrel szolgálhatok: most már hivatalos, hogy 2009 februárjában startol a vadonatúj GameStar Online, teljesen átszabott dizájnnal, és eddig még nem látott szolgáltatásokkal fűszerezve, így bátran buzdítok mindenkit, hogy a nyomtatott magazin vitán felül minőség, kimunkált, és vizuálisan gusztusos írásai mellett a napi hírekért, videotesztekért, vagy csak egyszerűen a közösségért – minimum! – látogassanak fel a www.gamestar.hu oldalra is, hisz így teljes az élmény. Belőlünk sosem elég, ugye.

LEGVÉGÜL nem maradt más hátra, mint hogy Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kívánjak a GameStar Team nevében! Találkozunk 2009-ben!

CÍMLAPSZTORI PRINCE OF PERSIA

ÚJ STÍLUS, ÚJ IRÁNY: Jordan Mechner újra nekiállt, hogy úgy szabja át a perzsa herceg világát, ahogy az szerinte 2008 végén méltó hozzá. A korábbi három rész kétértelmű remek volt, de már ráfért a megújulás: most kiderül, hogy sikerült-e a nagy mutatvány!

48



FIGYELEM!

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

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

KÖSZÖNJÜK!

GameStar TARTALOM /12

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



BEMELEGÍTÉS

- 8 DVD-TARTALOM
- 12 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 16 HÍREK
- 26 RESIDENT EVIL 5
- 32 SOK KICSI SOKRA FEJLESZT
- 34 METRO 2033: THE LAST REFUGE
- 38 SZTÁROK VS. JÁTÉKOK
- 40 TOP 10 HALÁL!
- 42 COMPANY OF HEROES: TOV
- 44 GOTHIC 3: FORSAKEN GODS
- 45 THE GODFATHER II

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 48 PRINCE OF PERSIA
- 54 EGY KÁVÉ MELLETT... ERLING ELLINGSENEL
- 56 LEFT 4 DEAD
- 60 MIRROR'S EDGE
- 64 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
- 70 JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE
- 72 WOW: WRATH OF THE LICH KING
- 78 LOTRO: MINES OF MORIA
- 80 A VAMPYRE STORY
- 84 NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR
- 86 SILENT HILL: HOMECOMING
- 89 WAR LEADERS
- 90 LEGENDARY
- 94 FIFA MANAGER 09
- 96 LIPS
- 97 MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
- 98 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 100 HÍREK
- 104 MSI P7NG-M DIGITAL, KINGSTON HYPERX DDR2-1150 MHZ 2 GB KIT
- 105 GAINWARD GEFORCE 9500 GT 512 MB DDR2, ARCTIC COOLING FREEZER XTREME
- 106 ACER ASPIRE ONE, GENIUS GHP-05 LIVE
- 108 INTEL X58-AS ALAPLAPKÖRKÉP FELPAPRIKÁZOTT GRAFIKUS DELIKVENSEK A FELSŐ-KÖZÉPBŐL
- 110 MIT ÉRDEMES A FELSŐ-KÖZÉPBŐL? HARDVEREK A HÓBAN
- 112 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 118 MY NAME WAS BOND, JAMES BOND
- 120 KING ARTHUR FEJLESZTŐI NAPLÓ #2
- 121 A JÁTÉK HATÁRÁN TÚL
- 122 LIVE FOR SPEED VS. DRIFT
- 124 MÁSVILÁG
- 128 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



48

PRINCE OF PERSIA

PoP, csajok, satöbbi



60

MIRROR'S EDGE

Nőcske a forró bádogtetőn



72

WOW: WOTLK

Northrendet teremtünk!



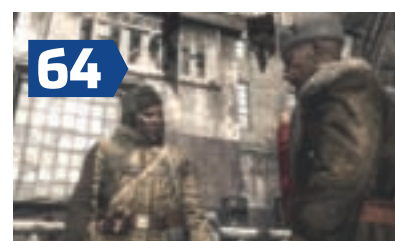
45

GODFATHER II



108

INTEL X58-AS ALAPLAPOK



64

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

GYORSKERESŐ

A VAMPIRE STORY	80
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR	64
COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR	42
FIFA MANAGER 09	94
GOTHIC 3: FORSAKEN GODS	44
JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE	70
LEFT 4 DEAD	56
LEGENDARY	90
LIPS	96
LOTRO: MINES OF MORIA	78
METRO 2033: THE LAST REFUGE	34



MIRROR'S EDGE	60
MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE	97
NEVERWINTER NIGHTS 2:	
STORM OF ZEHIR	84
PRINCE OF PERSIA	48
RESIDENT EVIL 5	26
SILENT HILL: HOMECOMING	86
THE GODFATHER II	45
WAR LEADERS	89
WOW: WRATH OF THE LICH KING	72

MEET DA TEAM



Sokan kértétek, hogy ne mindig csak Bad Sectorról, mazurról, Gyuról, Duncanról szőljon a rovat, hanem a ritkábban író arcok is kerüljenek bele. Tessék, itt vannak:



SZITYTÓ MOSTANÁBAN MÁR inkább holmi Excel-táblákba bújik a játékok helyett, a *Wrath of the Lich King* eljövételével azonban felébredt benne a szunnyadó paladin. Magára csapott egy bubit és nekilódult: northrendi kalandozásának tanulságait most megrendítő őszinteséggel tárja elénk.
WOW: WRATH OF THE LICH KING



SOPHIASO ELSŐ PILLANTÁSRA egy szende tüneménynek látszik, de legalábbis nem gondolnánk róla hogy annak idején zombik egész hordáját megszárolta halomra. Ha csak tette. Ennek a nem elhanyagolható információnak birtokában már nem is olyan meglepő, hogy szinte transzban várja a folytatást.
RESIDENT EVIL 5



ENDER EBEN A HÓNAPBAN ENGEDETT a diszkrét, ám annál határozottabb unsozlásnak, és felöltötte a tesztelő overallt, megragadta a csavarkulcsot. Titánok harca, ki győz vajon? James Bond vagy ender? Ender vagy James Bond? Legyen elég annyi, hogy bozontos kollégánk szigorú volt, de igazságos.
JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE



FLATLINE EGYRE ELBORULTABB toplistákat készít, de hát mi sosem a legkézenfekvőbb témák alapján rangsoroltuk a játékokat. Ebben a hónapban a tíz leglátványosabb, legvérengzősebb, legtrancsírózósebb, legbeleözömlősebb stb. halált gyűjtötte össze, amivel játékban csak találkozhattunk.
TOP 10 HALÁL!



VAKKA ÚR KÖZÜL S TÁVOLSBAN A LEGNAGYOB S.T.A.L.K.E.R. rajongó, aki már bekötött szemmel is tájékozódik a Zónában, odatalál a titokzatos sz*rkofához, stb. Nem csoda, hogy a *Metro 2033* bejelentésekor apró sikkantások kísértebben alélt el, és most, hogy új, exkluzív képeket szereztünk a játékból, totál kész van.
METRO 2033



BERRR MÉG ÉL, AHOGY A KALANDJÁTÉKOK is: mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy megérkezett a várva-várt *Vampire Story*. Szeretve tisztelt kalandjáték-szakértőnk bölcsész múltját meghazudtoló akrobatikáival vetette rá magát a tesztverzióra: egy kis ünnep ez, minden kalandjáték rajongónak, biza.
A VAMPIRE STORY



MARCO MÉG EGYSZER ELMERÜLT a virtuális autóversenyzés bűvös-bájos világában, ezúttal a *Live For Speed* szcéna doyenjeivel készített interjút. Többek közt szóba kerül, hogy mennyire ültethetők át a való életbe a virtuális pályán szerzett tapasztalatok – most már biztos nem ülnék be Marco mellé a kocsi.
LIVE FOR SPEED



MATTEO EBEN A HÓNAPBAN SEM tétlenkedett, sőt! Karácsony közeledtével nagyobb a nyomás rajta, mint bármikor (na igen, karácsonykor a gyomorban, szilveszterkor a fejben... ismerős mindenkinek) – úgy-hogy nagy ajándéklistát készített: mit kérjünk? Mit vegyünk? Mit adjunk? Ph4t 100t Extravaganza!
HARDVEREK A HÓNAPBAN

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG

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

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Gyepes Máté (Matteo) mady@gamestar.hu
Kálmán Balázs (Flatline) flatline@flatline.hu
Csoma Péter (Zarathos) pcsoma@idg.hu

Szerkesztőségi asszisztens:

Gombos Zoltán (Vakka) – zgombos@idg.hu

Munkatársak:

Balla „Woodman” 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
Pál Zsófia (Sopiaso) 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: **Kálmán Balázs** (Flatline) flatline@flatline.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
Kiss Balázs (bazowicz) bkiss@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

Grafika, tördelés, címlapterv:

Béres Gábor gberes@idg.hu
Korrektúra:
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** jszigetv@idg.hu
Műsaki 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: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY

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

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: **Babinecz Mónika** mbabinecz@idg.hu
Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hirdetésképesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdapelofigezetes@posta.hu).
Budapestben a Hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).
A GameStar régióiban is, és ajándéktrágyai 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 tájékoztatást a szerző jogát illetően, minden megjelenést követően tájékoztatást a szerző jogát illetően. 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 legnagyobbat figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetések a kiadó a legnagyobbat körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kíséreljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel. A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERKY támogatja.



PSYCHONAUTS

Agyakon keresztül ívelő agyament kalandjáték

TIM SCHAFER, A MONKEY ISLAND sorozat és a Grim Fandango megalkotója sajátos, kicsavart látásmódjáról és humoráról vált ismertté a játékiparban, és 2003-as remekművével, a *Psychonauts*-szal ismét bizonyította, hogy megérdemli hírnevét. Raz, a pszichés képes-

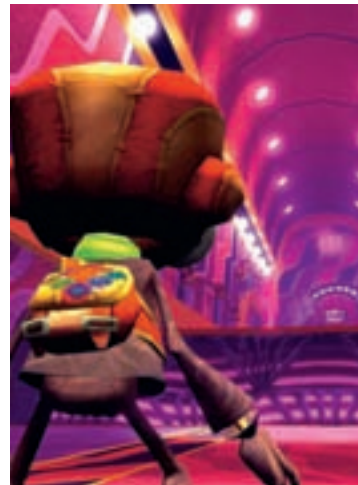
ségekkel megáldott fiatal srác elszökik a cir-kuszából, ahol addig kamatoztatta tehetségét, hogy tovább képezze magát beállhasson az elit Psychonaut ügynökök soraiba. Első lépés a nyári tábornak álcázott kiképzőtábor, ahol a hozzá hasonló különleges képességű fiatal gyerekeket tanítják. Raz érzékésével egy időben a többi lakó

szellemi képességei következetesen elkezdnek leépülni, és hamarosan kiderül, hogy az örült Dr. Lobotó áll a háttérben. Mivel a Psychonaut ügynökök hivatalos ügyben elhagyják a tábor, Razra hárul a feladat, hogy megmentse társait a veszélytől, és megakadályozza Lobotót agyament tervének végrehajtásában.

HARDVERIGÉNY/ajánlott
Windows 98 SE/2000/XP, 2.0 GHz Pentium IV vagy AMD Athlon processzor
512 MB memória,
128 MB NVIDIA GeForce FX 5600 vagy ATI Radeon 9600 vagy jobb VGA

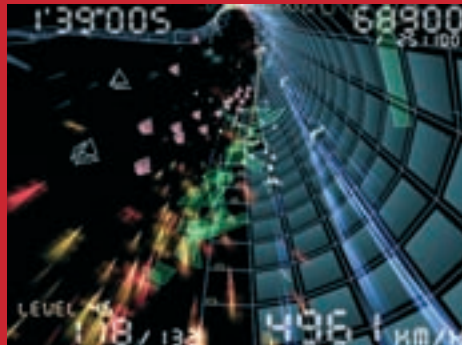
HARDVERIGÉNY/minimum
Windows 98 SE/2000/XP, 1.0 GHz Pentium III vagy AMD Athlon processzor
256 MB memória
64 MB NVIDIA GeForce3 vagy jobb vagy ATI Radeon 8500 vagy jobb VGA
3,75 GB szabad hely

//Zarathos



TOP 100 FREEWARE JÁTÉK

Különleges ajándék karácsonyra



DECEMBERI DVD-MELLÉKLETÜNKÖN KÜLÖNLEGES ÖSSZEÁLLÍTÁSSAL KEDVESKEDÜNK NEKTEK, melyben az Internet-szerte fellelhető 100 legjobb, ingyenesen letölthető játékot gyűjtöttük össze. A tekintélyes válogatás minden kategóriát lefed, szóval az ügyességi játékok kedvelői ugyanúgy találni fognak valamit, amibe hosszú órákat ölhetnek bele, mint az akció-rajongók, vagy a hagyományos point'n'click stílus mellett elkötelezettek. A listából külön kiemelésre érdemes a Guitar Hero sorozat példáját követő, kiváló Frets on Fire, illetve a multiplayer központú FPS kategóriában induló AssaultCube. Jó szórakozást kívánunk hozzájuk!

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

Amennyiben a GS102A jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. A Psychotoxic telepítéséhez futtatni kell a főkönyvtárban található „setup.exe” fájlt. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.



TARTALOM
2008. DECEMBER

6 műsor / 2 óra 57 perc

TARTALOMJEGYZÉK	{ LotRO: Mines of Moria	23:25
JÁTÉKOK	{ Call of Duty 5	27:50
(KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)	{ Left for Dead	33:40
{ James Bond: Quantum of Solace	0:12	
{ Damnation	5:04	
{ Gothic 3: Forsaken Gods	8:15	
{ Prince of Persia	11:08	
{ Far Cry 2	14:00	
MÉLYVÍZ	{ Passzív hűtésű VGA kártyák	1.00
(KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)	{ Intel corei7 plusz alaplap Live teszt!	7:30

Sokan kérték, így teljesítettük – az előző havi GSTV-ben nem szerepelt a Far Cry 2 videója, most pótoltuk, reméljük mindenki örül. Ebben a hónapban tehát meg lehet tekinteni a Far Cry 2 videót, amelyet csak és kizárólag a Ti kérésekre készítettünk el így „utólag”. Ezúttal készültünk extrával, de helyhiány miatt ezzel a megújult GSTV Onlineban találkozhattok (<http://tv.gamestar.hu>).

KIEMELT MŰSOR

ARÉNA

JÖN A KARAJCSONT!



NEM TUDOM, HOGYAN LEHETETT, hogy a műsor novemberi felvételek már elkapott minket a karácsonyi ihlet, pedig még elég sok hátra volt az év végéig. Mindenesetre az átlagnál több nevetgéssel és kevesebb komolysággal zajlott az Aréna – ahogy az karácsony előtt illik.

GSTVTARTALOM

A HÓNAP HARDVERBEMUTATÓJA: MEKKORA AZ AKKORA?



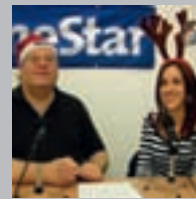
ZeroCool döbbenetes új teszt-sorozatát vezetett be – ezentúl a kártyák vastagságát is méri tesztjeikben, méghozzá a legújabb mértékegységgel, melynek neve SZM, azaz szemmérték. Eből láthatunk egy félelemtelen jó demonstrációt.

A HÓNAP SZAKMAISÁGA: AMIKOR A HÓHÉRT ÖLIK



Kiváló tesztjeink általában virtuális világokban kardoznak, ontanak beleket, fröccsentenek vért. Ezért BZ ezúttal egy tisztán szakmai jellegű vágással igyekezett elintézni Gyu-t. Az eredmény majd kiderül, azonban a kard élességével voltak bizonyos gondok.

A HÓNAP CUKISÁGA: BZ HELYETT TÉLAPÓ

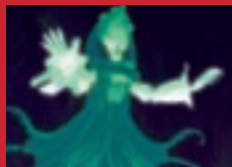


A Másvilágban ezúttal csak ketten vezetik a műsort. De kicsoda duó! Egy végtelenül csinos, bájos rész-szárvaszó, és egy meglehetősen pocokos télapószerű... ja, hogy ezek Anita és Gyu? Mindenesetre a feeling az megvolt, s ezúttal 4 filmelőzetest és 4 klipet kaptok! Boldog Ünnepeket!

IN GAMES WE TRUST!

DEMÓK A DVD-N

Vampire Story



MotoGP 08



Zombie Shooter 2



MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

ANGELS & DEMONS

Dan Brown, a Da Vinci-kód írójának újabb könyvéből készül filmfeldolgozás. Robert Langdon professzor (Tom Hanks) ezúttal az Illuminati nevű titkos szervezet után nyomoz,

melynek tagjai a Vatikán elpusztítására törnek. Dan Browntól elvárhatóan az Angels & Demons is összeesküvések és ősi mítoszok körül forog.

MOZIELŐZETESEK

Star Trek, Monsters vs. Aliens, Valkyrie

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



NOD32 2RPOOV

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak a NOD32-es vírusirtó szolgáltatja. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található NOD32 kliensprogramot, majd ezek után ellátogatasz 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 B5RA16

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

HASZNOS PROGRAMOK amelyekre szükséged lehet

DRIVER: ATI 8.11 XP/Vista, NVIDIA175.24 XP/Vista

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

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

AUDIÓ: Winamp v5.5.3

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

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

CHAT: Windows Live Messenger, mIRC 6.31

TÖMÖRÍTŐ: WinRAR v3.71, WinZip 11.2

VÍRUSIRTÁS, SPAMSZŰRÉS: NOD32, MPP Desktop levélszűrő

DVD-ÍRÓ SZOFTVER: Burn4Free v4.4

CD GALAXIS

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

IGears of W.+UT3+Fear G. 7 990
 9th Company HU (dec)*4 990
 13. század: Dicsőség vagy? 3 990
 99 Card and Casino Games 890
 Afrika Korps vs Desert R. ...1 890
 Agatha Christie:
 And Then There Were N... 990
 Murder on the Orient E...2 990
 Nyaraló Gyilkosok HU.....2 990
 Age of Conan /online11 990
 Age of Conan Collector's 15 990
 Age of Conan 60 card.....7 990
 Age of Empires 1+2 Gold...1 990
 Age of Empires 3 HU1 990
 Age of Mythology Gold1 990
 Agon HU1 990
 Agon 2 HU4 990
 Alarm of Cobra 112 990
 Anno 1503 Gold1 990
 Anno 1701 HU2 990
 Anno 1701Sárkány átka H. 3 990
 Army Racer HU890
 Assassin's Creed4 990
 Bad Day LA, HU1 990
 Barbie HU:
 Barbie, a hablaány HU* ...5 990
 Barbie a kifutón HU*5 990
 Koldus és királylány HU* 5 990
 My S.: Hollywoodi álom* ..5 990
 Rejtély a gimiben HU*5 990
 Barkács Balázs Autót.HU...1 990
 Barkács Bal. Hajót épít HU 1 990
 Barkács B. Házát épít HU990
 Barkács B. Úrhajót épít HU990
 Battle Rage1 990
 Battlefield 1942 Anthology 3 990
 Battlefield Vietnam3 990
 Battlefield 2+Special Forc. 3 990
 Battlefield 2 Complete11 990
 Battlefield 21423 990
 Battlefield 2142 Nothern S. 3 990
 Battleship: Ostrom HU990
 Győzelem fel HU990
 Harc a csodafegyverért H 1 990
 Berlin felé az út HU990
 Beowulf HU1 990
 Big Mutha Truckers 2890
 Bionic Commando Rearm. 3 990
 Black & White 23 990
 Black & White 2 kiegészítő 4 990
 Black Ops HU (dec)2 990
 Blacksite: Area 51 HU3 990
 Blazing Angels: Squadron...1 990
 Blazing Angels 2: Secret...6 990
 Blitzkrieg Anthology1 990
 Blitzkrieg 2 Anthology2 990
 Boiling Point HU990
 Brothers in Arms HU1 990
 Earned in Blood1 990
 Hell's Highway6 990
 Hell's Highway HU(dec)* 6 990
 Bully Scholarship Edition ...7 990
 Bus Driver HU1 990
 Bus Simulator HU (dec)*1 990
 Caesar 4 HU1 990
 Call of Cthulhu6 990
 Call of Duty (GOTY)1 990
 Call of Duty:United Offens. 1 990
 Call of Duty Deluxe3 990
 Call of Duty 49 990
 Call of Duty 4 GOTY*12 990
 Call of Duty:World at War 11 990
 Call of Juarez1 990
 Catz 21 990
 Céh 2 (Guild 2) HU2 990
 Céh 2 Gold (alap+kieg.) H. 6 990
 Chicken Shoot 2 HU990
 Chrome Gold HU890
 Chrome SpecForce1 990
 Chronicles of Narnia890
 CivCity: Rome4 990
 Civilization 3 Complete1 990
 Civilization 42 990
 Civ 4: Warlords1 990
 Civ 4: Beyond the Sword2 990
 Clever HU (dec)*3 990
 Club990
 Code of H.: Idegenlégió1 990
 Code of Honor 2 HU2 990
 Codename Panzers P.1 H990
 Codename Panzers P.2 H990
 Colin McRae Rally 2005 H. 1 990
 Colin McRae DiRT HU3 990
 Combat Flight Sim 31 990
 Combat Mission: Shock F. 4 990
 Command & Conquer
 First Decade csomag7 490
 Generals Deluxe3 990
 Tibenum Wars HU3 990
 T.W. Kane's Wrath H.7 490
 Red Alert 3 HU11 990
 Red Alert 3 Premier Ed. 12 990
 Excessive Speed890
 Fable HU1 990
 Fahrenheit1 990
 Company of Heroes6 990
 Company of H.: Opposing 6 990
 Conflict Global Storm1 990
 Conflict Denied Ops3 990
 Constantine1 990
 Cossacks 2 Gold2 990
 Counter-Strike Anthology ...3 990
 Counter-Strike Source7 490
 Crashday HU1 990



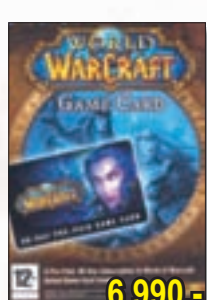
World of Warcraft



WoW Burning Crusade



WoW Battlechest



WoW Gamecard



Warcraft 3+Frozen Thr.



2 990,-

Frontlines: Fuel at War



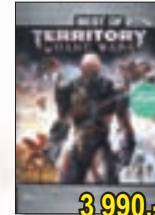
2 990,-

Dawn of War:Soulstorm



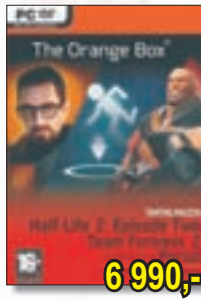
3 990,-

Race 07 GTR Evolution*



3 990,-

Enemy T.: Quake Wars



6 990,-

Half-Life 2 Orange Box



3 990,-

Diablo 2 + Lord of Destr.



3 990,-

Team Fortress 2



1 990,-

Starcraft + Brood War



1 990,-

Test Drive Unlimited



4 990,-

Assassin's Creed



1 990,-

S.T.A.L.K.E.R.

Cross Racing Champ HU ..1 990
 Crysis HUN11 990
 Crysis Warhead HU7 490
 Crystis+Warh, dec 1-3112 990
 Da Vinci rejtélyei: Titkos k. 2 990
 Dead Space HU11 990
 Deus Ex 2: Invisible War...1 990
 Devil May Cry 3 Sp.Ed...5 990
 Dogz 27 990
 Diablo 2+Lord of Destruct. 3 990
 Dino Crisis 2890
 Disciples 2 Gold1 990
 Disney klasszikusokból/db 1 990
 Disney régebbiek/db890
 Divatsuli HU5 990
 Doom 31 990
 Dracula Origin HU (dec)* 1 990
 Dragonshard990
 Driver 31 990
 Driver Parallel Lines.....2 990
 Ducati World Championship 990
 Dungeon Lords Collectors 2 990
 Dungeon Siege+Aranna ...1 990
 Dusk 12 Deadly Zone2 990
 EGYPT 2+3 (angol)1 990
 Empire Earth 2 Gold HU ...1 990
 Empire Earth 3 HU3 990
 Enemy Territory: Quake W. 3 990
 Euro Truck Simulator HU ...4 990
 Europa Universalis 3 HU ...3 990
 Europa U: Rome H (dec)* 4 990
 Excessive Speed890
 Fable HU1 990
 Fahrenheit1 990
 Fall: Last Days of Gaia HU ...990
 Fallout 3 (angol)9 990
 Fallout 3 HU (december)* 9 990
 Fantasy Wars1 990
 Far Cry 2 HU6 990
 Fate of Hellas - H. sorsa ...3 990
 FEAR HU1 990
 FEAR Extraction Point HU 1 990

FEAR + Extraction Point...3 990
 FEAR Perseus Mandate H 3 990
 FIFA 07 HU3 990
 FIFA 08 HU6 990
 FIFA 09 HU11 990
 FIFA Manager 073 990
 FIFA Manager 0911 990
 Fim Speedway 31 990
 Flatout890
 Flatout 21 990
 Flatout Ultimate Carnage H5 990
 Flight Simulator 20044 990
 FS 2004 A-10 Warthog5 690
 FS 2004 Budapest4 790
 Flight Simulator X Gold ...11 990
 FS X: Acceleration9 990
 FS X és '04: Mega Budap. 5 990
 Football Manager 2009...9 990
 Frontlines: Fuel of War...2 990
 Fuvarmagnás HU3 990
 Galactic Assault4 990
 Garbage Truck Sim (dec)* 1 990
 Gears of War HU4 990
 Ghost Recon Adv. Warf...1 990
 Ghost Recon Adv. W. 2...1 990
 Glory of the Roman Empire 1 990
 Godfather3 990
 Golden Horde - Arany h...4 990
 Gothic 2 Gold1 990
 Gothic 3 HU2 990
 Gothic 3: Forsaken Gods* 3 990
 Grand Theft Auto 32 790
 GTA Vice City2 790
 GTA San Andreas3 990
 GTA 411 990
 GT Legends HU1 990
 GTI Racing HU1 990
 GTR (FIA GT R.) HU1 990
 GTR 22 990
 Guild Wars (2006) /online 6 990
 Guild Wars Factions.....5 990
 Gun2 990
 Gyűrűk Úra: Király visszat. 3 990
 Harc Középföldéért3 990

Harc Középföldéért 23 990
 HK2: Boszorkánykirály...7 490
 Haegemonia Gold HU890
 Half-Life 23 990
 HL 2 Episode One1 990
 HL 2 Episode Two + One...3 990
 HL 2 Portal3 990
 HL 2 Team Fortress 23 990
 HL 2 Orange Box6 990
 HL2, Ep.One, Two, Portal, TF2 Halo3 990
 Halo 26 990
 Hard Truck Apocalyptic W. 1 990
 Hard Truck A. Rise of Cl...2 990
 Harry Boys HU (dec)*4 990
 Harry Potter:
 HP 1 Bölcsek Köve3 990
 HP 2 Titkok Kamrája3 990
 HP 3 Azkabani fogoly3 990
 HP 4 Tűz serlege3 990
 HP 5 Főnix rendje HU3 990
 Hearts of Iron 2890
 Hellsdorado3 990
 Heroes of Might and Magic:
 Heroes 3 alap+két kieg...1 990
 Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
 Heroes 5 HU4 990
 H. 5 Végzet Pörlye HU4 990
 H. 5 alap+Végzet P. HU...6 990
 H.5 Kelet-törzse HU6 990
 High School Musical 3...5 990
 Hitman 2: Silent Assassin 1 990
 Hitman 3: Contracts1 990
 Hitman 4: Blood Money1 990
 Hitman Triple Pack: 2+3+4 3 990
 Hitman Holiday Tycoon HU 1 990
 Hour of Victory1 990
 Ice Age 21 990
 Icewind Dale Saga (1+2)...1 990
 IGI 2: Covert Strike HU1 990
 Imperium Romanum HU3 990
 Italian Championship890
 Jack Keane HU1 990
 Jacked890

Jade Empire Spec.Ed. HU 1 990
 James Bond: Quantum of S* Jón Jericho (Clive Barker) HU* 3 990
 Jmurdzsák gyűrűje HU ...3 990
 Just Cause1 990
 Kane & Lynch3 990
 Kao 3: Tűzhányó titka HU990
 Karib-tenger kalózái 21 990
 Karib-tenger kalózái 31 990
 King Kong1 990
 King of the Road990
 King's Bounty HU4 990
 Király visszatér HU1 990
 Knights & Merchants 2 HU ...890
 Knights of Honor1 990
 Knights of the Temple 2...1 990
 Kung-Fu Panda6 990
 L'ecső (Ratatouille)1 990
 Left 4 Dead11 990
 Legacy of Kain: Defiance...990
 Legenda: Isten keze HU ...4 990
 Legendary HU (dec)*7 990
 Lego játékok
 Lego Batman7 990
 Lego Batman HU7 990
 Lego Indiana Jones9 990
 Lego EVM játékok, /db890
 Lineage 2 (Gracia) /online 4 990
 Littlest Pet Shop HU6 990
 Lock On1 990
 Loki2 990
 Lord of the Rings Online:
 Mines of Moria (dec)*7 990
 LotRO + Mines of Moria* 9 990
 LotRO + Mines diszdob* 16 990
 60 napos gamecard7 990
 Lost HU3 990
 Lost Planet Extreme C*4 990
 Lucinda Green's Equest...1 990
 Macskafogó2 Hold'em Póker890
 Madagascar1 990
 Madagascar 2*Jón
 Marine SharpShooter 3 HU 1 990
 Marine SharpShooter 4.....2 990

Mars: Letelepédés egy.....690
 Mashed890
 Mass Effect HU7 990
 Medal of Honor Warchest...3 990
 Medal of Honor Pacific A ...3 990
 Medal of H. Airborne HU ...3 990
 Medieval Lords HU1 990
 Mercenaries 211 990
 Monopoly Tycoon990
 Moorhuhn 4 féle, /db1 990
 Mortyr 2 HU1 990
 Mortyr 3 HU2 990
 MotoGP 21 990
 MotoGP 08 HU7 990
 MotoRacer 3 Gold1 990
 Mountand Blade HU2 990
 Movies3 990
 Műmín HU, /db990
 MySims HU9 990
 Narnia krónikák: Caspian h. 6 990
 NBA 073 990
 NBA 087 490
 Need for Russia: Great...1 990
 Need for Speed Under. 2...3 990
 NFS Most Wanted3 990
 NFS Carbon HU3 990
 NFS ProStreet HU6 990
 NFS Undercover HU11 990
 Neverwinter Nights 1 pakk.2 990
 NHL 073 990
 NHL 0911 990
 Nikita: Hidden Treasure ...1 990
 Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
 Oblivion: Shivering Isles ...2 990
 Off-Road (Ford)1 990
 Onimusha 32 990
 Operation Flashpoint Gold.1 990
 Overlord HU3 990
 Overspeed HU1 990
 Pacific Storm1 990
 Pacific Storm Allies4 990
 Painkiller1 990
 Painkiller 2 Overdose2 990

CD GALAXIS

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



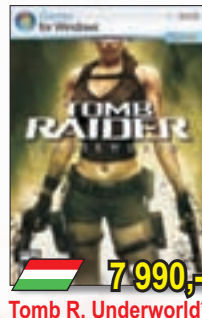
WoW Lich King **9 990,-**



FIFA 09 **11 990,-**



Spore **11 990,-**



Tomb R. Underworld* **7 990,-**



Need for S. Undercover **11 990,-**



GTA 4 **11 990,-**



Far Cry 2 **6 990,-**



Sacred 2 **9 990,-**



BiA: Hell's Highway **6 990,-**



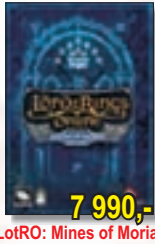
Call of Duty: World at W **11 990,-**



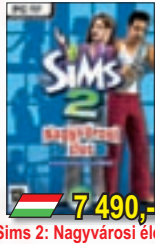
Fallout 3 **9 990,-**



Spore Edes és... **3 990,-**



LotRO: Mines of Moria* **7 990,-**



Sims 2: Nagyvárosi élet **7 490,-**



Sims 2: Paloták és... **2 990,-**



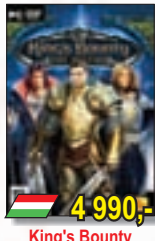
FIFA Manager 09 **11 990,-**



Football Manager 2009 **9 990,-**



Pro Evo Soccer 2009 **9 990,-**



King's Bounty **4 990,-**



Red Alert 3 **11 990,-**

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

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

TELEFON:
(06-1) 479-0933

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

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

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss játék-
információval, listával

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSO

Internetes rendelésnél:
-10% kedvezmény!

Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értékétől függetlenül 990 Ft/csomag.

Paradise Cracked HU690	Restaurant Empire HU990	Sim City Társadalmak HU.....3 990	Spellforce 22 990	Supreme Comm. Forged ...7 990	UEFA Euro 20083 990
Paraworld HU1 990	Richard Burns Rally990	Sims + Livin' It Up3 990	Spellforce 2 Heroes Ed.3 990	SWAT 4 Gold HU1 990	UFO Afterlight HU1 990
Penumbra: Black Plague H3 990	Rider's World: Lovagolni...1 990	Sims Kiegészítő Pack 13 990	Spider-Man (Pökember) ...1 990	Swedish Classics GP890	Universe at War4 990
Perry Rhodan4 990	RW: Ugratni szeretnék HU.1 990	Sims Kiegészítő Pack 23 990	Spider-Man 33 990	S.W.I.N.E. - HU990	Unreal Tournament 3 HU ...4 990
Pink Panther kalandjai HU890	Rise & Fall: Civilizát. at W...1 990	Sims 2 HU8 990	SpiderM:Web of Shadows* ...Jón	Száguldás Moszkvában H*4 990	Vanguardia/online2 990
Platoon HU890	Rise of Nations Gold2 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Spiderwick Krónikák HU ...1 990	Született feleségek2 990	Villámcsapás hadművelet...2 990
Pokoli Szomszédok HU990	Rise of N.Rise of Legends.1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Spinter Cell Trilogy1 990	Taxi 3 Extreme Rush1 990	Wall-E5 990
Pokoli Szomszédok 2 HU...1 990	Road to Fame HU890	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Spinter Cell Double Agent.2 990	Teenage Mutant N. Turtles.1 990	War Leaders HU7 990
Pokoli Szomszédok 3 HU...4 990	Robin Hood: Defender...HU.890	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Spongebob1 990	Terrorist Takedown:	Warcraft 3 + Frozen Thr...3 990
Pokoli Szomszédok 4 HU...4 990	Rogue Trooper1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Spore HU11 990	Háború Kolumbiában HU...990	Warfare - Hadviselés HU...4 990
Port Royale 2 HU1 990	Rollercoaster Tycoon 2 Dix.1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Spore: Edes+rémes elem...3 990	Mogadishu-i konfliktus HU...990	Warhammer
Póni Farm HU1 990	Rollercoaster Tyc. 3 Gold...1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Stalin Subway1 990	Titkos hadműveletek HU...1 990	Mark of Ch: Battle March*3 990
Praetorians1 990	Runaway HU890	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Stalin Subway 2990	Terrorist Takedown 2 HU...2 990	Warhammer Online11 990
Prey2 990	Runaway 2 HU1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Stalingrad1 990	Test Drive Unlimited1 990	Warhammer O. card6 990
Prince of Persia 1+2+31 990	Rush for Berlin HU990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	STALKER1 990	Testament of Faith (dec)*...2 990	Warhammer 40K:
Prince of Persia új (dec)*...6 990	Rush for Berlin Gold HU...3 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	STALKER Clear Sky HU7 990	Thief 3: Deadly Shadows990	Dawn of War GOTY1 990
Pro Evolution Soccer 2009 9 990	Sacred Gold1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Collector's HU12 990	Timeshift HU3 990	Dawn of War Soulstorm...2 990
Project Snowblind990	Sacred 2 HU9 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Star Trek Legacy990	Titan Quest1 990	Warrior Kings Battles890
Pure7 990	Sacred 2 Collector(angol)14 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Star Wars	TOCA Race Driver 3 HU...1 990	Wildlife Park 21 990
Pure Pinball HU890	Safecracker990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Empire at War kiegészítő.9 990	Tomb Raider:	Witcher HU4 990
Quake 43 990	Sam & Max Első évad HU.4 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Force Commander3 490	Angel of Darkness1 990	Witcher Bővített kiadás*...7 990
Race2 990	SAS - Biztonságos holnap.2 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Jedi Knight Gold3 490	Legend1 990	World in Conflict HU3 990
Race 07 HU3 990	SAS - Biztonságos holnap.2 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Knights of the Old Repub.3 490	Anniversary1 990	World of Warcraft /online:
Race 07 kieg: GTR Evolut.3 990	SBK 2008 HU4 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	KOTOR 23 990	Underworld HU7 990	WOW alapjáték2 990
Race 07+GTR Evolution...7 990	SCAR1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Phantom Menace3 990	Tony Hawk's American W...1 990	Burning Crusade2 990
RaceDriver Grid7 990	Scarface1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Racer3 990	Tortuga 2 A két kincs HU...2 990	BattleChest6 990
Rail Simulator3 990	Secret Files Tunguska1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Republic Commando3 990	Torrent 3: Protector (dec)*.1 990	Alap+Burning+két str. guide
Railroad Pioneer990	Sega Rally (Revo)3 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Rogue Squadron3 490	Total Overdose1 990	Wrath of the Lich King...9 990
Railroads (Sid Meier's)5 990	Settlers 2 10th Anniversary.1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	X-Wing Alliance3 490	Trabi Racer890	Lich King collector's21 990
Rainbow Six Lockdown...1 990	Settlers 5 HU1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	X-Wing Collector3 490	Trackmania United HU...1 990	60 napos Gamecard6 990
Rainbow Six Vegas1 990	Settlers 6 HU4 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	StarCraft + Brood War1 990	Trackmania United Forever.4 990	World Racing 21 990
Rainbow Six Vegas 27 990	Shadowgrounds2 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Starship Troopers1 990	Train Simulator1 990	Worms 4: Mayhem HU1 990
Rally Champ Extreme1 990	Shadowgrounds Survivor...2 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Stranglehold HU3 990	Transformers3 990	X3: Reunion1 990
Rally Trophy HU990	Shawn White Snowboard*4 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Street Racer890	Trucker1 990	X3: Terran Conflict (dec)*...4 990
Rayman Raving Rabbids H1 990	Sherlock Holmes Awaken...1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Streets R. 2 Fast Driver890	True Crime: New York City.1 990	X-Men 3: Official Game...3 990
Red Faction 21 990	Sherlock vs Arsene Lupin...2 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Stronghold Legends...4 990	Turning Point: Fall of Lib H 3 990	X-Men Legends 2: Rise of 3 990
Red Ocean HU2 990	Shrek 33 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Suffering+Ties that Bind H.3 990	Turok5 990	Xpand Rally1 990
Red Orchestra: Ostfront...1 990	Silent Hunter 4 HU1 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Summer Athletics H(dec)*.3 990	Two Worlds4 990	Xpand Rally Xtreme2 990
Resident Evil 3890	Sim City 4 Deluxe3 990	Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	Sunmedia HU, 12 féle / db...3 990	Tycoon City New York990	Zoo Empire HU990
Resident Evil 41 990		Sims 2 HU (alap+Különleges kiad...9 990	UAZ Racing 4x42 990		Zoo Tycoon 2 HU1 990

ARÉNA

Köszö a leveleket!!

// Gyu



NA, VÉGRE! LEFUTOTT A NAGY WAREZHULLÁM, úgy látszik, mindenki elmondta a magáét – utolsóként az Olvasó vs. Olvasó rovatunkban egy vitalezáró levelet közlünk, amely nem kevés tanulsággal rendelkezik – lehetőleg erre már ne reagáljatok, a témát jól körbejártuk. Mindezek mellett nem tudtam nem észrevenni, hogy közeleg az év vége, így mindenkinek Nagyon Boldog Karácsonyt, és Csodás Új Évet kívánok!

E HAVI LEVELEINK AZ NOVEMBERI GAMESTARRA REAGÁLNAK

A HÓNAP LEVELE



Nemrég azon gondolkodtam, mi lett volna akkor, ha régen a számítógép valamilyen oknál fogva nem alakul ki ilyen szintre, nem forradalmasítja a világot, egyszerűen nem lett volna. Ugyanis a múltkor azon kezdtem el matekolni, hogy a mai, állítólag korszerű világban a számítógépek adják eme korszerűség alapjait. Gondoljunk csak bele! Hallelujá, hazamegyek, felkapcsolom a villanyt, jé, de jó, ég, és én jól érzem magamat tőle. Azonban gondoljuk tovább a dolgot... Nem akarnék reklámozni, de az E.ON miatt van sokaknak áramellátása, ezért tudunk meleg vízben fürödni, ezért tudunk javarészt jókat enni, teát melegíteni, és ez a sor több százezer „jóságára” növelhető. Azonban az E.ON-nál mi a helyzet? Az, hogy ott számítógépek vezérlik az egész hőbelevancot, ők osztják el, ők nézik a hibákat és a többi. Ez a helyzet még sok más helyen, a kölcsönzőknél, áruházaknál, mindenhol. És mi történne, ha számítógép nem lenne? Mai fejjel ez nehéz ügy, de az ember valószínűleg kitalált volna valami frappáns dolgot ennek a problémának a

megoldására, de az igazság az, hogy a személyi számítógép – rengeteg ember szerint – csak a „gázok lövésére szolgál” –, de nagyot tévednek, mert azért tudunk enni, fürödni és öltözködni, mert ez a nagyszerű szerkezet él és van! Éppen ezért én azt mondom, a számítógép ezeregyszer jobb, mint akármilyen más, és ráadásul univerzális – emlékezzünk csak a Neumann elvekre!

[e-mail] **Jákó Zoltán**

A levél eredetijében a kedves író belekeverte a konzolokat is, de én azt kihagytam – ugyanis bármennyire nem akarjuk elhinni vagy elfogadni, bizony a konzolok is számítógépek – játékcélokra kihelyezett célszámítógépek. De nem is ez a lényeg – mi lenne, ha nem lennének manapság számítógépek? Rengeteg emberi erőforrást emésztene fel az összetett irányítási feladatok. Például egy pályaudvar forgalmát a 30-as

években is meg tudták oldani számítógépek nélkül, azonban rengeteg vasutas, szigorú protokoll, és egy hatalmas központ kellett hozzá, hogy minden jól menjen. Ugyanígy a XVII. században például, amikor a Holland Nyugat-Indiai Társaság virágzott, az irodáiban elképesztő mennyiségű bürokrata dolgozott – a cég hatalmasra nőtt az üzleti sikereknek köszönhetően. Szóval létezett élet, szervezettség a számítógépek előtt is, bár ezt ma már nehéz felmérni. Ahogy a bátyámmal valamelyik nap pont azon filozofáltunk, vajon hogy éltünk mi a mobiltelefonok ELŐTTI korban? Annyira belekényelmesedtünk a jóba, hogy a régi módszereket már felidézni is majdnem lehetetlen. Csak aztán nehogy egy napon mindent előlről kelljen kezdenünk úgy, hogy a fontos módszerekre már nem emlékszünk a hatalmas kényelmünk miatt...

Mi történne, ha számítógép nem lenne?
Jákó Zoltán

A VÉLEMÉNYEM

A véleményemet írnám meg a GS novemberi számáról. Kezdjük az elején! A borító szép, jól megtervezett, a tartalom javarészt is leírja. Ez a tipikus: meglátom az újságárusnál, és kedvet kapok megvenni (ígaz, én előfizető vagyok). Boe bevezetője szépen leírja az egész novemberi szám tartalmát, a megjelenéseket, nem csak egy egyszerű „reklámszöveg”. Az Aréna véleményem szerint kissé egyhangú. Ahogy Gyu is írta: „Ez a hónap a warez iránti érdeklődésről szól”. Gondolom is, hogy rengeteg warezal kapcsolatos levél érkezett, most, hogy ez lett a téma az Arénában (mint pár hónappal ezelőtt az emo style volt).

A demókról szeretnék egy kis eszmecsere folytatni. Sokat gondolkodtam rajta, hogy miért ilyen rövidke a demók. Az Airborne mondjuk ellenpélda, mert egy teljes pályát végig lehetett játszani. Viszont az új James Bond demó 3 perc 10 mp, és a játékidője azért durva pedig. Na, most ez alapján döntök el, hogy jó vagy rossz.
Huber Andor

Igen ám, de össze lehetne válogatni úgy is a kommenteket, hogy ne legyenek ennyire egyhangúak, mert már eleget hallottunk a warezról. (Remélem, a decemberi számban már nem ez lesz a fő téma). Bár ennek is nézhetjük a jó oldalát, legalább most „mindent” megtudtunk róla. Ender az újdonságok bevezetőjében ismét hozta a tőle megszokott formát. Ez feldobja a lap hangulatát, nem is árt bele a poén. A közeljövőben megjelenő játékokat, és a játéktesztet nem részletezném, mindegyik hozta a profi szintet. Tudom, az olvasók nagy része a 20-25

éves korosztályt erősíti, de szerintem ők is szívesebben látnának több poént a lapban, ezzel nem konkrétan a viccekre, hanem a témához illő „vicces jelenetekre” gondolok. Nem azt mondom, hogy hozzátok vissza a Citrompótlót, vagy nyissatok új hasonló cikkeket, hanem hogy az egész újság legyen egy árnyalattal viccesebb. Bár ez is szerkesztőtől függ. A Mélyvíz a legfrissebb és legprofibb. Ezekkel a címszavakkal lehet jellemezni. Ha valaki gépvásárlás előtt áll, lesz fogalma a számára megfelelő cikk elolvasása után, hogy hogyan döntsön, melyik videokártyát

Nézd, sok helyen így is visszaélnék a demókkal – vagy készítenek belőle egy teljes játékot, vagy mindenféle módszerekkel hosszabbá teszik a használhatóságát. Annak idején a klasszikus időkben még az is előfordult, hogy egy-egy bémán befördített demóban ott volt a teljes játék. Nekem a Quantum of Solace demójából 1 perc is elég volt, hogy lássam, ez nem nekem való. Ehhez képest a 3 perc maga a pazarlás.

Azért írok, mert a 2008. novemberi (legfrissebb) GameStarban a Top 10 beteg játék rovatban írtatok a Katamari Damacy-ről (1. helyen szerepelt). Lenne néhány kérdésem ezzel kapcsolatban: Hol lehet megszerezni ezt a játékot PC-re? Mert felmentem a hivatalos oldalra, de ott csak PS2-es változat van. Vagy ha tudnál más Katamari játékot (de csak PC-re), az is jó lenne. Kovács Máté





vegye meg, miibe érdemes befektetni. A lap összességében majdnem tökéletes, kevés változtatással 100%-os lenne. További sok sikert a laphoz és a GSTV-hez egyaránt!
[e-mail] Boros Dénes

Éljen! Ilyennek kell lennie egy véleménynek – összeszedettnek, mindenre kiterjedőnek, értelmesnek. Örülök is piszokmódnak. Mivel megszólítottál, így egyből válaszolok is – igen, valóban, hozott anyagból dolgozik az Aréna. Ha 100 beérkezett levélből 90 a warezrel foglalkozik, akkor meglehetősen nehéz úgy „összeszerkeszteni”, hogy ne ez legyen a domináns téma, mint ahogy ez meg is történt. Ugyanis lehet, hogy – elméletileg – a 10 maradék mind-mind nagyon érdekes, így ki lehet váltani a warez többséget. De ebben az esetben nem így volt. Azonban számomra az is kiderült, hogy kifutott a téma, mert sokan, sokféle szempontból megvizsgálhatták, így le is zárom egy darabig az erről folyó csevegést (kivéve persze az Olvasó vs. Olvasó rovatban található levelet, ami az utolsó ebben a témában). A poénokról és viccekről – olvass csak el egy-két BZ cikket, van ott poén bőven. Egyébként pedig a humor az a dolog, amit nem szabad erőltetni – vagy jön magától, vagy inkább ne legyen. Az erőltetett vicc az borzalmas dolog.

EZ MEG HOGY LEHET?

Rendszeres olvasója vagyok a lapnak hosszú évek óta, és most először szeretnék hangot adni negatív véleményemnek. November 21-én jelent meg a Tomb Raider:



Nem, nem tudok, tudomásom szerint a Katamari játékok PS2-esek...

Az októberi GSTV Kerekasztal témájával kapcsolatban lenne egy kérdésem. Ha letöltök egy játékot erről a bizonyos www.gog.com-ról, akkor azt milyen formában kapom meg? Úgy, mint a Steam esetében, aktiválni tudom a rendszeren keresztül? Vagy akár ki is lehet írni utólag lemezzel? **Bálint Erik**



LARA CROFT LÉTEZÉSE VÉGÜL IS BEBIZONYÍTHATÓ

Underworld, és mivel Lara örök rajongója vagyok, Eskin cikke mellett egyszerűen nem mehetek el szó nélkül. Eskin szerint: „Már csak valami jó pasi kéne Lara mellé a változatosság kedvéért, mondjuk Johnny Depp”. Na most, a Fertőrákosi Lara Croft és Karima Adebibe Rajongói Klub nevében (aminek én vagyok az alapító és egyben egyetlen tagja, volt egy másik tag is, de becsajozott, így kiszavaztam), ez a mondat mélységesen megbántott minket. Először is, ha az a nyálás, nyúlászív, semmirevaló Johnny Depp hozzá mer érní még csak a képzelet világában is lázas vágyálmaink Istennőjéhez, aki angyalok örömkönyneiből hullott alá gyarló világunkba, akkor mi, a fanclubok legnagyobbbika (na jó, ez azért kicsit túlzás) csúnya gonosz bosszúhadjáratot indítottunk. Istennőnkhez sem Johnny Depp, sem egyéb száználmas halandó soha fel nem érhet. Eskin többé ilyet ki ne merjen jelenteni, mert... mert az nagyon szomorú. És fáj nekünk. Továbbá: több aláíratot az Istennő iránt! Szegény már több mint 10 éve kezdte meg karrierjét, hírnevét sokszor megtépták (még ti is, kedves GameStar), nem azt érdemli, hogy ilyen Johnny Deppel egy sorba írják a nevét! Különben is, Lara Croft játékról csak és kizárólag férfi írhat. Miért? Mert csak egy férfi képes megérteni a Lara-jelenséget, más egyéb teremtmény kevés ehhez (tavaly például Ashe cikke jó volt). Lara maga a megtestesült tökéletesség akkor is, ha nem létezik. Igaz, a létezés problémája már szegény Kantot, Nietzschét, stb. filozófust is az örületbe kergette (engem is, mert megbuktattak ebből egy kollókviumon), így Lara létezése végül is éppúgy be is bizonyítható, mint megcáfolható, de nem lehet róla csupán egyesek meg nullák

halmazaként írni. Mindezek alapján: férfitársaim, ne hagyjuk, hogy a nők (akik miatt a Paradicsomból is kiűztünk, és le kellett mondanunk a boldog öntudatlanságban való rohangászásról az Édenkertben) mindenféle nekik tetsző álompasikat vizionálnak a mi Laránk mellé, mert mellé csak mi vizionálhatjuk önmagunkat. Legalább ezt hagyják meg nekünk! Kedves GameStar, hosszú évek óta lelkes, hű olvasótok vagyok, de most megbántottátok picit, törekeny, érző lelketem. Ezért bocsássatok meg levelemért, de Lara Örök. (Meg az Anna is, tudom). Könyörögve kérek benneteket: legközelebb több tisztelettel a tökéletes, felsőbbrendű lény előtt. **[e-mail]** Rákos Róbert

Magát Eskint kértem meg, hogy erre a levélre válaszoljon. Íme:

„Mi tagadás, valami félreértés történetét, ugyanis az idézett megjegyzést viccből írtam – teljesen egyetértünk, én is azt vallom, hogy Lara az „igazi szingli”, aki megáll a saját lábán, s valóban, ahogy írtad is, bármely férfi mellé tudja képzelní magát. Azonban. Igaz ugyan, hogy éteri jelenység, de mégis nem elképzelhetetlen, hogy ez az amazon sosem szeretett férfit? Senki sem lehet méltó hozzá? Bár abban lehet valami igazság, hogy játékosok milliós ábrándulnának ki azon nyomban magából a sorozatból, mihelyst feltűnne a porondon egy „vetélytárs”, hiszen nem szerelmes játékra vágnak, hanem kalandozásra. Az is kérdéses, hogy mi teszi Larát azzá, ami. Miért szerethet bele a sorozatba bárki? Hiszen nemcsak férfiak, hanem nők ezrei várták-várják az

egymásra ilyen elképesztően. Láttam ugyanis BZ-t a „borókaitévében” a kulturális műsorban. Nagyon HARD volt. Ami viszont feltűnt, hogy nyomát sem találtam a szövicc-áradatnak, amit megszoktam tőle, és ami néha fáj, de szeretem. Ez olyan, mint az erős paprika, viczorogva esszük, de kell, mert az nagyon jó ám, „kellmég” íze van. **Juhász Attila**

Underworldöt. Az is vitatott számomra, hogy ki a tökéletes nő. Lara miért az? Mert önálló és nem szorul senkire? Mert gyönyörű? (Karima Adebibe szerintem is tökéletes választás, bár Alison Carroll se rossz.) Mi lenne, ha egy ilyen nő valóban létezne? Nem gondolnánk hívős dámának, aki senkit se enged maga mellé? Tud Lara egyáltalán szeretni? Szóval: miért szeretjük Larát?

ÍRD MEG A VÉLEMÉNYED!



Azon kedves olvasóink, akik ebben a hónapban megosztották velünk a véleményüket a novemberi GameStarról, jutalomban részesültek: **Fésüs Kristóf egy eredeti Gears of War videojátékot, Gaál Domokos egy eredeti Microsoft X Flight Simulator programot** nyert, míg **Ozora Bence egy CSX bögre** és **két CSX toll** büszke tulajdonosa lesz a jövőben. Szívvel gratulálunk, és a jövőben is várjuk véleményeiket, értékeléseket az előző havi GameStarokról a

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

A Gamestar októberi SMS játékának igen szerencsés nyertese nem más, mint **Puszt Csaba Balmazújvárosból**, akinek igen szép karácsonya lesz, ugyanis nyereménye egy **Gigabyte MA790GP-DS4H alaplap** és egy **Sapphire HD 4870 512 MB GDDR5 videokártya**. Szívvel gratulálunk!

Ahol komolyan kell viselkedni, ott BZ tud komolyan is, mert ő jól nevelt kisfiú. De ahol nem kötelező neki, ott fusson, ki merre lát!

Kérem, engedje meg, hogy a Xxxx Oktatási Stúdió Kft. nevében tájékoztassam és meghívjam Önt időszerű eszünk, de kell, mert az nagyon jó ám, „kellmég” íze van. **Juhász Attila**



(Ha szeretjük egyáltalán :) Kedvelhető-e mint főhős, vagy inkább vágyunk rá, esetleg (lányként) olyanok akarunk-e lenni, mint ő.

Mi ez a Lara-jelenség?

Kíváncsi lennék a véleményedre, mert látom, Te is olyan fan vagy, mint én. És sajnálom, ha megbántottalak, nem állt szándékomban sárba tiporni az érzéseit senkinek. Remélem, nincs harag. A levelezés többi részét tisztán terjedelmi okok miatt nem közöljük – esetleg majd egy 400-500 oldalas különkiadásban megjelentetjük valamikor...

HIBÁK – SZÓ SZERINT

Tudom, más írt már a lapban található helyesírási hibákról, ezért azokat én is csak megemlítem, és elfogadom, hogy a lap elkészítésének körülményei nem azonosak egy szépirodalmi műveléssel, annyira meg azért nem sok az ilyen hiba, hogy élvezhetetlen legyen. (Mondjuk, lehetne a kereséséből valami versenyt rendezni, és innentől ficsör lesz). Ami felett már nem tudok ilyen könnyen átsiklani, azok a durva stilisztikai hibák, amikor a cikkírő buta képzavarokat, bulvárújságírói eszközökkelbe illő fogásokat használ. Sokadszor fordul elő, hogy a „szó szerint”-et pusztán a nagyfokú jelző további fokozására, vagy megdöbbenésemre használja, pl: „ez a játék szó szerint robbanni fog” – közi, akkor nem kérném. A novemberi számban ZC NFS-es cikkében az „izzik a kezünk alatt az akció – szó szerint” – ezt meg tudnátok nekem mutatni? Nagyon kíváncsi lennék rá, milyen az. Ezekre a hibákra nem magyarázat az elgépelés, tördelés, stb. Félre ne értsétek, mindez nem zavarna, ha a sarki sörözőben használnátok, de újságíróként úgy érzem, egy kis felelősségetek is van a felnövő/felnőtt



LEVEGŐTISZTASÁGVÉDELEM és HULLADÉKGAZDÁLKODÁS a változott törvények, rendeletek, EU direktívák, szabványok alapján – email

Na ne! Ezt most komolyan azért kaptam, mert az előző hónapokban foglalkoztam a környezetvédelemmel? És ha most a szexről írunk, akkor az Erotika kiállításra kapunk majd meghívást? Na,

Érdekes volt a levelezést olvasni a novemberi arénában. Elég felkészültek a hozzászólások, ezért úgy döntöttem, írok én is – elsősorban az olvasókhoz címezve. Szóval szoftverkalózok, mint Robin Hood. Kíváncsi vagyok, azok közül, akik erre hivatkoztok, mert olyan jól hangzik, hányan olvastátok a Robin Hood-ot, és tudjátok öt mondatban összefoglalni, miről szól. Ugyanis akkor rögtön rájöttétek, hogy a hasonlat teljesen rossz. Csak hogy ahhoz kéne olvasni. És olvasni lehet ám teszteteket is, minden mennyiségben. Miért van az, hogy annak ellenére, hogy az elmúlt években egyetlen játékot sem próbáltam ki megvásárlás előtt, egyik sem okozott csalódást? Talán mert évente összesen veszek három vagy négy játékot, cserébe átgondolom, hogy miket. Utánanézek, többször elolvasom a leírásokat, megnézem a videókat. Utánajárok, ráhangolódok, és amikor végre leülök, és beindítom, azonnal elmerülök benne.

Ja, és még valami. Azt mondjátok, nem kell a játék, mert ez meg az

közönség nyelvi pallérozásában, ha már a kedves olvasók (köztük én is) a Jókait inkább eszik, mintsem olvassák.

[e-mail] Szakács András

Igen, szerintem is a „szó szerint” kifejezést csak azért használjuk, hogy megdöbbenésünk Téged – semmi más szándékunk nem volt veled. Egyébként, ha a kifejezést a modern nyelv fokozására használja, és fokozatosan elveszti az eredeti jelentését, akkor sajnos el kell fogadni a tény, hogy a nyelv bizony fejlődik. Hogy jó vagy rossz irányba? Nos, ez mindig vita tárgya, de az tény, hogy egy élő nyelv folyamatosan fejlődik. Egyébként pedig az „izzik a kezünk alatt az akció” kapcsán eszembe jutott, hogy Neked sosem izzadt rá a tenyered a kormányra vagy a joppadra, vajon véletlenül jelentek meg a kezét hűteni képes játékkontrollerek? Én úgy gondolom, hogy a nyelvi pallérozás maximum nagyon áttételesen a mi dolgunk – erre léteznek megfelelő szervezetek, műsorok, lehetőségek – a mi dolgunk videójátékok tesztelése

akkor jól meg kell gondolni, miről írjak – lássuk: 2010-es VB döntő Dél-Afrikában, 2012-es olimpia, Vanuatu koralljainak jelenlegi állapota, a Karib-tenger golf-pályái (összehasonlító teszt), Közép- és Dél-Amerika középkori rommezői...nos, jöhetnek a meghívók!

Talán emlékszel arra, hogy a JSF (Játék Határok Nélkül) játék ötletét mondtam.

gagy benne, és mit érdekel benne-tetek, hogy hány fejlesztő hány évig dolgozott rajta, és hogy „jogtokban áll” kipróbálni? Na, akkor figyeljétek! Az ajánlatom a következő, amennyiben a GameStar szerkesztősége ebben partner (és tud segíteni a hardverben): minden eddigi hozzászólónak, aki az Arénában a warez mellett kampányolt, versenyt hirdetünk. A versenyben egy minimál kivitelű játékot kell megírni, a rendelkezésre álló idő 12 óra. Ehhez mindenki kap egy csupasz gépet (net nélkül, naná), amin csupa freeware fejlesztőeszköz (fordító, rajzóprogram, zeneszerkesztő) van. Azért freeware, mert úgysem vennétek eredetit. Aki a rendelkezésre álló idő alatt tetszőleges műfajban képes valami működőképes, játékra emlékeztető szösszenetet alkotni, az választhat egy játékot, bármilyen platformra, és megveszem neki. Eredetiben. Feltétel: végig kell hallgatnia, amint teszteljük, kritizáljuk és száralékoljuk, amit csinált. Ugyanúgy, ahogy a szerkesztőség a profi játékokat teszteli. Na, most legyetek tökösek.

a lehető legjobban. S közben úgy kell megszólítani az olvasót, ahogy megérti, ahogy maga is használja a nyelvet – hiszen ha most Arany János - féle Shakespeare-fordításban beszélénk, kétségtelenül nagy élmény lenne, de a felét nem értenék. Szó szerint – csak hogy bosszantsalak. Abban viszont egyetértünk, hogy azért igyekeznünk kellene mellőzni a nyelvi pongyolaságot – azonban nemcsak nekünk, hanem MINDENKINEK!

ROCKSZTÁR KÉRDÉSEK

Duncan írta a GTA IV cikkben, hogy a Rockstaros arcok közül néhányan saját bevallásuk szerint közeli kapcsolatban állnak a zeneiparral, így sikerül nekik mindig valami állejtően remek muzsikával feltölteni a játékbeli rádióadókat! Ez pedig felnyitotta a szememet! A hirtelen jövő fény miatt sokat pislogtam, de aztán megláttam az igazságot! Milyen ostobák voltunk, amiért nem vettük észre a jeleket! Hogyan lehet, hogy mindannyian csak legyintettünk, amikor az ómenek kezdtek megcsodasodni? Talán már ennyire

Fél napi munka, és a kritika elviselése egy játékért. Van ennyi bennetek? A fentiekből következő kérdésre válaszolva: igen, írtam már játékot. De az már régen volt.

[e-mail] Wolkenstorfer Péter

Nos, én a magam részéről teljes mellszélességgel felsorakozom Péter felajánlása mellé – amennyiben vannak jelentkezők erre a 12 órás játékkészítő felhívásra, a csupasz gépet megoldjuk, a fejlesztőeszközöket feltelepítjük – a játékot úgyis Péter vásárolja majd meg, amennyiben van nyertes. És igen, valóban kíváncsi volnék, vannak-e a „warez-huszárok” között igazi tökök legények. Egyébként ezzel a levéllel lezárom a warezről szóló levélzöngét, amennyiben erre reagálni szeretnétek, a kihívás részére tegyétek, a warezrel kapcsolatos véleményeket egy ideig most hanyagoljuk lehetőleg! Szépen kérem! Ja, a jelentkezés feltétele a Robin Hood ötmondatos összefoglalása is.

érzéketlenek vagyunk a külvilágra? Hogy történhetett ez meg? Miért nem vettük észre, hogy a Rockstar, s így a GTA-k mögött is egy ember áll? Egyetlen zseniális elme! Bono, a U2 frontembere! Noha az úriember még Kozsót is bealázza, ha a szeretet és béke terjesztéséről van szó, most már tudjuk, hogy valójában a GTA-k világában érzi otthon magát! Maga köré gyűjtve zenésztársait az egész játékvilágot a rock szellemével kívánja leigázni! Guitar Hero? Olcsó utánzat! Az egyetlen játék, ami igazán kapcsolódik a zeneiparhoz, az a GTA! És ebből az okfejtésből kiderül, hogy a Rockstar North valójában olyan bandák kezében összpontosul, mint mondjuk a Hammerfall, vagy a Lordi! Mi lesz a következő? Van-e megállás? Egyáltalán meg kell-e állítani, hogy a rock átvegye a játékipar irányítását? Vajh, amikor Master Chief ledobja a sisakját, rögtön hedbengelni (így szép magyarul) kezd? Egyáltalán lehet valakinek egy olyan sisakban hosszú a haja? És mikor fog kijönni a Heavy Metal World of Warcraft? Vagy mi lesz akkor, ha a számítógépipar lesz az erősebb, és

ináv országokról (vagy a spanyolokról) nem is beszélve. Nem hiszem, hogy a JSF olyan erőteljes népszerűséget érne el, mint a kézilabda, amely még mindig kevés ahhoz, hogy valaki játékprogramot csináljon belőle.

Ugyebár visszatérő téma a PC vs. konzol. A konzolosok azt mondják, hogy a konzol olcsóbb, a PC-sek pedig azt, hogy több



AZ EGYETLEN JÁTÉK, AMI IGAZÁN KAPCSOLÓDIK A ZENEIPARHOZ, AZ A GTA!

elnyomja a zenét? Milyen lehet egy AC/DC vagy Metallica, ha a dalszövegek csak nullák és egyesek ismétlődései lesznek? És mi lesz a világgal? Lehet, hogy az is teljesen fejre áll majd, s ezentúl a játékok vagy a zene hatására nem tömegyilkos, hanem mondjuk tanár vagy géplakatos lesz valakiből? Esetleg rendőr? Vagy pap? Netalán ügyvéd? Kicsit sok a kérdés, nem? [\[e-mail\]](#) Varga Dávid

Nem is tudom, rosszalló, cinikus jeleket vélek felfedezni a levedelben, mintha a rockzene előretörése valami borzalmas, sátánista, démonikus, elrettentő dolog lenne. Igen, kétség-telenül léteznek ilyen témákkal foglalkozó rockzenekarok is, de ma már ott tartunk, hogy a „démonikusabb” stílusokban is kezdenek megjelenni a keresztény ihletésű zenekarok – keresztény thrash metál meg speed metál. Ellentmondásosnak tűnik, de valóban léteznek ilyen bandák is. Te pedig a power metál olyan nagyságait teszed az összeesküvés-elmélet középebe, mint a Hammerfall? Hát szégyelld magad! A rock subkultúra épp eleget szenvedett ahhoz, hogy végre örüljön a sikereknek. Egyébként pedig nem tudom eldönteni a levedelét olvasva, hogy cinikus vagy ironikus akarsz-e lenni, hiszen egy gamerből miért ne lehetne ügyvéd? Vagy géplakatos? Ugyanis tömegyilkos tuti nem a játékok, hanem saját elmebaja miatt lesz – meg azért, mert apu nem tartja bezárva a fegyverszekerényt otthon, amiben az automata fegyver(ek) van(nak). Ez utóbbi inkább oka annak, hogy valaki tömegyilkos lesz... ugyanis

fegyver nélkül elég komplikált lenne, még ha nem is lehetetlen.

A KIRÁLYNŐRŐL

Látom, hogy megint Queen videót raktál ki a reggeli beköszöntődbe, nem először. Ez nem baj, sőt! 15 éve rettenthetetlen nagy Queen fan vagyok, imádom Freddie-t, Brian miatt kezdtem el annak idején pengetni. Érdeklődnék, hogy Te miként érzel a Queen iránt? Nyilván nagyon szeretheted, de mégis érdekelne a bővebb véleményed róluk, illetve az új Paul Rodgerses projektről is. Jómagam többször láttam már az új főállást, és természetesen elvonatkoztatva Freddie-től, szerintem nem is annyira vészes. Jó, nem egy '86-os budapesti koncert, de akkor is jó hallani ezeket a förtelmes nagy dalokat élőben, újra. Te hogy látod ezt?

[\[e-mail\]](#) Módos Gergő

Igen, mivel rendszeresen én írom a vasárnapi beköszöntőket a GameStar Online-on "Tisztelem! címmel, így mindig igyekszem egy kis hétköznapi kultúrát is terjeszteni, hiszen a GSO hetének további 167 órája a játékoké, minimum egy óra azért kell az ilyen jellegű dolgoknak. Egyébként az említett Freddie Mercury dal, az In My Defence nem Queen dal, hanem egy nóta az 1986-os Time című musicalből. A szerzői Dave Clarke, David Soames és Jeff Daniels, Freddie Mercury csak feldolgozta ezt a dalt. A szerzemény a The Freddie Mercury Albumon jelent meg, a Queenhez csak annyi köze van, hogy a „Kind of Magic” album felvételeinek szünetében rögzítették, de nem a Queen zenészeivel. Számomra a Queen olyan, mint egy nagy

tesó – Freddie és Brian annyi dallamot, gondolatot adott nekem, mint amennyit kevesen az életemben – és itt most nem az ismert slágerekre gondolok csak, hanem az „ismeretlen” dalokra, mint a Teo Torriate, White Man, Jealousy, Mustapha, In Only Seven Days, Need Your Loving Tonight, All Dead All Dead, You And I, és még sorolhatnám nagyon sokáig. S akkor ott van még egyik kedvenc dalom, a Save Me. Freddie sajnos, amikor elment, magával vitte utolérhetetlen dalirói és előadói képességeit. Sajnos Brian May bármennyire is kiváló gitáros és jó dalíró, Freddie közelébe sem juthat... ettől függetlenül én is láttam őket az előző pesti koncerten Paul Rodgers-szel, és nagyon élveztem, tudod miért? Mert a rock örök és elpusztíthatatlan! Freddie pedig lélekben mindig velünk lesz, akik szeretjük.

TÁMOGASSUK A MAGYARITÁST!

A téma a „magyarítások”. Van is ilyen nevű oldal, hogy magyarítások.hu. Srácok! Nem lehetett volna inkább magyarosítások.hu, vagy honosítóműhely.hu, vagy ilyesmi? Milyen cím ez egy ilyen, egyébként remek oldalnak? A kezdeményezés elsőrangú, a kivitelezés profi, magam is honosítottam játékokat az oldalról, nem is egyet, és maximális elismerésem minden fordítónak, aki ezeken a munkákon dolgozik, csak őrizzük meg az anyanyelvünk szépségét az utókornak. Én nem azt mondom, hogy ne legyenek új szavaink, hiszen a második nyelvújítás korát éljük, de maradjunk olyan „magyarosak” közben. Sokszor láttam, hogy kritizáltak munkákat játékosok, hogy így-úgy nem jó a honosítás, én sohasem tettem ilyet. Lelkes „amatőrök” kedvét szegni, hogy tovább folytassák önként vállalt feladatukat, bűn lenne. A *Stalker* első részének fordítása minden további nélkül elmerne hivatalos honosításnak, sőt, ha nem tévedek, az is lett. Brávó! Mégis voltak kritikus hangok. A hivatalosan már hazai piacra szánt játékok helyzete, az más. Az újabb *Stalker* is bántották, pedig az orosz akcentus nagyon odatesz a hangulatnak szerintem, mindazonáltal elfogadom, hogy másoknak nem tetszik. A magyar *Crisis* pedig? Isteni. Hallottam a dumákat, hogy „azbesztmegb@szta” vagy „azellenemvéd”! Ez már gyakorlatilag magyar folklór. Soha nem lett volna ilyen, ha nem itt készül kis hazánkban, gratulálunk a készítőeknek. Vannak persze gyengébben

sikeredett cuccok, de tudjuk ezt be annak, hogy a játékszinkron egyrésztől nem úgy működik, mint a film, itt a színész nem látja a képet, másrésztől még az egész kezdeményezés gyerekcipőben jár, ki kell hevernie a gyermekbetegségeket. Ne bántsuk hát, bátorítsuk inkább. [\[e-mail\]](#) Juhász Attila

Magyarország egy „okos” ország – mivel nincs olajunk, tengerpartunk, úrhajónk, így az eszünkre vagyunk büszkék, emiatt nagyon sokan úgy gondolják, simán okosabbak és jobbak a többieknél – ezt hívják sokan ROSZSZUL önbizalomnak – pedig ez csak suttyóság. Ez a helyzet ezzel is – rávart lett egyből lefikkantani valamit a sár-ga föld alá, ha az picit is nem tetszik. Az sem kötelező, hogy az illető ismerje az adott témát, mert nem attól tűnik okosnak, hanem attól, ha mindent leszól – ez egy borzalmas társadalmi beidegződés, rossz megítélés, amin sűrűn változtatni kéne – mert mondani könnyű, hogy „ezt én jobban megcsináltam volna”, de tenni nehéz, arról nem is beszélve, hogy úgy látom, a más munkájának tisztelése a sok „okosság” mellett mintha nem is létezne. Ezért pedig tisztán makarencói alapon sokakat sokszor pofon csapnék, amíg észhez nem térnek, és el nem kezdik tisztelni azokat, akik legalább csinálnak valamit, nemcsak dumálnak...

UTÓIRAT

No, kérem szépen, egy olvasó kihívta a többieket – ilyen is ritkán történik meg, és most legalább kiderül, van-e legény a gáton (ha van, akkor meg az, hogy ki a legény a gáton). Ehavi fő témánk a nyelvhelyesség, a nyelv fejlődése volt, két levél is foglalkozott ezzel. További témáink a rockzene, Lara Croft és Freddie Mercury voltak, sok-sok érdekességgel. Nekem már nem marad más, mint minden, az évben felmerült vita és veszekedés csúf emlékét elfedezve végtelen boldogságot kívánjak mindnyájatoknak, s a januári lapszámig maradok

maximális tisztelettel,

Rossz hír, újabb elutasítás – nem támogatunk semmilyen klánt. Épp ezért ne is írjatok, ne is kérjétek támogatást, mert sajnos csak elutasító választ adhatok.

Egy klánnal együtt szervezünk egy ligát, és szeretnénk megkérdezni, hogy tudnátok-e szponzorálni, ha igen, mivel, és mi annak a feltétele? Tudom, lehet, hogy nem ide kéne ezt küldeni, de megpróbálkozok, hátha, már annyifelé kérdeztem, és eddig csak elutasítottak. **Pechlof György/Speet**

20.000 Ft-ból. Összesen kb. 80.000 Ft. Ebből egy olyan PC nem jönne ki, amivel játszani is lehet! Nekem ez a megoldás bevált. Ebben a levélben nem ezt emeltem ki, hogy mindkettőjüknek igaza van, hanem én arra gondoltam, hogy mindkettőt kell venni, csak a PC-ből olcsót... **Helyet adtunk a kérésnek, a módosításnak, bár ugyanúgy nem értjük.**

mindenre lehet használni. Szerintem mindkettőjüknek igaza van, és épp ezért kell a kettőt egybevonni. Ha az ember vesz egy konzolt, akkor ugyebár megvan az, amivel tud játszani, de akkor nincs meg az, amivel programokat és egyebeket tud futtatni, illetve konzoljára játékokat, filmeket letölteni (csúnya dolog, de így van). Ha az ember PC-jét csak ezekre akarja használni, akkor össze lehet dobni egy konfigot kb.

ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

// ender



SZIASZTOK!

Most kezdjek el megint sírni? De minek? Olyan mennyiségű játék ömlött be a szerkesztőségbe ebben a hónapban is, hogy az valami hihetetlen. Ez több okból is szomorúsággal tölt el:

1., alig tudtam bejönni az ajtón, szinte feszegetni kellett, mert a dobozok eltorlaszolták.

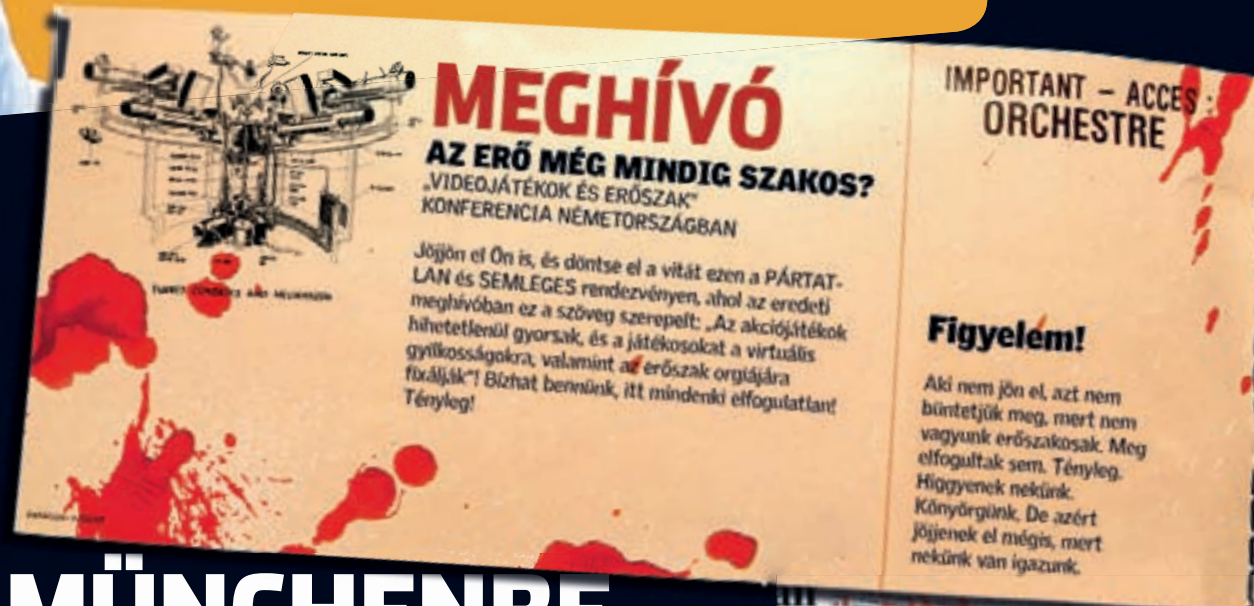
2., szegény kis rovatom alig 32 oldalra sikeredett. Nem mintha nem lett volna miről írni, de hát kellett a hely ennek, annak.

Mit tehettem hát, én is

beálltam a sorba, és gyorsan rittyentettem egy játékesztet a Quantum of Solace-ról. Azon a 2

oldalon már csak nem múlik.

ender



MÜNCHENBE BESZÖKÖTT AZ ERŐSZAK

Egy nem túl elfogulatlan konferencia története

EDDIG IS HALLHATUK elégszer, mennyire gonoszak és erőszakosak a számítógépes játékok. De most, az ilyen szemlélet terén eddig is vezető Németországban olyan szintre hágott a vita, hogy külön konferenciát rendeztek neki...

Megannyi vélemény esik egymásnak folyamatosan – erőszakra nevelnek-e a videojátékok? Ez a vita talán egyenesen a legelső számítógépes játékokkal egyidős, lőni már azokban is lehetett, és az örök-ké éhes, sárga PacMan is csak zabálta a „védtelen” szellemeket...

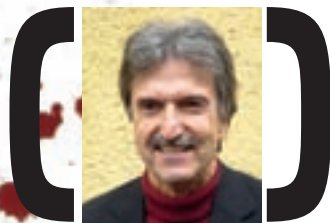
Németország eddig is élen járt abban a harcban, amelyet a gonosz, véres, erőszakos virtuális szórakozás ellen vívnak a világon sokfelé – ez az az ország, ahol minden játék legalább egy kategóriával „felnöttebb” besorolásban jelenik meg, mint bárhol máshol a világon, ha egyáltalán megjelenik, és nem tiltják be teljesen. Még a borítékat is cenzúrázzák, mint például legutóbb a *Left 4 Dead* esetében – itt, ha emlékszünk, a zombi kezéről leharpott hüvelykujjat kellett visszaretusálni,

egyébként nem kerülhetett a boltok polcaira a játék.

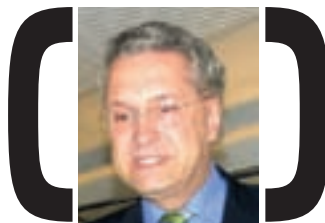
November 20-án végül Münchenben megrendezték az erőszakos játékok barátainak és ellenzőinek első találkozóját egy konferencia formájában. A szanaszét (erőszakosan) elszórt dobozokban megtalálhatjuk az eseményeken elhangzott legfontosabb pro és kontra véleményeket...



Menjen inkább mindenki virágot szedni!

**NÉV: DR. WERNER HOPF**Foglalkozás: **iskolapszichiológus**Álláspont: **NEGATÍV**

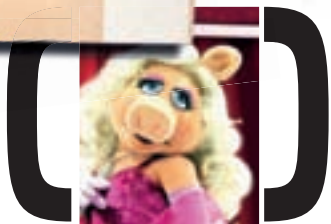
A jó Hopf doktor kiterjedt kutatásaira hivatkozott, amikor azt állította, az erőszakos játékok és filmek (külön kiemelve a horror kategóriát) olyan agressziót szabadítanak fel a „fejletlen lelkű fiatalok-rúakban”, amelyek rosszfélé viszik el a személyiségüket. Megoldási javaslata szerint a korhatárral kapcsolatos felügyeleti szervek képtelenek ellátni a feladatukat, ezért egy független állami szervezetet kellene létrehozni, amely nemcsak megszabja a korhatárokat, de erőteljesen szankcionálná is a visszaéléseket.

**NÉV: JOACHIM HERRMANN**Foglalkozás: **bajor tartományi belügy-miniszter**Álláspont: **NEGATÍV**

Hogy milyen a politika véleménye? Sajnos mindent elárul a tartományi belügy-miniszter sajtóközleménye, melyben a konferencia tanulságaként leszúri, hogy igen, itt is bizonyosodott, hogy a játékok erőszakra nevelnek, és mindent megtesz, hogy betiltsa, illetve radikálisan szankcionálja az ilyen címekeket. Hogy mi ebben az egyetlen bibi? Sikeresen a konferencia KÖZBEN jött ki a közlemény, miközben már a rendezvény tapasztalataira hivatkozott, befejezett tényként közölve a negatív eredményeket...

**NÉV: DOUGLAS GENTILE**Foglalkozás: **professzor, Iowai Egyetem, Média kutató Labor**Álláspont: **POZITÍV**

A professzor szerint nem léteznek jó vagy gonosz játékok. Minden, amit kitalálnak és monitorra áldoznak, az valahol a valóságból, vagy létező emberi gondolatokból épül fel, ezeket pedig betiltani nem lehet. Ami sokkal fontosabb, az az, hogy a média és a szülők is tisztában legyenek a korhatár-rendszerrel. Kutatásai szerint az amerikai szülők több mint harmada nem is tud róla, hogy van életkorra vonatkozó szabályozás a játékok dobozain, és képtelen megkülönböztetni egymástól a káros vagy hasznos címekeket.

**NÉV: REGINA PFEIFFER**Foglalkozás: **? (az egyik szervező testvére)**Álláspont: **ULTRARADIKÁLIS ANTIJÁ-TÉK-TERRORISTA**

A hölgy Herr Fromm egyébként is tüzes kirohanásába kiabált bele, majd átvette a szót. Ócsárolta az agresszív játékokat, és azt a céget, amely szerint a főkompos ezen a téren – ez nem volt más, mint az Electronic Arts. „A legnagyobb probléma, hogy nem lehet beperelni ezeket a disznókat, mert nem németek!” – fröcsögte a mikrofonba, és sajnos nem derültséget váltott ki ezzel, hanem ovációt és tapsot. Az EA egyébként pár nappal később közleményben reagálta le az eseményt: „Mivel úgy látszik, Mrs. Pfeiffer teljesen elveszítette az önkontrollját, javasoljuk neki, hogy mielőbb kérjen bocsánatot tőlünk, főleg ha szeretné, hogy esetleg még valaki komolyan is vegye kijelentéseit a jövőben”-szólt a válasz...

**NÉV: THOMAS MÖSSLE**Foglalkozás: **kriminálpszichológus**Álláspont: **NEGATÍV**

Az úriember rendőrségi oldalról vizsgálta a kérdést, és különböző kérdőíveket, közvélemény-kutatásokat, felméréseket végzett a témában. Az egyik ilyen kutatás eredménye szerint a megkérdezett 10-11 éves iskolások 21 százaléka játszott már 18 éven felülieknek szóló játékkal, míg 18 százaléka rendszeresen játszik a dobozán 16-18 éven felülieknek szóló jelölést viselő alkotással. A két egymást követő napon tartott két-két órás vizsgálat, ami a gyerekek erőszakra való fogékonyságát volt hivatott megállapítani, kimutatta, hogy azok, akik harmadikos koruktól nem nekik való játékokkal játszottak, két év múlva az átlagosnál háromszor gyakrabban nyúlnak a valóságban is erőszakos megoldáshoz (hogy ezt hogyan bizonyították, nem tudni – talán követték a megkérdezetteket rejtett kamerával évekig?).

**Név: Rainer Fromm**Foglalkozás: **riporter, ZDF**Álláspont: **WTF?**

A német közszolgálati tévé „sztárrportere” amolyan megmondóember, a mi Havasunk és Freiünk helyi megfelelője, akítől mindenki játékokat ócsároló előadást várt, hiszen korábban már látványos (ám kissé nevetésgés) kirohanásokat intézett a témában. Furcsamód most szimplán összevissza beszélt, hiszen azzal nyitotta az előadást, hogy egy csomó címet kifejezetten megdicsért. Bevallotta, hogy gyakran Simszik otthon, de az erőszakosabbnak tartott játékokról egy olyan videomontázst is bemutatót, melyekben filmekkel hasonlította össze őket, mondván a mozivásznon is legalább ennyi, ha nem több az erőszak. Végül mégis kibújt a szög a zsákból: a „hozzaértő” Fromm a stratégiai játékoknak ment neki, és fröcsögre nevezte őket a modern kor zsidóüldözésének (???). Itt aztán teljesen elvesztette a kontrollt, ám szónoklatába valaki még nagyobb marhasággal vágott bele...

**NÉV: ANETTE RÜTH**Foglalkozás: **pszichológus, Kölni Egyetem**Álláspont: **POZITÍV**

A hölgy Herr Mössle előadása után kért szót, és esliettnek nevezte az eredmények értékelését. Szerinte a vizsgálat egyoldalú és elfogult, ezáltal az eredmények sem lehetnek valóságok. A legdurvább momentum viszont az volt, hogy ezt a felszólalást az erőszakos játékok mellett kardoskodókból álló közönség simán lehurrogta, és nagy tapsal jutalmazta az előtte szóló két „jószoalati aktivistát”.

HALÁLLISTA...*Jack (eltiltva)**Hillary (külügyes lesz)**Werner doki**Thomas**Rainer (tévét a fejére!)**Regina (disznókkal felzabáltatni)*

IZMOSODIK A BARBÁR

Egymást érik az új *Age of Conan* ficsörök...

A GAMESTAR ONLINE virtuális hasábjain többször is közhírré tettünk már az új *Age of Conan* extrákkal és tartalmakkal kapcsolatos híreket, amiket javarészt a szeptemberben megválasztott új játékdirektor, Craig Morrison jelentett be a közelmúltban. Az *Anarchy Online*-ről átigazolt vezető ígéretéhez híven erejét megfeszítve dolgozott a játékosok megtartásáért (DANGER! THE *WoTLK* IS HERE!), és jól ráérezve a dolog lényegére a játék tartalmi részét pofozta át kicsit.

KEZDÉSNEK

Alig egy hónapja, hogy a *WoTLK* megjelenését ellensúlyozva elkészült a Ymir's Pass, egy kliensen keresztül beszerezhető update, ami egy 55-62-es szintű játékosoknak szóló, új playfield-del és küldetésekkel megspékelt ingyenes bővítés. Ezt egy szép gesztusnak is föl lehet fogni a Funcomtól, ami sajnos még mindig édeskeves a gyilkos MMORPG-háború forgatagában. Mint ismeretes, az eredetileg DirectX 10-es MMORPG-nek beharangozott játék a mai napig adós a ficsörrel, de a Funcom Craig Morrisonnal az élen most szentül (és sokadjára) megígérte, hogy a következő update-et követően az *AoC* már tényleg DX10-ben fogja izzasztani a videokártyánkat.

Hisszük, ha látjuk, de a csavar még csak most jön! Azon túlmenően, hogy 7.1-re emelik a hangrendszerek támogatását, két új, igen különlegesnek számító ficsört is beépítenek a játékba. Ha igazak a híresztelések, akkor a „Real Combat engine” egy új szintre fogja emelni a PvP fogalmát. Ebben a könnyen elsajátítható új harcrendszerben a játékosok ténylegesen oda üthetnek, szúrhatnak, nyilazhatnak és varázsolhatnak, ahova épp céloznak, mindezt valós időben! Varázslatok és normál támadások kombinációja természetesen lehetséges, sőt! Ezáltal soha nem fog két ütközet ugyanúgy kinézni, és még inkább átélhetjük a csaták mindent elsöprő hevét, amire még egy lapáttal rátesznek az online RPG-kben először debütáló, csapat alapú ütközetek, ahol NPC-eket vagy más élő játékosokat közvetlenül irányítva vonulhatnak majd hadba. Az új ficsöröknek persze ára is van, ami egy DX 10 esetén egy Vista, 2 giga RAM, egy Core 2 Duo 2,4 GHz-es proci, valamint egy DX 10-es, minimum középkategóriás videokártya. Az új update érkezésének idejéről egyelőre nincs információ.

Ymir's Pass bemutató trailer megcsekkolható a tv.gamestar.hu-n!



AZ ELSŐ TESZTEK alapján kissé problémás lehet a *GTA IV* rég várt PC-s változata. Az már biztos, hogy az NVIDIA kártyák tulajdonosai nyugodtabban telepíthetik a játékot, viszont az ATI-tulajdonosoknak az első patch letöltéséig várniuk kell, ha nem akarják szálanként tépkedni a hajjukat. A HD4850-es és 4870-es vezérlők teljesen esélytelenek, a 3870 és 3850-es kártyák pedig bugosak játék közben. A patch érkezése: „hamarosan”...



MICHAEL PHELPS, napjaink úszóversenyeinek álló, sőt, úszócsillaga már most gondol arra, hogy máshonnan is bebiztosítson magának némi bevételt. Saját neve alatt jelenik meg majd ugyenis egy olyan úszó-szimulátor, melyben többek között az ő digitalizált bőrébe is belebújhatunk és elindulhatunk az olimpián vagy más világversenyeken. Platformok közül a Wii már biztos (a karcsapások miatt ugyebár), a többi még kódos...

RÖVIDEN

KERÉKEMBER AUTÓT LOP

NINCS NAGY SZERENCSEJE a *Wheelman* című játéknak, melynek beharangozóját már jó fél éve megjelentettük, BZ pedig már akkor is igencsak készközeli állapotokról számolt be angliai útja után. Ehhez képest a Vin Diesel szellemi (???) irányításával, a Midway Newcastle égisze alatt készülő játék egyre csak csúszik és csúszik... Annak idején még interjúban is hangzott, hogy a *Wheelman* NEM lesz holmi *GTA* klón, mert lesz bár sok lövöldözés és autós üldözés, itt a hangsúly inkább a filmszerű akci-

ón, a látványos kombókon lesz. Nos, a napokban már folyik a zárt bétateszt, és az itt szerzett tapasztalatok és visszajelzések alapján a fejlesztők meglepő és mulatságos bejelentést tettek: állítólag maguk a játékosok miatt faragják át a játékot, hogy sokkal *GTA*-sabb legyen, mivel a nép erre vágyik. Épp ezért állítólag jóval nagyobb szerepet kap a stratégia, szabadabb lesz a játékmenet, és a terület bejárhatósága sem lesz annyira kötött.

...illetve az autólopós játékot lopja

A NEWCASTLE-I stúdió vezetője, Shaun Himmerick szerint a többszöri csúszás után most száz százaléig extratutibiztos, hogy februártól (igen, a 2009-es évre gondolt) a végleges verziót is megkaparinthatja... akinek még lesz rá türelme vagy igénye.



MIKI EGÉR NYUGTALANUL hánykolódott kastélya ablakánál, puha ágyában. Mellette frissen megszerzett nője, Csipkerózsika szuszogott (kissé túl régóta, de se baj, addig se beszél), Plútó kutya pedig egy bodrosat flatullált álmában, melytől az ágyelő óvatosan megemelkedett. Miki azonban nem tudott aludni, mert tudta, mi jön nemsokára. Mindig amikor épp elaludna... Oké, a Disney-filmek elején még tetszett, de itt, a virtuális valóságban már túlmint minden határon... Fél óra múlva Miki mégis engedni kezdett az álomnak, amikor újra megtörtént, ami minden éjszaka. Fényes csík hasított az égbe, csillámport szórva szerteszt, és a furcsa hullócsillag félkört írva robajlott át a kastély fölött. A fénytől vaksin pislogó, csengő fülét szorító egér rezignáltan nyúlt a Dagobert-féle Extra Erős Altató doboza felé, máskülönben ma éjjel sem lesz alvász...

Bejelentették a Disney Fantasy Online nevű MMORPG-t, amely fantasy környezetben játszódik a klasszikus figurákkal, saját kastélyllyal és petekkel, állítólag mindenben a Disney filmekre emlékeztetve.



Sony Ericsson S500
Kártyafüggetlen mobiltelefon
36 390 Ft

Legyen Ön is Milliomos 3. kiadás
játék kód: **PNG557235**

Nokia E51
Kártyafüggetlen mobiltelefon
55 990 Ft

Call of Duty 4: Modern Warfare
játék kód: **PNG554379**



A MOBILMANIA.HU java játék ajánlata erre a három készülékre:
Küldd el SMS-ben valamelyik játék kódját a 06 91-229-999 számra!
Az SMS díja bruttó 960Ft.

World Series of Poker Pro Challenge
játék kód: **PNG540978**

Mobilmanian és laptopon is elérhető. Széles választék online!

MOBILMANIA.HU

www.mobilmania.hu Telefon: 303-7826 E-mail: ugyfeloizgalmat@mobilmania.hu

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. World Series of Poker™, WSOP® and related designs are trademarks of Harrah's License Company, LLC. Used with permission. Who Wants To Be A Millionaire? Logo, TM and (c) 2007 Zynaptic. All rights reserved.

(A tartalom letöltéséhez WAP hozzáférés szükséges.)
Telefon Kft. ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490. További információ: www.telefon.hu
Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük.

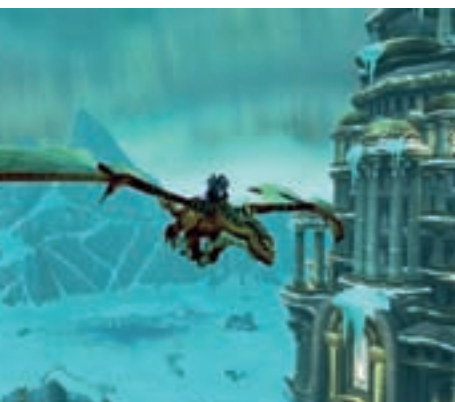
TEJ, KENYÉR, WRATH OF THE LICH KING



ELMEGY!

Magyarországon eddig közel 15 000 darab *WoW: Wrath of the Lich King*et értékesítettek.

...VAN MÉG



DÖBENETES ELADÁSI ADATAIVAL a *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* mostantól minden idők leggyorsabban fogyó PC-s címe!

Sejteni lehetett, hogy nem lesz egy anyagi csőd a *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*, de az első nap eladásai még a Blizzard várakozásait is felülmúlták. A november 13-i megjelenést követő 24 órában több mint 2.8 millió (!) példány vonatkozó kódját húzták át a leolvasókon, és fizettek érte átlagosan kb. 10 000 Ft-nak megfelelő összeget. Be lehet szorozni. Egy valami biztos: jó darabig a Hóviharos srácok sem fognak éhezni. A hasonló eladási ada-

tok egyébként nem új keletűek a fejlesztőgárda háza táján, mert példának okáért az eddigi „leggyorsabban fogyó PC-s játék” rekordját a tavaly januárban megjelent *Burning Crusade* tartotta, 2,4 millió első 24 óra alatt értékesített példánnyal. Hogy ekkora eladásokat tudtak produkálni, abban nagy szerepe volt a világszerte mintegy 15 000 üzletnek, amelyek éjjelkor még nyitott kapukkal várták a *World of Warcraft* fanatikuskok megállíthatatlan áradatát.

Jobb helyeken, mint ahogy itthon is történt, ez az aktus egy hangulatos buli keretében történt meg, ahol mókás ve-

telkedők és más programok között a guild-társak és ellenfeleik összeborulva siratták el régi sérelmeiket, hogy aztán *WoLK*-kal megpakolva otthon újra kiássák a csatabárdot. Így a sokkoló adatok után számoljunk még egy kicsit! A nemrég közzétett „népszámlálás” szerint a *WoW* felhasználók száma meghaladta a 11 milliót, ami szintén tiszteletet parancsoló, és ennek nem kevesebb negyede volt, aki az első hívó szóra megvette az új kieget. Ezért van az, hogy Németországtól kezdve, hazánkon át, Trinidad és Tobagóig mindenütt vezet a PC-s eladási listákat.

BEVÁGTUK

„A DRM technológia és maga a stratégia is szimplán hülyeség. Az igazi módszer az lehetne, hogy igazi értéket adunk az eredeti játékhoz szolgáltatások terén ahelyett, hogy egy terméknek csökkentenénk a használati értékét valami védelemmel. Megpróbálunk erre más fejlesztőket és kiadókat is ráébreszteni, és szerintem van realitása, hogy a másolásvédelem ilyenén módja általánosságban is megszüntethető”. (Gabe Newell, Valve – válaszként egy játékos kérdésére, amelyben a rajongó attól félt, hogy a *Left 4 Dead* is rendelkezni fog SecuROM védelemmel)

A GameStar megjegyzése: Sajnos warezolók DRM ide vagy oda, voltak, vannak és lesznek. Nem az ő dolguk lesz sokkal könnyebb DRM nélkül, hanem a „normál” vásárlók járhatnak jobban az esetleges plusz tartalmak vagy extra szolgáltatások révén. Ez azért mégiscsak okosabb megközelítés...

TABULA ZÁRÁS

EGY IDEJE MÁR halálhírét keltették a Richard Garriott, valamint az NCsoft névvel fémjelzett masszív-multinak, de sajnos nemrég hivatalossá is vált az információ: február 28-án bezárnak a *Tabula Rasa* hivatalos szerverei. Meglepésként valóban nem ért senkit a hír, bármennyire is sajnálatos – az első jelet már az jelenthette, hogy csupán 62 000 példányt adtak el a játékból világszerte. Pedig a kritikák általában szerették a „táblarázást”, kiemelve a csavaros sztorit, a karakterfejlődés megvalósítását, és a megreformált harcrendszert – valami mégsem működött.

ÓCÓ ÉSZ NINCEN

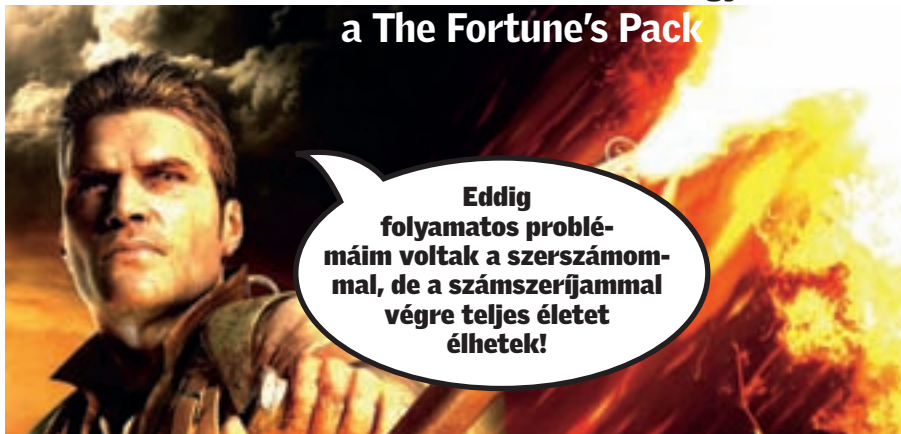
November 7-én jött a következő furcsa hír: a Gamestop levette a virtuális és valós polcokról a játékot, az Amazon pedig egyenesen „megszégyenítette” azzal, hogy 96 centért árulta darabját. A következő pofon öt nappal később csapódott be, amikor a játék atyja, az *Ultima* sorozattal hal-



BOMB

KONZOLON NAGYOBBAT DURRAN

Már letölthető a Far Cry 2 első hivatalos DLC csomagja, a The Fortune's Pack



Eddig folyamatos problémáim voltak a szerszámommal, de a számszeríjjal végre teljes életet élhetek!

hatatlanná lett Richard Garriott nem sokkal úrturistáskodása után bejelentette távozását a cégtől. Garriottot a Destination Games-szel „csomagban” vásárolta meg annak idején az NCsoft, majd átnevezte NC Interactive-ra, a híres fejlesztőt megtartva az elnök-vezérigazgatói székben. Azonban a lemondás mellé csatolt nyílt levélben Garriott arról nyilatkozik, hogy teljesen új célokat tűzött ki maga elé az életben, és azokkal kíván foglalkozni – a legvadabb elképzelések szerint teljesen visszavonul a játékvilágtól, talán az úrkutatás hívo szavának engedelmesskedve.

EGY JÁTÉK VÉGNAPJAI

Azt tehát tudni lehet, hogy a szerverek február 28-án éjjel leállnak, de időközben az NCsoft megpróbálta „tompítani a fájdalomt”: bejelentésük szerint január 10-étől, az utolsó másfél hónapban ingyenessé teszik a szervereket, akik pedig „mindvégig” előfizetők maradnak, a cég más játékaiban belül kaphatnak engedményeket, például ingyenes előfizetési periódust. Gálans búcsú, de akkor is csak búcsú marad: lelkünkben állítsunk a játéknak egy szép emléktáblát...

A PC-S JÁTÉKOSOKNAK most megint le kell nyelni a békát, igaz, hogy most „csak” egy kisebbfélét. November végétől ugyanis elérhetővé vált az első hivatalos *Far Cry 2* DLC (azaz letölthető tartalom), amit úgy tűnik, hogy egyelőre csak az Xbox 360, illetve PS3 tulajok élvezhetnek. A *The Fortune's Pack* névre hallgató bővítményt természetesen mindkét platform saját disztribúciós rendszerén keresztül lehet konzolunk merevlemezére égetni, miután úgy döntünk, hogy leperkájuk érte a 9,99 dollárt, ami a virtuális Xbox Live fizetőszközre átszámítva 800 MS pontnak felel meg.

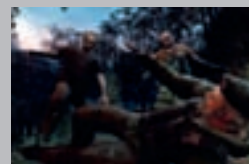
NA DE MIT IS KAPUNK A PÉNZÜNKÉRT?

Röviden és tömören: mindenből egy keveset. FPS játék révén elsőként érdemes megemlíteni a DLC által hozott új fegyvereket. Csakis valami destruktív hajlamokkal bélelt szadista állat lehet, aki kevesellte a játékban fellelhető ólomköpködők számát. Stírgősen kérdezze meg kezelőorvosát vagy gyógyszerészét, ha a machete-től az RPG-7-ig terjedő, szám szerint 27 fegyverből nem talált magának megfelelő stukkert a zebraadásathoz, de akinek mégis ilyen problémái akadtak, az most talán megkapja szívének oly kedves fegyverét. Csendes gyilokra, és így a lopakodáshoz lett kitalálva a zsírúj, céltávcsöves számszerj. Hasonló célzattal találták ki, de valamivel nagyobbbat szól a hangtompított shotgun, és itt van még a fűrészelt csövű sörétes puská is. Hmm, fincsi! A savanna útjainak porát mostantól két új járgánnyal is felverhetjük, melyek közül az egyik a terepre kialakított Unimog teherautó, a másik pedig az antilopként szökellő, fűrge, de sok védelmet nem nyújtó Quad.

A *The Fortune's Pack* a *Far Cry 2* multiplayer részére is jó hatással van, ha azt nézzük, hogy négy új játszható pályát sikerült belezsűfolni. A teljesség igényével ezek név szerint a Cheap Labor, a Last Resort, a Lake Smear és a Fort Fury. A fent említett új extrák mind single-ben, mind pedig multiban elérhetőek.

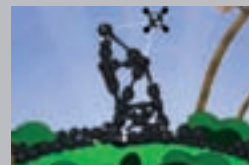
OLVASÓI TOP 20

- 1 **ÚJ!** **NEED FOR SPEED: UNDERCOVER**
2008. NOVEMBER 85%
- 2 **CALL OF DUTY 4**
2007. NOVEMBER 95%
- 3 **↑** **MASS EFFECT**
2008. MÁRCIS 94%
- 4 **ÚJ!** **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 5 **↓** **DEAD SPACE**
2008 OKTÓBER 84%
- 6 **ÚJ!** **FALLOUT 3**
2008. NOVEMBER 93%
- 7 **↓** **FAR CRY 2**
2008. NOVEMBER 88%
- 8 **CRYISIS WARHEAD**
2008. OKTÓBER 92%
- 9 **ÚJ!** **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**
2008. DECEMBER 87%
- 10 **ÚJ!** **LEFT 4 DEAD**
2008. DECEMBER 89%
- 11 **ÚJ!** **TOMB RAIDER: UNDERWORLD**
2008. NOVEMBER 86%
- 12 **↓** **THE WITCHER**
2007. NOVEMBER 89%
- 13 **↓** **CRYSIS**
2007. DECEMBER 90%
- 14 **↓** **FIFA 09**
2008. SZEPTEMBER 91%
- 15 **ÚJ!** **GTA SAN ANDREAS**
2005. JUNIUS 95%
- 16 **ÚJ!** **JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE**
2008. DECEMBER 81%
- 17 **ÚJ!** **RED ALERT 3**
2008. OKTÓBER 86%
- 18 **↓** **SPORE**
2008. SZEPTEMBER 85%
- 19 **↓** **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 20 **ÚJ!** **WORLD OF GOO**
2008. NOVEMBER 90%



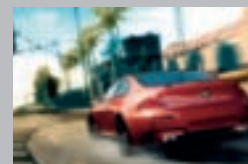
LEFT 4 DEAD

Régóta nem szórakoztunk ilyen jól multis játékokban: kooperatív zombihentelés, nem középiskolás fokon.



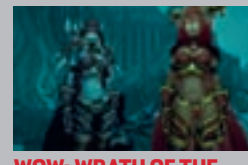
WORLD OF GOO

Senkit se riasszon el a külső: egyszerűségében is nagyszerű a *World of Goo*. Nem csoda, hogy ennyien rákattantak – mi is.



NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Bár a korábbi epizódokhoz képest gyengécske lett, az istenadta nép számára *NFS* akkor is *NFS*.



WOW: WRATH OF THE LICH KING

Mit mondatnánk? Sokan voltunk/vagyunk a *WoW* rabjai, és ha ugyan le is szakadtunk már róla, mégis muszáj volt bekukkantani a kiegere...



A SZEMÜVEGES VARÁZSLÓ-INASNAK kicsit inába szállt a bátorsága. Végül is, elsőévesként még nem volt szabad varázsolnia, ő mégis kiszökött barátaival a Roxfort mögötti erdő szélére, kezében varázspálcájával, és egy ellopott varázskönyvvel.

- Biztos vagy benne, Harry? – kérdezte aggódva Hermione. - Veszélyes lehet...

- Naná, hogy az vagyok! Figyelj csak! – fölényeskedett a villámos homlokú srác, majd meglepetten a pálcát, és kimondta a bűvös szavakat: „Modulus... Plasticus... Figurus...!” Hatalmas villanás vakította meg őket. A földön tértek magukhoz, tagjaik furcsán merevek voltak, csuklójuk megszorult, sárga fejük tetején furcsa, lapos púp feszült.

- Mit tegyünk? – kérdezte megszeppenve Ron.

Talán... még pénzt is csinálhatunk belőle... – szipogott Harry. - Van valami dán játékgyártó, neki talán így is bejövünk...

A *Computer and Video Games* szavazása alapján a *LEGO Star Wars*, *Batman* és *Indy* címek után a legjobban *Harry Potter* legősített kalandjait várják a játékosok.

RÖVIDEN



Az indiai Mumbayban történt terrorista-csata szenvedő alanyai között volt Michael Rudder színész is, aki a *Splinter Cell* főhősének hangja (valamint a *Far Cry* és a *Pop: The Warrior Within* stábjában is szerepel). Abban a hotelben tartózkodott, amelyet elfoglaltak a terroristák, majd napokig ostromolt a helyi milícia. Három golyót kapott, de hihetetlen módon túlélte az esetet, ám jó ideig kórházban lesz még a teljes gyógyulásig.

PINOKKIÓ KÉT CSAJA, AVAGY FABULA II

Bejelentések, meglepetések, titkok és remények...

AMIÓTA KINT JÁRTUNK a *Fable II* Xbox 360-ason prezentált első tesztjén Londonban, nem tudunk szabadulni Peter Molyneux azon kijelentésétől, hogy „egyelőre xboxos verzióról beszélgetünk, a többitől nem szabad nyilatkoznom”. Naná, hogy mindenki ráizgult a tényre: jön a PC-s verzió is hamarosan. Aztán november elején a játékot fejlesztő Lionhead hivatalos blogjában megjelent egy balladai homályba burkoló bejelentés: Hamarosan valami naaagy durranás érkezik fébl fronton. A nép már a PC-s változat előkészítésének vélte a hírt, sajnos egyelőre tévesen.

CSOMÓLYUK SZIGETEK

Azóta már tudjuk, hogy a játékban eledig üresen „tátongó”, letölthető tartalmakat kezelő menüpont betöltése lett a nagy badabumm – december 12-e az első hivatalos kiegészítő csomag, a Knothole Islands megjelenési dá-

A pécések reménykednek, és sosem lesz elégük a Féből.

tuma. Szép nagy az új bejárható terület, amely a név alapján talán nem meglepő módon egy sziget. Az előzetesek alapján már tudni lehet, hogy a masszív kiterjedésű földdarabon sokféle klimatikus és terepviszony megfér egymás mellett, lesz homokos (nana) partszakasztól havas hegyvidékekig mindenféle. „Csupán” 800 Microsoft pont a tartalmi bővítés



ára, amibe persze a helyhez kapcsolódó megannyi küldetés és új NPC is beletartozik, és persze speckó, csak innen elérhető tárgyakat is találhatunk – ilyen például az Assassin's Gloves nevű kesztyű, a Knight's Gloves nevű lábtű, és a Nördbi Update programot idéző Weight Loss Potion.

A LEPÉNYHAL MEG UTOLJÁRA – PÉLDÁUL FEBRUÁRBAN

Természetesen nem is igazi rajongó valaki, ha csak úgy meg lehet vesztegetni holmi DLC bejelentésével – a hír után napokkal újra felbukkant a pletyka, hogy úton van a PC-s verzió. Végül is – okoskodnak az okoskodók – Xboxra már el-

kelt 15 milliónál is több *Fable II*, egy most bejelentett PC-s változat már nem nyirbálná meg a konzolos eladásokat. Most épp a Gamona nevű német gémerzine egyik híre a sztár, ugyanis ők egyenesen egy titkos, Lionheades belső forrásra hivatkozva erősítették meg, hogy asztali gépünkre is készül a játék, sőt, nem átalítottak dátumot is közölni: február 15-éről tudnak. Ráadásul a játékot kiadó Microsoft képviselőinek is neki-szegezték a kérdést, aki nem tiltakozott, csupán nem nyilatkozott a kérdésben. Nagyon-nagyon-nagyon bízunk a hír valódiságában, és hányjuk magunkra a keresztet azon imádkozva, hogy a belső forrás ne csak borsót hánnyjon a falra.



JÁTÉKKIADÓT TESSÉK!

Adok-veszek a nagybani játékipiacon

HOGY EZ A VÁLSÁG HOZADÉKA, vagy szimplán csak a csillagok állása kedvezőtlen, nem tudni, mindenesetre forrong a játékkidók nagybani piaca: az Eidos és a Midway is „eladósorba került”.

Az Eidosnak olyan tekintetben sosem kellett szorongania, hogy nincsenek nagy játékaik, híres neveik a palettán. A *Tomb Raider*, *Kane & Lynch*, *Deus Ex*, *Hitman* sorozat, és még egy tonna másik cím ellenére azonban durvát esett a cég reno-méja, mivel részvényeik 92 (!!!) százalékos áresésen vannak túl, veszteségeik a tavalyi négyszeresére rúgnak, és a vállalat értéke 1 milliárd angol fontról mind-össze 50 millióra zuhant. Durva...

Az anyavállalat, az SCi nemrég még gögösen nemet mondott az Infogrames felvásárlási igényére, de most már tárgyalásokat folytat az Electronic Arts és az Ubisoft képviselőivel is – úgy tűnik, tényleg komoly a baj. A Daily Mail fenti értesüléseivel kívül a Warner médiabi-rodalom nevét is rebesgetik, mint harma-

dik lehetséges felvásárló, melynek már így is van 16 százaléka az Eidosban – viszont az EA és az Ubi a hírek szerint nagyon komolyan lobbizni kezdett. Ráadásul némelyest belső versenynek is nevezhetjük a torzsalkodást, hiszen az Ubi részvényeinek negyede már így is az EA kezében van...

A Midway hasonló cipőben járt, de már túl is van az üzleten: a kiadót eddig birtokló National Amusements nevű vállalat olyan súlyos veszteségeket termelt, hogy meg kellett válnia a Midwaytól. Az üzlet ráadásul az elfogadott árszinttel jóval alulmúlva, mindössze 100 000 dollárért kottetett meg, a vevő pedig egy Mark Thomas nevű üzletember. Hogy mi lesz a kiadó pontos további sorsa, még nem lehet tudni, hiszen készül a már sokszor elhalasztott *Wheelman*, és Simon Woodroffe kreatív igazgató szerint egy olyan titkos játékon is dolgoznak, amely porig alazza még a *Gears of War 2*-t is... Nos, ezek után meglátjuk.



RÖVIDEN

NOVEMBER 29-én második évét töltötte be a *Half Life 2* egyik legnépszerűbb módosítása, a Garry's Mod. Ennek apropóján az ötletgazda, Garry Newman meglepő bejelentést tett: a 10 dolláros árértéket elérhető modot több, mint 312 ezren töltötték le, mely ugyebár 3,12 millió dollárt eredményezett. Igaz, egy megállapodás alapján ennek fele a Valve zsebébe vándorol, de Newman így is másfél milliót kasszírozott...



TÖRDELÉS KÖZBEN vesztette életét egy magát Gabennek nevező humán entitás. A hatóságok nem találtak közvetlen bizonyítékot senki ellen, csupán azt tudták kiszedni a GameStar alkalmazottaiból, hogy az áldozat asztala felől erőteljes tördelés hangjait hallották a lap leadásának finisében. Nem tudták, hogy Gaben valóban tördelés áldozata lett, másnap reggel ugyanis hét darabban találták a grafikusok szobájának padlóján. Többen egy BZ nevű hírszerkeztőre gyanakodnak, akit a teljes hírvonat elkészítése után az utolsó utáni órában még egy 400 karakteres kishír megírására kényszerített az elhunyt grafikus...

LÁZADÓ LÉPEGETEK ÉN, CSEMPÉSZ LÉPE- GETSZ TE, BIRODAL- MI LÉPEGET Ő

Star Wars Galaxies – The Battle of Echo Base

A LUCASARTS NEVE most már szinte teljesen a *Star Wars* játékokra korlátozódik (most ne kezdjünk siránkozni a *Monkey Island* vagy a *Dig* után, az más lapra tartozik), de az tény, hogy Luke Skywalker galaxisában vérprofik. Most épp egy legendás csatával bővítették a *Star Wars Galaxies* sorozatot. A *Chapter 11: The Battle of Echo Base* a klasszikus (tehát régi, tehát eredeti, tehát nem gagyi) trilógia egyik leghíresebb, s egyben legnagyobb hadszínterét, a Hoth bolygót tárja elének – aki még emlékszik, a Birodalom Visszavág elején innen kellett kimenekíteni a teljes lázadó flottát, és itt bukkantak fel először teljes életnagyságban az ikonikus birodalmi lépegetők.

Ebben a részben a lázadók és a birodalom oldalán is bekapcsolódhatunk a küzdelembe, ezáltal még olyan járművek „nyergében” is csatázhatunk, mint a Szövetség hősiklója (igen, ez az, amiből a vonóhorgokat kieresztve elgáncsolhatjuk a lépegetőket), vagy a Birodalom mindkét lépegetőtípusa (a böhöm,

lassú, ám nagy tűzerővel rendelkező, négy lábú AT-AT, vagy a kicsi, fürgé, két lábú AT-ST). A cél természetesen a „gonosz” oldalon a bázis gyors lerohanása, és a lehető legtöbb ellenfél likvidálása, lázadóként pedig az, hogy még a földi egységek beérkezése előtt evakuálják minden újráművívet és személyzetüket. A legnagyobb vonzerőt talán olyan filmbeli alakok felbukkanása jelentheti sokak számára, mint Darth Vader, Luke Skywalker, vagy épp R2-D2.

HO-HO-HO-HÓ, AJÁNDÉK!

KAPUNK EXTRÁT IS, ha belevágunk az Echo Base-i kalandokba, méghozzá egy igen hasznos eszközt, ami bizonyára más-kés percekét okoz majd az Endor bolygón, vagy épp egy csillagromboló fedélzetén: Egy Hoth-i Hőszóró Gépet! Nos, hát... Köszönjük...



A JÁTÉK RIZIKÓS

BIZNISZ? Úgy tűnik, a játékkidók élete sem játék és mese...

A nemzetközi gazdasági portálok egyik legbefolyásosabbja, a Forbes nemrég jól megijesztett mindenkit, aki épp játékfejlesztésen vagy -kiadásban kezdett gondolkodni. Cikkükben azt állították, a számítógépes játékoknak csupán 4 százaléka termel valamilyen profitot. És bizony, bár kiderült, hogy a helyzet nem ENNYIRE borzasztó, a valódi arány sem épp bizalomgerjesztő.

A félreértés oka az volt, hogy a Forbes elnézte a híre forrásául szolgáló jelentést, melyet az Electronic Entertainment Design and Research, rövidebb nevén EEDAR készített. Ebben ugyanis az szerepelt, hogy azon játékoknak, amelyet valaha ELKEZD-

TEK fejleszteni, valóban csak 4 százaléka válik profitábilissá, de azért az elkészült és valóban piaci forgalomba került játékok esetében kicsit jobb a helyzet. Oké, nem sokkal. Ha valaha is boltok polcaira kerül egy játék, akkor a kimutatás szerint pontosan egy az öthöz az esélye, hogy nyereséges lesz a befektetés, mivel a hivatalosan is megjelent játékok 20 százaléka mutat mérhető, pozitív pénzügyi mérleget.

Oké, nem négy százalék, hanem húsz. De bizony ez is elég vad szám. Az is tény, hogy a probléma nem feltétlenül a játék minőségétől függ – láttunk már elég olyan játékot, amelyet a szakma kitörő lelkesedéssel fogadott, az-

tán akkora buktával végezték, mint az ólajtó. A jelentés szerint az, hogy egy játék jól van megírva, szép, élvezetes vagy jól játszható, csupán az alap: a siker sajnos nagyban múlik a kiadó erején, marketing-költségkeretén, a reklámozás módján és gyakoriságán is. A szakmai visszhangok persze azonnal sírni kezdtek azon, hogy ezek szerint a kis, független kiadók játékaik eleve jóval kisebb eséllyel indulnak a sikerért, míg a nagy mamutkiadók futószalagon szállított címeit csupán a kiadó dominanciája miatt eleget veszik majd ahhoz, hogy elegendő bevételt termeljenek. Mindenesetre jó tudni az irányzatokat, mielőtt fejlesztésbe fogtok...

HORNY ONLINE

A Dungeon Keeper a webre megy!

HA A MAI TIZENÉVES JÁTÉKOSOK értetlenül is néznek nekünk, és pár „idősebb” gémernek simán könnybe lábad a szeme a *Dungeon Keeper* név hallatán. Ez volt az első olyan akció-stratégiai játék, ahol kifejezetten a rossz oldal volt a nyerő, ugyanis a Pokol erőit szolgálva kellett holmi jó és tiszta szívű lovagokat és hőskéket szénné irtani. „It's good to be bad” – avagy rossznak lenni jó – ez volt a Bullfrog legendás játékának szlogenje.

MADE IN CHINA

Most pedig, eónokkal az eredeti kalandok után, napvilágra került a grandiózus terv: MMO stílusban tér vissza a *Dungeon Keeper*!

A játék ráadásul nem akárhol készül, hanem az európai játékosok számára egyelőre kissé misztikus Kínai Népköztársaságban, ahol a NetDragon Websoft Inc. készíti el az új verziót. A Bullfrogot ugyebár felvásárolta (és megtiporta, majd szélbe szóratta) az Electronic Arts, épp ezért a sárkányos vállalatnak az EA-tól kellett megvásárolni a jogokat – ezek alapján ők készítik a játékot (mely egyébként a cég első MMO-ja lesz), és forgalmazzák is az úgynevezett Nagy-Kína régióban (tehát Kínában, Makaón, Hong-Kongban és Tajvanon), míg az EA vállalja fel a világ összes többi részének ellátását.

MIKOR? MIKOR???

Azt persze sajnos még egyáltalán nem lehet tudni, hogy mikor készül el végre a Mű, ahogy természetesen még artokat és egyéb részleteket sem láthatunk az igen korai fázisban lévő játékból. Az viszont már biztos, hogy az alkotás tényleg készül, hiszen a licenztárgyalások lezárultak, és a kínai gárda állítólag több száz (!!!) alkalmazottat vett fel a fejlesztésre. Tűkön ülve várjuk!



A JÁTÉKOKBAN TAPASZTALHATÓ erőszak elleni megnyilvánulások mellett néha más marhaságokon is fennakadnak egyes „hozzáértők”. Egy konzervatív, keresztény befektetési vállalat (már ez is milyen, nem?), a The Timothy Plan készített egy listát arról, miket nem vesz karácsonyra egy igazi hívő szülő. A durva játékok persze ott vannak a listán, de húzósbab okkal került fel ugyanide az *Army Of Two*. Az indoklás szerint a tiltás okai „a két főszereplő közötti túlzottan homoerotikus jellegű megnyilvánulások”. Tudomásunk szerint a főhősök csak néha bajtársiasan meghuppogtatják egymás vállát egy-egy sikeres akciót követően, de ha a kedves olvasók felfedeznek valami emberes hupakolást, nyugodtan jelezzék...

RÖVIDEN

MEGJELENÉS UTÁNI BÉTATESZT?

EURÓPA LEGTÖBB ORSZÁGÁBAN már kapható, de a tengerentúlon csak januárban startol a *The Chronicles of Spellborn*.

Az ígéretes MMORPG-ként számon tartott *The Chronicles of Spellborn*-t fejlesztő holland Spellborn International új szemléletet vezetett be a bétatesztelésben. Az európai területeken (mint mondjuk Németország vagy Franciaország) már november 27-től kapható játék Észak-Amerikában, Ausztráliában, és nem kis meglepetésre Angliában is hivatalosan csak 2009. januárjában fog megjelenni. A bő egy hónapos késés viszont nem fogja teljes mértékben megfosztani az ezeken a területeken élő playereket a játék kipróbálásától, mert itt, az európai megjelenéssel egyidejűleg zárt bétateszt kezdődik.

Különös, hogy például a Németországban már megvásárolható játék, és mondjuk a nagy kacsauzstató másik partján most elérhetővé tett zárt béta között semmi különbség nincs. Az egy hónap valószínűleg még azért szükségeltetik, hogy hibátlanul el tudják készíteni az angol verziót, amiben pedig sok segítséget fog nyújtani a most kezdődött bétateszt során összegyűlő visszajelzések áradata, s így még tovább csiszolhatják a játékot. A *The Chronicles of Spellborn* továbbá az úgynevezett Freemium szolgáltatásával is felhívja magára a figyelmet, ami egy korlátok közé terelt, de ingyenes játékot is enged a fuvar felhasználónak.

WTF FREEMIUM?

A Freemium ficsör gyakorlatilag azt jelenti, hogy akik ezért a hozzáféréstért regisztrálnak, azok ingyen játszhatnak a játékkal. Ez persze nem enged hozzáférést a játék valódi, más MMORPG-től megkülönböztető tartalmához, de az alap tulajdonságokat látva el lehet majd dönteni, hogy „szeressük, vagy nem szeressük”. Ha pedig úgy döntünk, hogy nem tudunk élni *The Chronicles of Spellborn* nélkül, akkor számos módon utólag is előfizethetünk a plusz tartalmakra is.



Hősök vagy gonoszok?
MERT VÁLASZTANOD AZ EGYIKET, HA MIND A KETTŐ LEHETSZ!

BATMAN™

THE VIDEOGAME

WWW.LEGOBATMANGAME.COM

Fedezd fel a szíves oldalakat, miközben a kedvenc gonoszokat irányítod.

Stabilitásd el az egyik szuperhős ruhák, mozdulatok és fogynének használatát.

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" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" may be required (with restrictions). "Xbox 360" is a registered trademark of Microsoft. "Xbox LIVE" and the Xbox logo 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.

WIRE, LOGO, VIB, SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

RESIDENT

Csúnya zombinak sírban a helye...

//Sophiaso

ÓÓ, AFRIKA... – énekelte a KFT annak idején. A Japánban Biohazard néven is ismert *Resident Evil* legújabb részében is erre a kontinensre látogatunk el, ami, mint kiderül, nemcsak az élet, hanem a halál, konkrétan egy halálos vírus bölcsője is.

FÖLDRAJZ ÉS KÉMIA

Tíz éve Chris Redfield még Raccoon Cityben tette dolgát a STARS szervezet oszlopos tagjaként, napjainkban pedig már a BSAA (Bio-Terrorism Security Assessment Alliance) tagja, így globális perspektívában dolgozik. Kijujuba kell utaznia, nem véletlenül, mivel a hely be-

leesik az Eritrea-Etiópia-Kenya vonalon elterülő vulkánok hatótávolságába. Hogy ez miért fontos? A vulkanikus aktivitás szabadon ereszthet egy eddig szunnyadó vírust. Hősünk egy vulkánkitörés után ér a helyszínre, és kiderül, hogy nem voltak alaptalanok a félelmek: a rettegett T-vírus újra elszabadult, embertömegeket zombivá változtatva. Feladatunk egyértelmű: át kell verekednünk magunkat az élőhalottakon, és megállítanunk a fertőzést. Nem egy hálás feladat, de szerencsénkre lesz kívül romantikázni két headshot között, ugyanis társunkká szegődik Sheva Alomar, aki a BSAA afrikai szervezetének tagja. Vele válllvetve harcolhatunk minden csúfság ellen, végrehajthatunk olyan feladatokat, amik két embert igényelnek (nem kell rosszra gondolni, csak mezei háztetőn átdobálásokról van szó), sőt, segít a bajban, ugyanis ha hiányban szenvedünk valamiből, akkor kaphatunk tőle fegyvert, lőszer, vagy akár ételcsomagot is. És még mondja ezután valaki, hogy a nő nem hasznosak! Főhősünk nevével eddig csak dobálóztam,

de fontos megemlíteni, hogy ki is ő, az az kik is vagyunk mi valójában a játékban. A *Resident Evil* sorozat rajongóinak nem hangzik ismeretlenül Chris Redfield neve, hiszen az első játékban és a *Code Veronicában* is alakíthattuk őt. Az ötödik rész magában hordozza a sorozat előző játékainak eseményeit is, így vissza tudunk majd következtetni a korábbiakra. A történetben többek között Chris múltjának

RÖVIDEN

Chris Redfield bőrbe bújva csinos társunkkal kell irtani, ami írtható, gonosz, csúnya és hörög. Vagy rőfög. Vagy egyéb élőhalott hangot ad ki.

KIADÓ Capcom
FEJLESZTŐ Capcom

MEGJELÉNÉS

2009. március



A gonosz itt rezidál



A *Resident Evil 4* Gamecube-on és PS2-n is hatalmas siker volt, a PC-s verzió viszont azoknál csúnyább, és nehezen irányítható lett, ennek hatására a billentyűzetes-egeres irányítást sokan feladták, ezért is rukkoltak elő újításokkal az aktuális részben a készítők.

EVIL 5



Motoros zombik, nohiszen...
Ilyen Kádár idejében nem volt...

A KÉSZÜLŐ RESIDENT EVIL CG FILM...

...Degeneration



A 2007 OKTÓBERÉBEN bejelentett, teljes egészében digitális technikával készült film év végén kerül a boltokba DVD-n és Blu-Ray-en. Ellentétben az előző, élőszereplős RE filmekkel, a Degeneration ugyanabban az univerzumban játszódik, mint a játékok. A történet szerint 2005 őszén egy amerikai városban elszabadul a pokol: egy utas rosszul lesz az épp leszállni készülő repülőgépen, és mint kiderül, a T-vírusral fertőződött meg, és az utolsó stádiumban jár. Nem tudják már megakadályozni zombivá válását, így sorra támadja meg utastársait, ennek következtében ők is megfertőződnek. Az irányító nélkül maradt repülő becsapódik a reptérre, és az épületben ragadt embereknek fel kell venniük a harcot a repülő transzformálódott utasaival, mivel a menekülési útvonalukat elzárta a kormány. A filmben a korábbi játékokból már ismerős Claire Redfield és Leon S. Kennedy a főszereplő karakterek.

egy részeire is fény derül, arra, hogy mi történt a részek között eltelt 10 év alatt, és mi maradt a STARS-ból.

TÁRSAS JÁTÉK

A játékmenet leginkább a *Resident Evil 4*-re hajaz, az említett kooperáció kivételével. Társunk, Sheva – akit meglepően fejlett mesterséges intelligenciával vértettek fel – mindig ott lesz velünk. A *Resident Evil 2*-vel ellentétben az ötödik rész nem olyan történet, ahol a két párhuzamos perspektíva néha összeér, partnerünket még ha akarnánk, sem tudnánk lerázni, ugyanis az egyes fejezeteket is csak úgy lehet végigvinni, ha mindketten életben maradunk. Vannak úgynevezett akciópontok, ahol rendszeren együtt kell működni: Chris-szel bakot kell tartani Shevának, ezután a lány átugrik pl. a szomszéd ház tetejére. Míg ő utat tör magának, hogy ki tudja nyitni számunkra a bejárati ajtót, nekünk, akik ott maradtunk a másik ház tetején, ugyanúgy le kell jutnunk a földszintre az elénk kerülő zombiakadályok hatékony megszüntetésével. Miközben haladunk lefelé, fedezhetjük is Shevát olyan módon, hogy kilőjük a szomszéd házban mutálódott lakosokat. Bizony ezt meg is tehetjük, mivel masszívan rombolható környezetet kínál számunkra a *Resident Evil 5*. Már nem kell az ajtó előtt vacognunk, hogy vajon egy sunyi élőhalott a benyitás után nem ugrik-e ránk, és szívja ki az agyunkat, vagy ha-

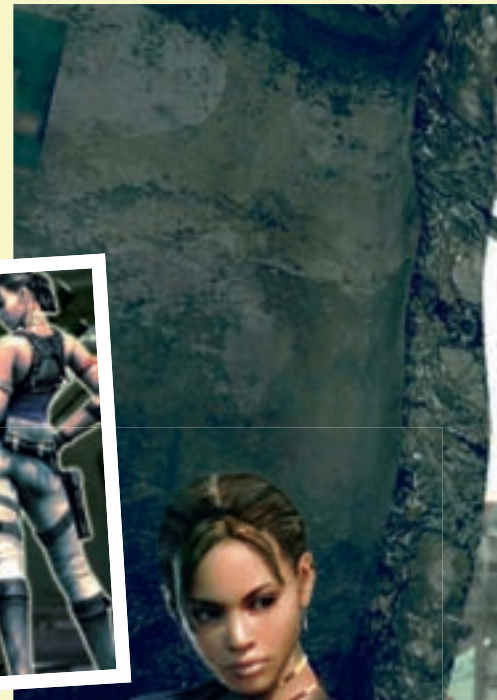
rapja el a gigánkat, hanem tisztes távolságból megsemmisíthetjük az ajtót, aztán már rögtön nem is olyan félelmetes a dolog. Vagy mégis? Visszafelé is működik ez a falkilövősdí. Nagy baltával felszerelt ellenfelünk könnyen megsebezheti a fal másik oldalán éppen mit sem sejtő főhősünket, így fokozva ezzel a játékos sűrű felugrásait a székben (Nomeg az előző állás visszatöltését esetleg. De persze ilyen nem fordulhat elő, mert mi erősek vagyunk, és nem félünk. Nem. Brrr). Vannak alkalmak, amikor a nagy mézszárlás és ijedelem közepette elveszítjük szem elől a partnerünket. A játék ilyen esetekre is remek megoldást kínál, ugyanis több gomb is arra vár, hogy megnyomják: az egyik a „partner lokalizálása”, a másik pedig a „segélykérés” gomb. Utóbbi esetben a partner képernyőjén megjelenik egy vörösen villogó Segítség! felirat, és csak rajta múlik, hogy röhögve tovább teszi a dolgát, vagy a segítségünkre siet-e. Ez főként az online és offline co-opban számít, amiről eddig nem esett szó. Sheva helyére bármikor beugorhat egy élő játékos (vagy élőhalott, haha), és amikor kilép, akkor az MI automatikusan átveszi az irányítást. Az Xbox Live vagy Playstation rendszerén keresztül távolról is csatlakozhatnak hozzánk játékosok, de játszhatunk offline is, osztott képernyőn kooperálva. A *Resident Evil 5*-öt úgy alakították ki, hogy mindig Chris Redfield legyen a főhős, így nem-

A NŐ

SHEVA ALOMAR, a BSAA afrikai szervezetének tagja

Sheva gyermekkorában közvetlen közelről tapasztalt meg egy bioterrorista támadást, és ez táplálja mély gyűlöletét a terroristák ellen. Mesteri szinten bánik a különböző lőfegyverekkel, és képzett harcművész. A Karen Dyer nevű színésztáncos-cirkuszi mutatványos hölgyemény egy év komoly fegyveres és harci edzést követően adta hangját, arcát és testét a karakternek.

„Imádom a karaktert, és az előkészületek is nagyon izgalmasak voltak. A legnehezebb az volt, hogy bal kézzel kellett mindent csinálnom, ugyanis Sheva balkezes, én pedig jobb. De így már mindkét kezemmel tudok lőni. A Tokyo Game Show-n kipróbáltam a karakterem, és meglepődtem, hogy mennyi van benne belőlem, mégis mennyire más lett – ez egyszerre furcsa és izgalmas”.



Maagaaa teeeeljeseeen fééélreéérti Heeeeeeelt..



csak szólóban vagyunk vele, hanem a játék online indítójának sincs választási lehetősége a két karakter között.

IGAZI FEGYVEREK ÉS OSZLÓ ELLENSÉGEK

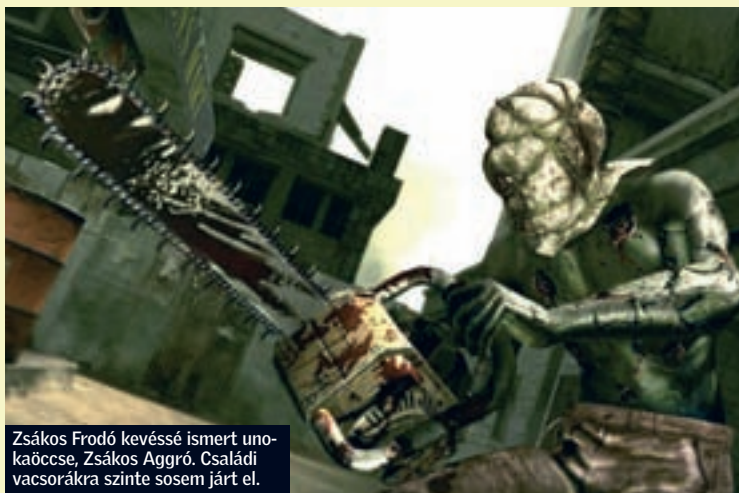
Sok ellenség, sok fegyver. Az előző részekhez képest sokkal többféle halálos eszközt használhatunk, a késektől kezdve a kézfegyvereken át a távcsöves puskákig és a gépfegyverekig. Ezek már-már hiperrealisztikusak, mindent igazi harcászati eszközökről mintáztak, így nemcsak gyönyörűek és élethűek, de elvileg az utolsó kis pixelig megegyeznek eredeti testvérkéjükkel. A fegyverválasztási képernyő a *Resident Evil 5*-ben már nem olyan, mint korábban, vagy más játékokban megszokhattuk: nem kell, és nem lehet leállítani az eseményeket ahhoz, hogy elvégezzük a navigációs opciókat, hanem egy majdnem

teljesen átlátszó kis fület kell lenyitnunk a képernyő jobb felső sarkából, amin aztán seperc alatt elvégezhetjük a kívánt módosításokat. Ez a módszer néha jó, néha rossz, mert amikor a legnagyobb csata közepén úgy kell fegyvert váltanunk, hogy közben folyamatosan megy a játék, nos, az kellemetlen. Nyilván ez a megoldás realisztikusabb, és több „élményt” kínál, mint a szünet képernyő, de azért remélem, hogy sosem kerülök hasonló helyzetbe, hogy realisztikusságát igazán meg tudjam ítélni. Az ellenség olyan zombikból (vagy Las Plagasokból) áll, akik önmagukban és hordában is nagyon veszélyesek. Emberhez hasonló intelligenciával és éberséggel vannak felruházva, nemege bazi nagy fegyverekkel, amiket a közelharcban tudnak és akarnak érvényesíteni. Ám gyakran magukkal tolnak ki, ugyanis minél közelebb kerül egy ellenfél, annál se-

bezhetőbb, és annál több lehetőségünk nyílik speciális mozdulatokra, amikor is a képernyőn megjelenő gombot megnyomva hősnünk vagy hősnőnk megejt például egy körbepörgő rúgást. Esetenként a partnerünkkel is tudunk összehangoltan rúgni, ezt nevezik szupermozgásnak. Nekünk is vigyáznunk kell azért a közel merészkedő ellenfelekkel, mert ha egy percre nem figyelünk, azon kaphatjuk magunkat, hogy egy éhes zombi liheg a fülünkbe. A társ kiszabadítására is terveztek mozdulatokat, így ha elég fürgék és talpraesettek vagyunk, még időben meg tudjuk akadályozni a halált. Persze nemcsak ütni-vágni-rúgni lehet az élőhalottakat, hanem lőni is. Ez a leghasznosabb is, mivel ha nem is tudjuk egyből megölni őket, karjukra, lábukra célozva gyengíteni és lassítani tudjuk őket. Szerencsére az ellenség egymást is tudja gyilkolni, pl. ha egy nagyobb



Egyrészt megértem az Ön álláspontját, másrészt azonban... de inkább figyeljen csak!



Zsákos Frodó kevésbé ismert unokaöccse, Zsákos Aggró. Családi vacsorákra szinte sosem járt el.



Ákos és Inti stílszerűen zárta a TNT koncertet

A ZOMBIK (LAS PLAGAS) EMBERHEZ HASONLÓ INTELLIGENCIÁVAL ÉS ÉBERSÉGGEL VANNAK FELRUHÁZVA

darab mucika bejön a képbe, és elkezd lengetni felénk baltáját, akkor a közelben álló társait is megsebzí, szerencsés esetben meg is öli tetteivel (no igen, nem kell annyit menőzni).

A DIGITALIZÁLT ÍRÓGÉP ÉS A VARÁZSLATOS NAPFELKELTE ESETE

A *Resident Evil 5* egyik legnagyobb újítása az, hogy az események többsége már nem éjszaka, hanem nappal fog játszódni, így már nem csak a sötétben

lesz okunk félni, ójeee. Ha nem lehet tisztán látni, figyelünk a hangokra, és az rémít meg, no meg néha-néha a semmi-ből előbukkan egy-egy csúnyaság, de úgy gondolom, hogy az sem sokkal bizalomgerjesztőbb, ha látod az élőhalott-hordákat magad és a társad felé özönlenni. A játék a Capcom saját, továbbfejlesztett motorját használja, ami jól kiaknázza a nextgen





Kinek mondtad, hogy „I see you baby shakin' that ass, shakin' that ass, shakin' that ass“?!



CAPCOMÉK VÁLASZOLNAK

Masachika Kawata, a játék producere mondta

Mi fejlődött a játékban az eddigiekhez képest?

Először is vegyük a grafikát. Már a nyitó képernyőt sem lehetett volna PS2-n vagy Wii-n megcsinálni. Ezúttal Havok fizikát használtunk, így rombolható a környezet, az egyidejűleg a képernyőn megjelenő ellenségek száma nőtt. Világosban tisztán látod ellenfeled, sötétben viszont a hanghatásokra kell figyelned – a nextgen konzolok erejét arra optimalizáltuk, hogy pl. egy 5.1-es hangfal esetében halld a körülötted lévő hangokat, figyelj a zajokat, tudj, hogy közel van az ellenség. Az MI is okosabb lett, arra is ügyeltünk, hogy partnerünk se hátráltasson, frusztráljon minket.

Mi inspirálta a játékot?

Egyrészt a *Bioshock*. Zseniálisan kihasználta a nextgen konzolokat, a világa nagyon erős és hihető, és úgy általában lenyűgöző. Ezen kívül a mangák és a *Sólyom végveszélyben* című film inspirált minket.

A *Resident Evil* a sorozat régebbi részeihez képest ma egészen más stílust képvisel. Miért a negyedik rész rendszerét követitek?

Shinji Mikami, a sorozat atyja mindig a *Cápa* című filmet hozza fel a horrorra példának. Nem látod az ellenfeled, de tudod, hogy van valami félelmetes odakint (vagy odalent) aztán megtudod mi az, és a feszültség a tetőfokára hág. A nap végén viszont lelövöd azt a cápát, és ez merő izgalom. A *Resident Evil* akcióirányba való eltolása ezt az izgalmat és sikerérzetet növeli. A horror műfajának persze nem kell követnie ezt az irányt – az valami egészen más, valami olyan, amivel még mindig kísérletezünk.

Az afrikai helyszín sokakat elszomorított. Mi erről a véleményed?

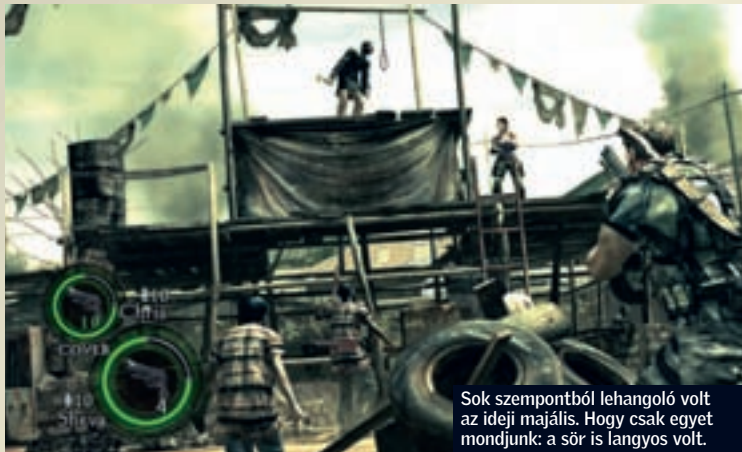
Azért választottuk Afrikát, mert logikusan építjük fel a történet menetét. A *Resident Evil* franchise hagyományait követve emlékezhetünk, hogy a *Code Veronica*-ban a vírus Afrikából ered, a gyökerekhez akartunk visszamenni. Akik ezt rasszistának tartják, nos... nem lehet mindenkinek a kedvére tenni. A szórakoztatóipar részei vagyunk – nem azért csináljuk a játékot, hogy politikai vagy más nézeteinket kifejezzük. Sajnálatos, hogy sokan így érzik. (szerk: egy trailer alapján a Black Looks nevű honlapon valaki arról panaszkodott, hogy a játék rasszista gondolatokkal fogja megtölteni a fiatalok fejét – ám a hírek nagyobb volt a füstje, mint a lángja, ugyanis az ügyel egyetlen emberjogi szervezet vagy közösség sem foglalkozott, mivel alaptalan vádakról volt szó. Ez már csak azért is biztos, mivel a későbbi trailerekből és infókból az is kiderült, hogy játékbeli partnerünk maga is fekete lesz). Oda mentünk, ahova a történet vitt minket, nincs konkrét sztorivonal, amit követünk, de több, az előző részekben felmerült kérdésre és titokzatos dologra választ kapunk a *Resident Evil 5*-ben. A negyedik rész kiadása előtt nem nagyon beszéltünk a történetészlakról, és most sem fogunk...



Egy későn kitétt index, egy rosszul időzített sávváltás... a többi már csak a rendőrségi jegyzőkönyvekből derült ki

konzolokban rejlő lehetőségeket. A miheztartás végett, ez a motor működtette a *Devil May Cry*, a *Lost Planet*, és a *Dead Rising* játékokat is, és már azok is szépek voltak, hát még továbbfejlesztve. Ennek megfelelően a grafika gyönyörű lesz, és a készítők különösen büszkék az egyes effektekre: ha a sötétből kimegyünk a világosba, akkor egy ideig elvakít a fény, ugyanígy sötétbe érve először semmit sem látunk, majd szemünk fokozatosan megszokja a fénytelséget, és egyre több minden tárul a szemünk elé. A kameramozgással sem kell majd sokat belölni, ugyanis dinamikus lesz, így nem nagyon fordulhat elő, hogy a rossz kameraállás miatt kell újratekdenünk a játékot. Az eddig megszokott irányítás helyett a *Gears of War* szériában megismert kezelési mód is bejön a képbe. Sokan nehézkesnek találták az előző részek kontrollálását, de akik már megszokták, vagy esetleg szerették, nem kell átszokniuk az újra, ugyanis a „gírfözvörösítés” opcionális. Ez a kontrollséma a D-típus, míg a „síma” kontrollséma az A-típus névre hallgat. Persze D-típusban játszva megmarad

a *Resident Evil* élmény, nem csak agyatlanul rohangászunk és lövöldözünk, hanem tapasztalataink ugyanúgy horrorral lesznek átitatva. Az előző részekkel ellentétben a játékban nem a megszokott írógép-mentés van, hanem checkpointos rendszerre tértek át a készítők. A történetben haladva ilyen pontokhoz érünk, halálkor pedig a legutolsóhoz térünk vissza. A játék fejezetekből áll, és csak ezek végén tudjuk „rendesen” elmenteni a játékot, mindaddig csak ez a checkpointos rendszer áll rendelkezésünkre. Más még az *RE5*-ben az *RE4*-hez képest, hogy rövidebb. A játék elődjét sokan kritizálták amiatt, hogy nagyon hosszú, sőt, maguk a készítők is így érezték (de ebben rejlik a varázsa, mondták). Azért kicsit belegondoltak, így kiszűrték a kevésbé izgalmas részeket, és sokkal nagyobb erejű, sokkal adrenalinódúsabb elemekkel töltték meg a játékot. Masachika Kawata azt nyilatkozta egyébként, hogy a *Resident Evil 5* nem lesz forradalmi, de mindenképpen sokat fejlődött elődeihez képest. A fejlődő tendencia, és az, hogy mennyit fektettek bele a játékba, azon is látszik, hogy immár



Sok szempontból lehangoló volt az ideji majális. Hogy csak egyet mondjunk: a sör is langyos volt.

több mint 400 fős fejlesztőcsapat dolgozik a játékon a 2005. júliusi bejelentés óta, ráadásul olyan posztokra is vannak emberek, mint a fejlesztők mentális egészségének megőrzéséért felelős személy (pszichológus?). Nehogy már valaki őrjöngése miatt lelassuljon a munkafolyamat!

ÁZSIA, A SZERENCÉS

A játék Xbox 360-ra és PS3-ra van bejelentve, de a készítők már elhintették (kicsúszott, na), hogy PC-re is megjelenik a Resident Evil 5. Kíváncsian várjuk, hogy mi lesz ebből, de egyelőre annyi biztos, hogy a kiadási dátum Európában és Észak-Amerikában 2009. március 13. (ami pont péntek 13, és igen, direkt ekkorra van tervezve a kiadás), Japánban pedig március 5. (ami a születésnapom). Az ázsiaiak már csak azért is mondhatóak szerencsésnek, mert egyelőre kizárólagosan ők tudnak rendelni az igen megnyerő limitált szériás díszdobozból, ami a játékon kívül tartalmaz egy 32 oldalas képeskönyvet, egy vállra vagy csípőre akasztható övtáskát, valamint egy 2 gigás USB pendrive-ot, ami TriCell-es ellenszűrő formájával és annak tartódobozával bármelyik iskolai kémiaóra sztárja lehet.

SCOOBY DOO MÉG NYOMOZHAT

Elég világossá válhat számunkra az egyre több kiszivárogtatott anyagból, hogy a Resident Evil 5 egy olyan játék, amire érdemes várni. Rajongói fórumokon már évek óta megy a trailerek elemzése, a különböző rejtélyek feltárása, melyeket a készítők állítottak fel (például sokáig nem lehetett tudni, hogy kié az egyik

trailerben felvillanó női szempár, amiről később bebizonyosodott, hogy újdonsült társunké, Shevái. Amíg ez nem derült ki, addig pedig mentek a viták, hogy ki is ez a titokzatos hölgyemény, valaki régi, valaki új?). Egyre többet tudunk meg a játékról, de azért éppen elég kérdést hagytak nyitva nekünk ahhoz, hogy megjelenésekor izgatottan vegyük kezünkbe ezt a folytatást, melyben nem vagyunk egyedül a sötétben, hanem a mellettünk ülő, vagy gépünkhöz kapcsolódó barátunkkal, vagy egy mesterségesen irányított hölgyeménnyel hentelehetjük az utunkba kerülő fertőzötteket. És mindezt realisztikusan, gyönyörű grafikával, egy egzotikus afrikai környezetben, világosan. **CS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/resident-evil-5

3

WORLD OF WARCRAFT

ASSASSIN'S CREED

GOD OF WAR

CHAINS OF OLYMPUS

A kedvenceid, akiket idáig csak a képernyőn láthattál!

Tökéletesen élethű figurák, melyeket most te is begyűjthetsz!

Holdfény Fantasy Kft.
1075 Bp. Wesselenyi u. 12
Új üzlet: 8000 Székesfehérvár Budai út, és a Károly János utca sarkán
(Nyitás: 2008. Augusztus)

Részletek:
www.holdfenyteam.hu
e-mail: info@holdfenyteam.hu
Telefax: 06-1-343-0730

SOK KICSI SOKRA FEJLESZT

Kis csapatok nagy sikerei

//Gyu

VALAHA, MÉG A 16 ÉS 32 BITES operációs rendszerek korszaka előtt is volt élet.

Commodore 64-esek, Spectrumok, Atarik működtek a világban milliószám, naponta születtek rájuk játékok, kiadó cégek tündököltek és buktak meg – azonban ebben a korszakban elég sok úgynevezett „solo-project”, azaz egyedül készített projekt létezett. Ebbe beleszámolom azokat is, amikor a programozónak netán besegített egy grafikus, vagy esetleg amikor egy független zenész írta a zenét, de a játék többi részét egy ember készítette. Ilyen „hősök” voltak például Anthony Crowther, Jeff Minter, Mike Singleton, és persze még sokan mások (hadd említsem meg egyik kedvenc Amigás játékomat, a *The Faery Tale Adventure*-t, amit a Joiner tesók készítettek). Persze a lista korántsem teljes, sőt...

CÉG PEDIG EGYRE CSAK NŐ

Ahogy újabb és újabb gépek jelentek meg a videojátékok színpadán egyre több memóriával, tárolókapacitással, egyre jobb képességekkel, a komoly fejlesztőcsapatok is nőni kezdtek. Én magam a 90-es évek legelején már egy 6-8 fős csapat tagjaként dolgoztam, s ahogy teltek az évek, és ahogy előreléptünk, egyre nagyobb csapatok jöttek létre egyre komolyabb teljesítménnyel. A XXI. század videojáték szuperprodukcíói néha az 50 fős csapatlétszámot is túllépték, sőt, egy-egy nagyon komplex játéknál, mint egy MMORPG, akár a 100 főt is ostromolhatják. Mi történt a bátor úttörőkkel, akik akár 1-2 fős teammel is neki mertek állni minőségi munkát végezni? Mielőtt bárki azt hinné, hogy az ilyen „csapatok” eltűntek, hadd válaszoljak egyik kedvenc Levente Péteres idézetemmel: „Ááááá, dehogy”!

A ZSELÉ ELŐRETÖR

Egykoron az Electronic Arts alkalmazottja volt az a két fiatalember, aki létrehozta a 2D Boy nevű csapatot, egyikük ötlete és egykori „próbálkozása” alapján elkészítették a *World of Goo*

nevű programot, amely PC-n, Mac-en (Linuxon is készül), és WiiWare-en is hódít, a Gamerankingson jelenleg mindkét változata (mind a PC-s, mind a Wii-s) 90% felett áll, amely a komoly 100 fős projektés játékoknak is dicséretére válik. S mindehhez a demója kb. 30 MB. Ismét beigazolódott, hogy egy jó ötlet, és egy-két ember lelkesedése csodákra képes. Tény, hogy a játék grafikus motorja nem vetekedhet a *Crysis* engine-jével, azonban hangulata, játszhatósága bármely PC-s játék versenytársává teszi. Mindezt úgy, hogy nincs mögötte nemzetközi kiadói háttér, nincs milliárdos reklámbüdzsés, TV-reklám, licenck vagy bármi – egyszerűen csak egy piszok jó játék, semmi több. Ja, és ott a suttagó-propaganda, a gerilla-marketing: ezek a dolgok működnek. A *World of Goo* szó szerint végigsöpört a világon – és nemcsak az erre specializálódott oldalakon, hanem mindenhol (demója még a Gamestar DVD-jére is felkerült).

KICSI PROJEKT NAGYOT ŪTHET

Mik az ilyen projektek kétségtelen előnyei? Bátran használhat ingyenes fejlesztőeszközöket (ahogy ez a



World of Goo esetében is történt), de a legfontosabb, hogy mivel 1-2 ember munkája van csak benne, előállításuk meglehetősen olcsó. Ezt követi az a tény, hogy emiatt (sem) kell teljes áron adni a játékot – amelynek dobozos változata nem is létezik, csak elektronikusan beszerezhető (nem kell fenntartani bolthálózatot, adni a nyereségből közvetítőknak stb.). A megtérülési küszöb meglehetősen alacsony (mondjuk a *Crysis* esetében egy száz-kétszázszéres eladás maga lett volna a csatlódás), hiszen ha csak 7 dollárt keres a készítő a játékon, és „csak” 3000 példányt ad el, máris 21000 dollárt keresett (ami kb. 4 millió 200 ezer forint, amely egy normál céges állásra lebontva is jóval több, mint egy éves fizetést eredményez), – természetesen a példa túlegyszerűsített, azonban nagyságrendileg megállja a helyét. S a terjesztéshez ott a világ legnagyobb hálózata, az internet – sok-sok ilyen típusú játékra specializálódott oldallal. Így ha a játék valóban jó, a „minimális” 3000 példány eladás a bakfitty lesz. Ha meg rossz, akkor végül is tökmindegy – akkor megérdemli szegény fejlesztő a bukást.

PICI MAGYAR ŐSEMBERES PROJEKT

Természetesen mi magyarok is ott vagyunk ennek a témának az élvonalában. Baranyai Marcell (akivel interjút nézhetek meg a tv.gamestar.hu-n), egykori I/o Interactive fejlesztőként több *Hitman* projekt-



ben is részt vett. Aztán elege lett az egészből, és úgy döntött, hogy elég spórolt pénze van, nekiáll valami sajátot fejleszteni. Így született meg először a *Strategy 3: The Dark Legions*, egy 3D-s középkori RTS, majd a *BC Kings*, amely voltaképp egy ősemberes fantasy-sci-fi RTS RPG elemekkel. Mindkettő meglepően profi alkotás ahhoz képest, hogy egy kis apró segítséggel bár, de Marcell készítette az egészet, szinte egyedül. Amikor nálunk járt, elmondta, hogy az ilyen szülő fejlesztésnek igen nagy előnyei is vannak – például nincsenek okos marketingesek, akik miatt a fél játékot át kell alakítani, vagy ki kell dobni: nincs senki, aki beleszól, ez tényleg független fejlesztés. Viszont még azért a 3000 eladott példányért is meg kell dolgozni keményen, hiszen egy ilyen projekt mögött nincs hypeot generáló marketinghordát, s komolyan egy oldal sem foglalkozik vele, amíg nincs kész – no persze akkor sem biztos, lévén nem egy adott oldal

megrendelésére készül – és szinte mindenütt van (nagyon helyesen) minőségbiztosítás. Mindenesetre Marcellnek rengeteg sikert kívánunk, Ti pedig próbáljátok ki a *BC Kings*-et (www.mascot.hu)!

A SKÓTOK KERESIK AZ UTÁNPÓTLÁST

Természetesen nem csak önálló kezdeményezések léteznek: 1999-ben a skót University of Abertay Dundee létrehozott egy Dare to be Digital nevű versenyt, amelyen rengeteg kis létszámú csapat indult. A verseny az utóbbi időkben a játékfejlesztő cégek egyik legfőbb utánpótlás/tehetség- és ötletkutató piacává vált – a versenyen induló játékokat 10 hét alatt kell kifejleszteni az indulóknak. Például a *Shutterbug* nevű játék készítője a Rockstar Northnál kapott állást, pedig a játéka nem is nyert. Jó sokan kerültek a versenyzők közül az EA-hoz, Microsofthoz, a Lionheadhez, de kisebb csapatokhoz is – például az *All Points Bulletin* nevű MMO fejlesztője, a Real

Time több mint tucatnyi egykori Dare versenyzőt foglalkoztat. S hogy miért említem ezt az igen érdekes versenyt ebben a cikkben? Ugyanis a 2005-ös nyertes, a *CodaChain* nemsokára önálló kiadásra kerül majd a Blitz Arcade védőszárnyai alatt – kis fejlesztőcsapatként szép siker vár rá, hiszen a Dare mint verseny, nagy presztízsnak örvend tőlünk nyugatra – ezt megnyerni csak extra teljesítménnyel lehet. S mi a másik ok, ami miatt említem? Az elmúlt 4 évben a skót kormány nemzetközi diákok számára is megengedi az indulást a versenyen – ezzel azt elérve, hogy ma Skócia a világ legnagyobb videójáték-utánpótlás hatalma. A nemzetközi cégek pedig tudják, hogy nem érdemes bármilyen öltönyös fejlesztőt leszerződtetniük, amikor ezen az egyetemen találhatóak, illetve erre a versenyre jelentkeznek a világ legügyesebb, leghatékosabb fejlesztőjelöltjei. Magát a versenyt egyébként többek között az EA és a Rockstar North is szponzorálja, ebből is látszik, hogy komoly dologról van szó. S talán a jövőben a Dare is terjeszkedni fog: Új-Zéland is szeretne valami hasonló versenyt indítani, fel akar kerülni a nemzetközi játékfejlesztési térképre. Egyébként az elmúlt év nyertes programjai: 2004-ben a *Pixie Dust*, 2005-ben a *CodaChain*, 2006: *Gal-EX Spatial Delivery*, 2007: *Bear Go Home*, 2008-ban az *Origamee*, s akit érdekel a verseny maga, ide kattanjon: daretobedigital.com. Előre, vállalkozó szellemű fejlesztők – eredeti ötlettel és tökéletes végrehajtással tietek lehet a NAGY SIKER! GS



A hobbi-fejlesztésben az a nagyszerű, hogy senki nem szól bele, miről szóljon a játék, és ehhez, milyen fejlesztőeszközöket használhatsz. Minden csak rajtad múlik Baranyai Marcell, hobbi-fejlesztő, Mascot Games





Szittad' anyámat?



METRO 2033 THE LAST REFUGE

Van élet az atomháború után, bár nem vagyok benne biztos, hogy jól járnánk vele

//Vakka

A **METRO 2033** esetében egyelőre egy meglehetősen ígértes játékról, valamint egy befutott könyvről beszélhetünk, de senkit ne érjen váratlanul, ha a közeljövőben valakik ott fönt úgy kezdik el emlegetni, mint a 4-es metró elkészültének várható időpontját, vagy ne adj' Isten milliárdban értendő összköltségét. Már bocsánatot is kérek, amiért nem tudtam kihagyni ezt a mára már közhelynek számító, ám sajnos mégis reálisnak tűnő passzust, de én már csak ilyen köteledő vagyok. Bocsi. A metróval viszont nem is lőttünk nagyon mellé a dolognak! Bár a miénket még fúrnak, vagyis épp nem – és bocsi megint –, tőlünk keletre és nyugatra is tanmesébe illő példákkal találkozhatunk arról, hogyan is kellene ezt jól csinálni. Patinás múltjával itt van például a moszkvai metró, amit mostantól a szakavatottak nemcsak gigantikus óvóhelyeiről, és néhol a királyi udvarok pompáját megszágyenyi-

tő enteriőrjéről ismerhetnek meg, hanem mint az emberiség egyik utolsó bástyáját, ami a pusztító atomháború után még mindig állja a mutánsok hordáinak egyre fokozódó támadásait. Az utóbbi szerecsére csak fikció, ami néhány évvel ezelőtt a népszerű orosz író és publicista, Dmitry A. Glukovszkij fejből pattant ki, és kisvártatva óriási népszerűsége tette szert. A szintén orosz 4A Games pedig fantáziát látva a dologban magával a szerző Glukovszkijjal, majd a kínálkozó lehetőség illatát megérző THQ-val karöltve hozzáfogott eme posztapokaliptikus rémálom megvalósításához. Így, ha minden jól megy, a sok halasztás után jövő ősszel már a moszkvai metró virtuális barikádjain nézhetünk majd farkaszemet egy félig halott világ pokolbéli teremtményeivel, a *Metro 2033: The Last Refuge*-ban.

JEGYEKET, BÉRLETEKET!

Na, ez az a mondat, ami tuti nem fog elhangzani a játékban! Alighanem a legagresszívabb BKV-ellenőrnek is beletörne a lyukasztója, ha a *Metro 2033: The Last Refuge* szereplőitől követelné a menetjegyeket. Mert nem minden ok nélkül élnék ők már hosszú évtizedek óta a föld alatt, láttak félelmetesebb dolgot is a sasszemű kallereknél. Saját múltjukra maguk se nagyon emlékeznek. Már csak az öregek zavaros mesei után emelkedik ki egy elmosódott kép a feledés mindent beborító homályából, miszerint egy másik világ is létezett, még mielőtt az atomháború nem több mint húsz perces aktusát követően az egész sokezer éves emberi civilizációt a törzsi állapotokig bombázták volna vissza. Esetünkben az is csoda, hogy az

emberi faj, mint olyan még létezik. Nem elég, hogy eddigi vívmányaink semmi-vé lettek, a sivatagosodás és a Föld java részét beborító nukleáris tél (nem is beszélve az itt is kulcsfontosságú szerepet betöltő radioaktivitásról) lakhatatlanná tette a földfelszínt, így csak azok tudták megőrizni emberi mivoltukat (mindkét értelmezésként helytálló), akik a földfelszín alá menekülve vészelték át az atomesőt. Moszkva városában erre a legalkalmasabb létesítmények a helyi metró ezen esetre kiépített gigantikus óvóhelyei, amelyekről köztudott, hogy a valóságban is léteznek, és amelyek a *Metro 2033: The Last Refuge* főbb helyszíneiként is szolgálnak. Rendíthetetlen hősiünk pedig egy Artem nevű katonát/túlélőt (félve teszem hozzá, hogy esetleg egy stalker, akinek el kell jutnia a föld alatti város magjába, Polisba, hogy az ottaniakat figyelmeztesse a mutánsok mindent elsöprő inváziójáról).

S.T.A.L.K.E.R. 2?

Szándékosan vonok párhuzamot a két játék között, mert csak a vaknak nem szúrnak szemét a kirívó átfedések. Kezdtük ott, hogy maguk a fejlesztők is ex-S.T.A.L.K.E.R.-esek, akik az első rész megjelenése előtt hagyták ott a GSC Gameworld-öt, és vágták fejcsújukat a lassan négy éve készülő játékba. Másrészt az alapsztori is rókabőr szagot áraszt, a maga lerongyolódott, sugárszennyezett, és különböző anomáliáktól hemzsegő környezetével, ahol falakon mászkáló mutánsok és szárnyas szörnyűségek tizedelik az embereket. Az utóbbiakra az ellenszer fegyverünk lesz, amit a mai trendekhez illoen kedvünk szerint alakíthatunk, fej-

RÖVIDEN

S.T.A.L.K.E.R.-szagú posztapokaliptikus túlélőhorror-FPS, RPG elemekkel dúsítva.

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ 4A Games

MEGJELENÉS

2009 ősz



Ha tudtam volna, hogy ma ilyen idő lesz, rövidgatyába jöttem volna

i A posztapokaliptikus, lerombolt és sugárszennyezett környezet eddig mindig kifizetődőnek bizonyult. Ezt bizonyítják a *Fallout* és a *S.T.A.L.K.E.R.* sikerek, melyek érdekessége, hogy RPG elemek is helyet kaptak bennük. Ugyanerre lehet számítani a *Metro 2033: The Last Refuge*-ben is.

Glukovszkij nem áll le! Készül a folytatás...

A NEVES RUSSIA TODAY szerkesztője Metro 2033 című regényét először tanuló éveiben tette közzé az interneten (ahol továbbra is elérhető), amit az elsősorú sikert követően könyv formájában is megjelentetett. Csak Oroszországban egy év alatt 200000 darabot adtak el belőle, az utánnyomás pedig a mai napig folyamatos. Ezért nem meglepő, hogy Glukhovszky már javában dolgozik a történet következő részén, a Metro 2034-en, amit remélhetőleg ugyancsak átélhetünk majd monitoron és TV-nken.

Túl sok itt a
Medvedisznóember

leszthetünk. Az egyik ilyen maszek csúszlínál például először a jobb egérgomb folyamatos nyomkodásával kell majd a megfelelő nyomásig felpumpálni az „anyagot”, és csak ez után jöhet a bal gomb nyújtotta extázis. A másik veszély a radioaktivitás és a felszíni szennyezettség. Lehetőségünk lesz kimenni a szabadba, de időnként korlátozzák: a megváltozott környezeti feltételekről a zubonyunkba épített kijelző fog tájékoztatni, és közli velünk, hogy mennyi időt tölthetünk még kint el egészségkárosodás nélkül. Ugyanakkor a készítőik leginkább a különbségeket igyekeznek kihangsúlyozni, melyekre nekünk is érdemes odafigyelnünk. Első és legfontosabb: magát a játékményt érintő eltérések. Itt nem a *S.T.A.L.K.E.R.*-ben megszokott szabadságot fogjuk kapni, hanem egy szabályozottabb, sokkal inkább kötöttebb sztorivonal fonalait göngyöltethetjük, aminek egyenes következménye a viszonylag kevesebb, de jobban kidolgozott helyszín, valamint a szintén ebből eredő, lényegesen több szkriptelt jelenet. Ez abban az értelemben még jól is elszülhet, hogy a *S.T.A.L.K.E.R.*-hez képest jobban megérheti majd odafigyelni arra, amit az NPC-k mondanak, nem csak végigtekerni a sokaknak bosszantóan hosszú párbeszédet, majd elindulni a nyíl irányába. A leginkább egy szálón futó cselekmény további nagy előnye lehet, hogy a játék végén is ismerni fogjuk eddigi utunk állomásait, hogy ki van velünk, illetve ellenünk, és hogy úgy általában mi zu. A szkriptelt jeleneteknél szerintem pedig megegyezhetünk abban, hogy ha az jól meg van csinálva, akkor úgy képes fejbevágni az embert, mint a hatvan fokok Szatmári Rettenetes.

AMIT LÁTUNK, ÉS AMI MÖGÖTTÉ VAN

A 4A Games a játékot meghajtó saját motorját stílusosan 4A Engine-nek ne-

vezte el, és az összes extrával felszerelte, amit csak egy modern motortól elvárhatunk. A HDR és a Motion Blur alap, csakúgy, mint a Parallax Mapping, vagy a teljes éj/nappal modellezés, amit jelen állás szerint PC-n és PS3-on is élvezhetünk majd. Az engine képességeiről még 2006-ban, a Games Conventionön láthattunk terjedelmesebb ízelítőt, ami már az akkori elvárásoknak is bőven megfelelt. De ha hozzászámoljuk az azóta eltelt több mint két évnél fejlesztést, akkor nem nehéz képet kapni a grafika jelenlegi állapotáról. (Amivel egyébként nem igazán kérkednek a fejlesztők, mert egy lábujjamon meg tudom számolni, hogy a 2006-os nagy bemutatás óta mennyi screenshot vagy trailer került nyilvánosságra.) Sőt! Tovább festve az ördögöt a falra, a projektet övező csend hatására egyesek már temetni kezdtek a *Metro 2033: The Last Refuge*-t.

Nos, aki így tett, az most nézzen körül alaposan. Egy olyan játékra, ami ennyire szemégyönyörködtetően néz ki, mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy bealkonyult neki. Miután saját szememmel megbizonyosodtam a fű alatt beszerzett exkluzív képek alapján, hogy a játék eleve jobb, mint valami, csupán egyetlen kérdőjel maradt meg bennem. A DirectX 9 és 10 közötti különbséget futó játékban is nehéz megpillantani, nemhogy képeken. Igaz, ezért nem is olyan fajsúlyos a kérdés, de a hivatalos források még mindig DirectX 9 támogatóról beszélnek, holott a ma megjelenő játékok mindegyike már DX 10 támogatással bír. Leszámítva a készülő *Rage*-t, de Carmack mindig is egy különc figura volt. A jelenleg előnyben részesített DirectX verzióról egyelőre nem szól a fáma. Nem fejezhetem be mondandóm anélkül, hogy ne tennék említést az MI képességeiről. Hangzatos ígéretek itt is

vannak. Így ha minden igaz, ellenségeink fogékonyak lesznek a mozgásra, lablásra, és a szaglásra, így adva egy természetes jelleget az észlelésnek. Ezzel persze szándékosan dobták fel nekünk a labdát, hogy bátran próbáljuk kicselezni a húsunkra pályázó szörnyeket, ha már képesek az érzékszerveik után menni, ami okán megteveszthetőek. Ezek után én csak bizakodni tudok a *Metro 2033: The Last Refuge*, és a 4A Games kapcsán, hogy hamarosan egy újabb kiváló produktum öregbíti a feltörekvő kelet-európai játékfejlesztők hírnevét. Összel várhatóan minden kiderül. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/metro-2033-the-last-refuge

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 élvelegjen, hogy milyen okos, hanem végig se olvassa a többi, kezdjen előfizetni, a többiek majd utoléri.) 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, gyerekkel 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. Válgék egészségére!

* A választott játék címét a [www.gamestar.hu / elfizetes](http://www.gamestar.hu/elfizetes) 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.

SZTÁROK VS. JÁTÉKOK

Vajon divatosságra vagy valódi játékos vérvonalra utal a hírességek kezében felbukkanó controller?

//Mayer

MIT NEKÜNK VALLÁSI VEZETŐ vagy országok kormányai, hogy megmondják nekünk mit együnk, igyunk vagy hordjunk! Itt van nekünk az a rengeteg csillag, akik nem elégednek meg azzal, hogy remek, vagy éppen pocskék műveikkel szórakoztatják a nagyérdeműt, de reklámokban is szerepelve pózolnak egy-egy termék mellett, hangoztatva, hogy milyen jó is az. Zénészek, színészek, komikusok és esztéták tömegei bukkannak fel reklámokban, és örömmel figyeljük és hallgatjuk prédikációikat, majd jó fogyasztóhoz méltóan állunk be a sorba, hogy mi is kicsengessünk némi zöldtet az általuk reklámozott anyagért. Természetesen mi, játékosok sem maradhatunk ki a célközönség

szerepéből, így már nekünk is jutott bőven reklámokból, vagy éppen egy interjúban elejtett kulcsszóból, amely megpróbál valamely játék vagy platform felé hajlítani minket. Szerencsére azonban nem minden sztár „eladó”, és vannak még olyan nagy kedvencek is, akiknek művész gúnyája alatt valódi gamer bújik meg. Kicsit kutakodtunk a nagyvilágban, hogy feltárjuk, kik is valódi gamerek, és kik azok, akiknek csak a kezükbe adtak egy kontrollert.

„SZERINTED MEGY A TORNACSUKÁM A GC-MHEZ?”

Évekig tartó várakozás következik egy vadiúj platform bejelentése után, majd elérkezik a várva várt nap, amikor vízre bocsátják a zászlóshajót, és egy új érárt kezdenek a kiadók. Természetesen nem lehet csak úgy felrakni egy konzolt a boltok polcaira egyik napról a másikra, ahhoz bizony előbb

egy nagyszabású launch party kell, ahol van hatalmas visszaszámláló óra, koktél, sör és babzsák, no meg rengeteg híresség, legjobb esetben éppen egy aktuális szexszimbólum. Ilyenkor interjúk során hallhatjuk, hogy a csillagok mennyire várják az új hogyishív-játékot, majd hosszú időre el is tűnnek a termék közeléből. Christina Aguilera remek énekesnő, azonban gamerségét eleinte kételkedve fogadtuk, amikor a Gamecube launch partin egy ruhájához tökéletesen passzoló, egyedi festésű GC-vel pózolt. Azóta szerencsére kitarulkozott DS függőségéről, és legnagyobb kedvencéről a *Mario Kart DS*-ből, bár állítólag még senki nem találkozott vele online futamon. Zac Efron, a *High School Musical* csábító énekes-táncos-színésze viszont kétségtelenül gamer. Kétkelkedhetnénk, ha csak annyit hallanánk, hogy megjelent és dedikált egy launch partny, azonban szerencsére nem egy *Barbie Fashion Studio* bemutatót tisztelt meg





Nem vagyunk ám annyira lemaradva a Vin Diesel vonaltól, hisz hazánk énekes-művésze, Pierrot pár éve már meglepett minket AGON címre keresztelt kalandjáték sorozatával.



Jól kell bánnom a szabadidőmmel. Ha a barátnőm meglátja, hogy előkerül a kis doboz, rögtön felkapja a vizet. Azonban amikor elutazik hétvégére munkaügyben, szinte biztos, hogy játékkal töltöm az időmet.

Daniel Craig, színész és James Bond

jelenlétével. Éppen ellenkezőleg, a *Halo 3* megjelenésének első napján pózolt Master Chief-fel, és adott pár Covenantnak fájdalmas headshotot. Zacért a nők omlanak, a férfiak pont emiatt rühellik, de meg-bocsátunk neki, amiért ő a *Halo*-ért bomlik. De közülük is kiemelkedik Steven Spielberg, aki nem elég, hogy minden Nintendo launch party-n ott fe-szít az első sorban, nevével fémjelezve saját játékot is kiadott már az EA-vel karöltve. A *Boom Blox* jobb lett, mint az *Indi IV*, mégis kevesebben szántak rá időt és pénzt, nagy kár érte. Végül a party gamer celebek közül hadd említsük meg Tara Reid-et, aki csinos és szexi, de feltehetően összetévesztette a Wiimote kontrollert valami egészen mással, amikor a Sundance fesztivál Nintendo standjához tévedt. Állítólag önmagán is jót mulatott a hölgy, amikor kiderült, hogy a mozgásérzékelős kontroller használata még neki is nehézséget okoz, szerencsére azonban tanulóva az esetből azóta messze kerül a videójátékokat, és reméljük az adaptációkkal is hasonlóan tesz.

„NÉZD, AHOGY JÁTSZOM VELE! VEDD MEG”!

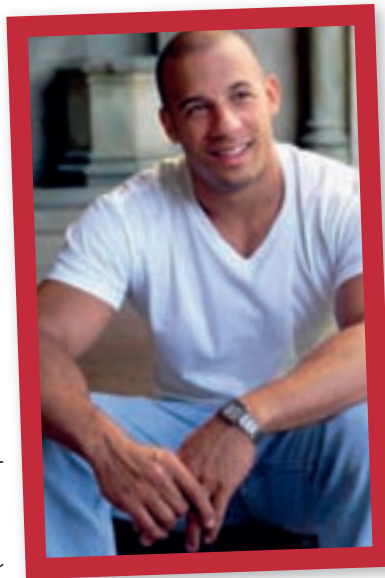
Reklámban szerepeltetni egy-egy hírességet nem új keletű húzás. Elég egyszerű betanulni egy kis szöveget, beleharapni egy szendvicsebe, vagy feltölteni a mosógépet öblítővel, majd mélyen a kamerába nézve mosolyogni. Azonban egy játékot reklámozni már sokkal nehezebb dolog. Ha soha nem láttál kontrollert, az bizony meg fog látszani ám, és a rengeteg érzékeny rajongó vérben áztatott szemmel írja majd a moderálandó kommenteket. William Shatner (Kirk kapitány, *TJ Hooker*), Verne Troy (Mini-me) és Mr. T (nos... Mr. T) szerencsére nem prezentálta WoWos tudását, de a remekül megírt dialógusuk bizony

elhitette velünk, hogy velük is meggyűlhet a bajunk Azeroth földjén. Szerintem Mr. T szereplése minden idők legjobb celeb-game reklámját hozta, hisz vicces és *WoW*. Azóta már számos ország híressége is csatlakozott a kampányhoz, hogy saját nyelvén terjessze a *Warcraft* ígét, franciául például maga a tökéletes katona, Jean-Claude Van Damme teszi ezt. Nintendo fronton sem panaszkodhatnak celeb-reklám hiányára, hisz Nicole Kidman, Liv Tyler és Nicole Scherzinger mellett maga Joseph „DJ-Run” Simmons, a Run DMC egykori tagja is lelkesen hadonászik Wiimote-tal, vagy éppen tapizza a DS érintőképernyőjét. Alkalmi játékosokként jól állt nekik a kisebb bémázgatás, azonban Nicole és Liv mára már hardcore DS játékosá avaszták.

AKIKNEK GAMER-VÉR CSOROG EREIKBEN

A sztárok is csak emberek, helyzetük nem jelenti azt, hogy ne lehetnének komoly, vagy éppen megszállott játékosok. Elijah Wood tán gyűrűfüggő kis hobbitként maradhatott meg a köztudatban, azonban bevallottan óriási rajongója a videójátékoknak már több mint 18 éve. Forgatások szünetében mindig félrevonul öltözőjébe, és

olyan játékokkal szórakoztatja magát, mint a *Silent Hill*, *Resident Evil*, vagy a *Burnout* sorozatok valamely tagja. Emellett tesója a Midway alkalmazásában dolgozott az egyik *Spyro* játékon is, ahova sikerült beszerveznie Elijah-t egy kis szinkronizálás erejéig. Seth Green, a népszerű színész-komikus már nem elégedett meg a sima szinkronszínészkedéssel, a *Mass Effect* alakítása mellett ugyanis saját játék kiadását is tervezi. Velük szemben Vin Diesel az, aki már jóval előrébb tart a témában. Ki gondolná, hogy a kopasz fej és a kigyúrt test egy vérbeli D&D és akciójáték rajongót rejt, aki pénzből nemcsak játékokra költ, de játékfejlesztésre is. Főszereplésével készül az ígéretes *Wheelman*, illetve állítólag egy, a Nintendo 64-es *Zelda* által inspirált RPG is tervbe van véve Diesel bácsiéknál. Jessica Alba pedig, bár nem fejleszt játékot, nagylelkűen osztja az ígét a gamerségről. Pac-Man és Mario társaságában felnöve nem meglepő, hogy rendszerint egy DS-sel a kezében mászkal forgatásai során. A legutóbbi *Fantasztiкус* négyes forgatása végén minden kollegát meglepett egy DS-sel, méghozzá a saját zsebéből finanszírozva azt. Hát ki ne akarna ezek után együtt dolgozni



a kis drágával? Azonban fejlesztés és nagylelkű osztogatás ide vagy oda, a legnagyobb celeb gamer cím mégis egy olyan csillagnak jár, akinek személyisége komolyan megosztja a társadalmat. Őrült bulizgatás, pénzhajigálás vagy intim kamerázgatás, Paris Hilton mégis a legnagyobb gamer a fentebb említett kollegák közül. Rendre az első sorokban toporog, ha egy új konzol érkezik, legyen az akár PS3, Xbox 360 vagy Wii, ő garantáltan beszerez magának egyet. Emellett még mobiltelefonra is fejlesztetett pénzből egy játékot, amelynek 2006-os bemutatójáról éppen azért késett, mert nagyban belemerült egy másik játékba. A sztárok is emberek végül is, akárcsak mi. Éppúgy elkaphatja őket a játékos láz, mint bárki mást, csak ők épp nem tűzoltók, katonák vagy vadakat terelő juhászok, hanem zenészek, színészek, művészek és hírességek. ☺



GAMESTAR TOP 10

...HALÁL!

//Flatline

A ZT HISZEM, NEM LEHETNE jobb karácsonyi témánk a Top 10-be, mint a legjobb tíz rénszarvas, amit valaha játékban láttunk. Sajnos ezt alapból el kellett vetnünk, mert a *Deer Hunter* lett volna mindegyik helyezésnél, így mazur inkább úgy döntött, valami olyat kellene csinálnunk, ami köze-

lebb áll gyermeki és tiszta lelkiivilágunkhoz: például gyűjtsük össze a legjobb 10 kivégzés- vagy halálmódot, amit játékban enyhe fintorral, de csillogó szemekkel voltunk kénytelenek „elviselni”. Figyelem, néhol 18+ karikás a dolog!

RESIDENT EVIL 4 LÁNCFŰRÉSZ A FEJBE

9.

A Resident Evil 4 a PS2 és Gamecube legjobb játéka volt három évvel ezelőtt. Nem csoda, szuperjó volt, máig az, és bárki, aki kicsit is hitét veszítette anno a *Resident Evil* sorozatban, újra elkezdhetette becézgetni a polcon, meg puszilgatni a dobozt. Volt benne egy halálmód, amikor a láncfűrészes falulakó csóva nekiment a főhősnek, és amennyiben nem volt a farzsebben elég élelterő, olyan szinten széttrancsírozta szerencsétlent, hogy a játékos csak azt látta, ahogy Leon átmegy nagyalakú paradicsomszós reklámba.



GOD OF WAR TÖRÖM A FEJEDET

7.

Noha a PC tulajok csak a toplistákon, és az állandóan kántált legjobb játékok közt látják/hallják a God Of War sorozatot, érdemes megjegyezni, a főhős isten milyen brutális állat. Azt már tudjátok, hogy gyakorlatilag iszonyat jó kombókból és gombnyomogatásból áll a játék, de olyan bossok vannak benne, hogy hú. Noha nekem ettől nem nedvesedik be a tenyerem, a nyitó intro animáció tartalmazott egy elég kemény jelenetet, amikor is egy hegyoldalnak csapta az egyik isten a másik fejét, ami olyan toccsanással repedt szét, mintha egy tojással csináltatok volna azt a falon. Egy pillanatra elhittem, hogy komoly lesz a srác a játékban.



TUROK 2 CEREBRAL BORE

10.

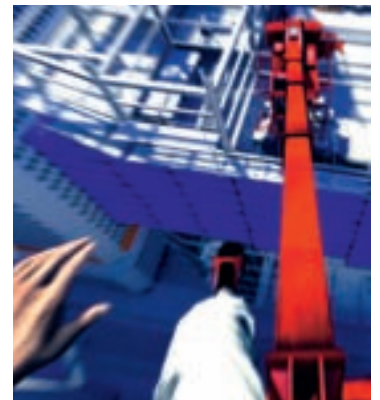
A Turok 2 sok mindenben középszerű volt, plusz nekem speciál sohasem volt szimpatikus a főhős, mert szerencsétlen meglehetősen ostoba, nem ért normális fegyverekhez, az ijhoz is csak úgy éppenhogy, DE! Volt neki Cerebral Bore-ja, ami az egyik legjobb fegyver a BFG9000 (*Doom*) után. Szépen beméri az ellenfelet, és az agyába

kezd fújni ez a kis cucc, miközben az agytartalmat spricceli mindenfelé. Amikor már nincs mit spriccelni, egyszerűen berobbantja a búróját az ellenek, így megfelelő távolságban állva nem lesz szmöttyis a főhős. Páratlan látvány, a hangot pedig kár, hogy nem tudom lerajzolni, olyan, mint a fogászati rendelő, csak közben mégsem, mert rosszabb.

MIRROR'S EDGE EGYSZER HOPP, MÁSSZOR KOPP

8.

A Mirror's Edge viszonylag új játék, de azért a zuhanás effektje biztos bekerülhet ide. Azt már tudjátok, hogy háztetőkön kell ugrálni, aminek alapvető folyamánya, hogy néha mellélép a játékos, és akkor hopp, ejtőernyő hiányában Faith, a főhősnő szépen kalimpálva elkezd zuhanni. A házak magasak, így jó 3-4 másodpercig láthatjuk, ahogy zuhan, a szél a fülünkbe robban, majd az esés végén a „dinnye meets talaj jó magasról” hang bejátszása után kicsit óvatossában nyomjuk meg az „újra próbál” gombot, megígérve magunknak, hogy legközelebb jobban figyelünk, mert ez még virtuálisan is fáj.



DEAD RISING VÉRZUHANY

6.

Inkább komikus, de ettől még nagyon jó a Dead Rising egyik halálneme, mert ugye legalább 300 féleképpen lehetett ölni benne. Egy bevásárlóközpont elég sok olyan eszközt tartalmaz, amivel széjjel lehet aprítani a rengeteg zombit, ami ellepte, de a zuhanyrózsa volt az egyik leglátványosabb (a fűnyíró mellett). Egyszerűen bele kellett nyomni az ellenfelek koponyájába, amik egy ideig ugyanolyan módon lődörögtek, mintha épp semmi extra nem állna ki a fejükből, majd összeestek, mert a vér zuhanszerűen locsolódott mindenfelé belőlük. Nevetve

paskoltam a kontrollert, közben megevett a többi zombi, mert a nevetés miatt nem mozdultam, de megérte.





DEAD SPACE A FEJLEVÁGÓS FALI BOSS 5.

Duncan biztos tudna mesélni arról a pillanatról, amikor a *Dead Space*-ben először találkozott a falon tanyázó, hosszú csápokkal operáló ellenféllel. Voltam olyan botor, hogy nem messziről próbáltam leszedni, így megfelelően közel merészkedve egyszer csak fogta magát, és olyan szinten levágta egy mozdulattal a

főhős fejét egy pillanat alatt, hogy tátott szájjal lestem a hosszú halálanimációt, amikor is Isaac hadonászva próbálja kitalálni, hova is lett a feje, miközben vérzik mindenfelé. Természetesen összeesik azért, és lehet újra próbálkozni, de nagyon hatásos és látványos jelenet, érdemes egyszer rontani érte.

SOF 2: DOUBLE HELIX TRANCSÍR 4.

A *Soldier of Fortune 2* nem kapott akkora elismerést, mint kellett volna, éppen ezért az eladásai sem magasodtak ki annyira, mint a benne rejlő apró brutális finomságok. Le lehetett lőni egy ellenfél arcát, így nem csak fejlődés volt, hanem megfelelő szögben lőve szépen véres masszává alakíthattuk a katonákat. Ezen felül

még le lehetett nyúzni a bőrt késsel a fejekről, meg torkig nyomni ugyanazt a hússzeletelőt, hovatovább végtagokba lődözni, hogy szűkölve próbáljanak féllábon menekülni az ellenfelek... Szintén megért volna egy folytatást a dolog, már csak azért is, mert azóta sem láttunk ennyire kifinomult harc-rendszeri animációs megoldást.



MORTAL KOMBAT „THE PIT” TÜSKÉK 3.

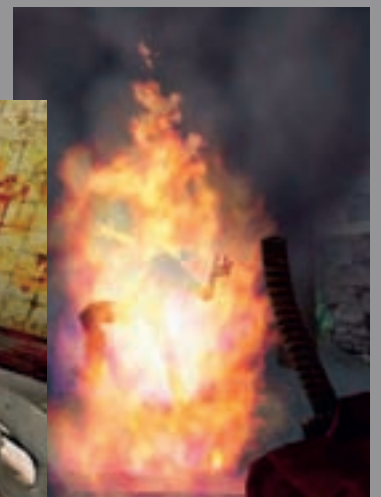
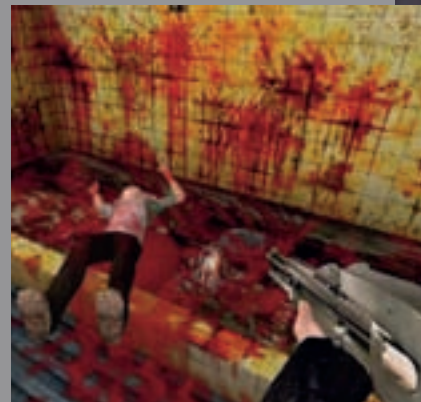
Nem, nem Sub Zero gerinckitépése, még csak nem is Raiden agyszétrobantása árammal a befutó, hanem a Pit tüskéi. Hányszor, de hányszor csináltuk meg a „felütést” a Pit pályán, hogy kivégzés helyett ellenfelünk óriási svunggal elkezdjen zuhanni üvöltve, majd széttöccsanjon a számtalan acélrúdon, amik a mélyben várták. Helyszínként is megjelent a játékban a Pit alja, de nagyon kevés avatott játékosnak sikerült ott küzdenie.



POSTAL 2 GÁZOLAJ + GYUFA + ÖÖÖ... 1.

Nyilván sokan várták a felsorolásra a *Postal 2*-t, teljesen jogosan. Azonfelül, hogy a létező összes módon lehetett benne gyilkolni, azért volt pár megoldás, ami kiugrott a többi közül. Ilyen volt a gázolajjal történő leöntés, majd gyufával meggyújtás, aztán amikor az áldozat már rángatózni sem bírt, és szénné égvé nyomorgott a földön, szépen le

is lehetett pisilni, hogy... enyhítsük a fájdalmát. A megalázás tetőfoka kérem szépen, szóval itt a helye, a csúcs. Roszabb, mint egy corpsehump („teabagging...”) a multiban. GS



CARMAGEDDON SQUASH! 2.

A *Carmageddon* már szerepelt egyszer a Top 10-ben, itt az ideje, hogy a Stainless-es srácok alkotása ismét bebizonyítsa, mennyire rendhagyó és nagyszerű játék volt ez a kis autós-virágszedős, öreg nénit zebrán átkísérős szimulátor. Egyszerűen nincs jobb, mint amikor ráfarolsz a tehenre vagy a hordányi kutyára (állatvédők csukják be a szemüket), no

meg persze az autó oldalából kicsapódó két pengével széjjelhasítás minden hús alapú ártatlan lény. Plusz még „művészi bónusz” is járt a dologért, ha nem csupán brutálisak, de finesezen gyilkolósak voltunk. (Pl. ugratás után pont eltalálni a tehenet, majd orral még megtolni a menekülő gyalogost). Kinek ne hiányozna egy folytatás ezek után?





Megvagy, te vagy a fogó!



Az autót megvédeni, mindenáron!

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

Újabb kiegészítő érkezik az egyik legjobb világháborús RTS-hez.

//Zarathos

RÖVIDEN

A *Company of Heroes* második kiegészítője számos újdonsággal, de a megszokott, pörgős játékmennel.

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ Relic Entertainment

MEGJELENÉS

2009. április



LASSAN NÉGY ÉVE, HOGY A Relic Entertainment szakított a hagyományos aranyat kaplós, fát bányászós RTS játékmennel, és megalkotta a hatalmas kritikai sikernek örvendő *Warhammer 40000: Dawn of War*. Két évvel később hasonló stílusú, de más környezetbe ültetett játékkal álltak elő a *Company of Heroes* képében. A II. világháborúba helyezett stratégia a *Dawn of War*hoz mérhető sikert aratott (annak ellenére, hogy a *Warhammer* univerzummal szemben a II. világháború már két éve is a könyökén jött ki mindenkinek), és egy évvel később követte az első kiegészítő, az *Opposing Fronts*. Eltelt egy újabb év, de a Relic továbbra sem a folytatást hegeszti (valószínűleg az erőforrásai nagy részét felemészti a *Dawn of War II*), hanem egy újabb kiegészítőt, *Tales of Valor* címen.

AZ ÉRME HÁROM OLDALA

A *Tales of Valor* folytatja az *Opposing Fronts* által megkezdett hagyományt, és három oldal dicsőséges csatáiba is belekóstolhatunk. Azonban az elődöktől eltérően kisebb (de nem kevésbé fontos) összecsapások levezénylése hárul ránk, a nagyobb kaliberű hadjáratok helyett. Bár a brit és amerikai kampány részleteiről még nem árultak el semmit, a németek egy küldetéséről azonban már esett szó: Michael Wittman SS Panzer parancsnok ismertebb tetteit követhetjük végig, aki például a

Villiers-Bocage-i csatában negyedóra alatt húsz brit járművet semmisített meg.

KÖZVETLEN KÖZELRŐL

A fejlesztők láthatóan elirigyelték a hasonló témájú (azaz II. világháborús környezetben játszódó) FPS-ekben gyakran felbukkanó, tankkal pusztító pályák által nyújtott élményt, és egy ehhez hasonló lehetőséget helyeznek el a *Tales of Valor*ban is. A direct-fire lényege, hogy bármikor átvehetjük az irányítást fegyverrel felszerelt járműveink lövegtornya felett, és pontosan irányíthatjuk a lövést. Persze a mód használata nem kötelező, hogy a keménymagos stratégiák se érezzék magukat elárulva, sőt, többjátékos módban egyáltalán nem lesz elérhető, hiszen elég körülményes lenne kiegyensúlyozni a játékmennre mért hatását.

TÖBBJÁTÉKOS MÓKA

Az eddig említett újítások mind az egyjátékos módot érintették, de a Relic persze a multiplayert sem hagyja magára. Ahogy az ilyen esetekben elvárható, új pályák mindenképpen érkeznek, de melléjük új játéktípusokat is kapunk. Ezek közül eddig az *Invasion*ról esett szó, melyben egy darab Tiger I tankkal (a Wikipedia azt mondja nekem, hogy az eredeti neve Panzerkampfwagen VI Ausführung H... nem csoda, hogy becézni kezdték) kell helyt állnunk az egyre nehezedő ellenséges hullámokkal szemben.



Jó, hát tankkal boáz...

A Relic tehát mindent megtesz, hogy a sorozat rajongóinak a kedvében járjon, és hiába foglalja el idejük nagy részét a *Dawn of War II*, nem szándékoznak elnagyolni a *Tales of Valor*t. Az önálló (azaz a használatához nincs szükség az eredeti játékra) kiegészítő 2009. áprilisára van belőve, de pontos megjelenési időt még nem tudunk. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/company-of-heroes- Tales-of-valor

Gyémánt



Kiadás

A játékvilág legendái egy sorozatban



Ha lemaradtál róluk, most megszerezheted őket szebb csomagolásban. A **GYÉMÁNT KIADÁS** minden tagja magyar felirattal kerül a polcokra. A sorozatból az **Unreal Tournament 3**, a **Gears of War** és a **Lost Planet** ráadásként nyomtatott tippeket/trükköket és végigjátszást tartalmaz, a sorozat többi tagjához pedig elektronikus regisztrációt követően érhetőek el ezek a segédletek. A sorozat tagjait keresd a szakboltokban és a hipermarketekben!



A gyémánt a legszebb ajándék





GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

Masszív Gothic 3 javulás érkezését jósolták, de az eltévedt valahol

//Mayer

RÖVIDEN

Újabb kalandokat élhetünk át Myrtana földjére visszatérve, melyeket ezúttal nem a Piranha Bytes, hanem a Trine Games mesél el nekünk.

KIADÓ JoWood
FEJLESZTŐ Trine Games

MEGJELENÉS

2009. eleje



**A GOTHIC 3 NÉMET NYELVTERÜ-
LETEN** valami oknál fogva óriási sikerek számít – talán mert fejlesztői is németek? A legtöbb dajcs kritikus teljesen el volt ragadtatva a megjelenéskor, azonban a külföldi tesztek során már nem tudott győzedelmeskedni a Piranha Bytes játéka (esetleg az arcpirító mennyiségű bug miatt, ami a játékban maradt) így összességében a JoWood is belátta, hogy a szériát egy másik irányba kell elmozdítani. A *Gothic* negyedik felvonása, melyet *Arcania: A Gothic Tale* néven kell majd a polcokon keresnünk, immáron a SpellBound fejlesztőinek a keze alatt készül. Azonban hogy addig is legyen mivel enyhíteni *Gothic* éhségünket, a JoWood adott még egy esélyt a hihetetlenül bugos harmadik epizódnak, egy kiegészítő formájában.

ÚJ KESZTYŰ, RÉGI MUNKA

A Piranha Bytes után egy indiai fejlesztőstúdió kapta meg a kiegészítőt (nesze neked outsourcing). A Trine Games eddig nem tett le semmi jelentőset az asztalra, ami bőven adhat okot aggodalomra, hisz az alapanyagot alkotó *Gothic 3*-ban sem volt még minden a helyén. Németországban már kapható a játék, a kicsit hangzatosabb és erőteljesebb Götterdämmerung címen (mondd ki hangosan, mély hangon „götterdämérung”, ugye te is érzed?). Szerencsénkre szert tettünk egy példányra

a németajkú barátainktól, így mi is mehetünk vele pár órát. Összességében azért várnánk még az angol megjelenésig, mielőtt bármilyen következtetést levonunk az általunk tapasztaltakból. A játék egy önálló add-on, azaz nem szükséges hozzá a *Gothic 3* megléte a polcunkon, a kiegészítőt tudjuk telepíteni anélkül is. Történetünk tovább folytatódik, ismét nevenincs hős felett kapjuk meg az irányítást, és ismét visszatérünk Myrtana földjére, ahol egy gonosz varázsló (aki nem Xardas) valami szörnyűség felébresztésén töri a fejét. Az a bizonyos gonosz valami persze nem véletlenül alussza téli álmát, így természetesen jobb lesz mihamarabb megakadályoznunk a titokzatos rosszakaró terveit. Kalandjaink során több olyan kérdésre is választ kapunk, melyek még a *Gothic 3* során merültek fel bennünk.

ÖNÖK KÉRTÉK

Tulajdonképpen az egész játékot úgy alakították ki, hogy figyelembe vették a játékosok igényeit és kéréseit. A fejlesztés során külön figyelmet fordítottak a fórumokra és rajongói levelekre, melyekből kigyűjtve a kéréseket és kívánásokat, beépítették őket a játékba. Ez mind szép és jó volna, azonban a rengeteg ötletet egybegyűrni bizony nehéz feladat. A történeti oldalon minden a helyén van, a karakterek remekül megírtak, a küldetések is korrektek, azonban azzal, ami a *Gothic 3*-at is



elsodorja, sajnos nem tudtuk mit kezdeni. Ez pedig a játékmenet, ami tapasztalataink szerint továbbra is tele van hibákkal. Ugyan kicsit csiszoltak rajta, és mindenképpen van előrelépés a korábbi felvonáshoz képest, azonban ettől még nem lesz remek játék a *Forsaken Gods*. A JoWood már elismerte, hogy a német verziót bizony korábban engedték ki (megint), mint kellett volna, így további patchek és javítások várhatóak, reményeink szerint ezek az angol verzióba már be fognak kerülni. Akkor majd egy teljes értékű teszt formájában alkotunk véleményt, addig viszont nem marad más, mint a német produktum címének dúdolása, mert az idáig messze a legszórakoztatóbb az egészben. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/gothic-3-forsaken-gods



THE GODFATHER II

A család nem felejt...

//Vakka

RÖVIDEN

A GTA-szerű szabad játékmenetbe ültetett *The Godfather* második része, újszerű RTS elemekkel

KIADÓ EA
FEJLESZTŐ EA Redwood Shores

MEGJELENÉS

2009. február



KÜLÖNÖS, DE IGAZ: ANNAK ellenére kedvelem a Keresztapa trológiát, hogy a bennük látható brutalitás már-már pofátlanul csalogatja vissza a fény felé a már egyszer megrágott megaburgert. A világsikert mégsem ez hozta el számára, hanem a maffionizmus (ezt tényleg én írtam ide?), mint életforma, valamint a családtagok belső vívódásainak hiteles bemutatása. Nem is lehetett kérdés, hogy ebből a történetből a modern kor szellemében játékot is kell csinálni. Ez megtörtént, és a (néhányak által azért megkérdőjelezett) siker sem sokat váratott magára. A vasat pedig addig kell ütni, amíg meleg, ami a játékfejlesztésben legtöbbször valami új stuff készítését jelenti. Így vagyunk ezzel most is, mert februárban érkezik az ígéretes *The Godfather II*.

CUBA LIBRE

Aki arra számít, hogy egy az egyben eljuttassa majd a film legendás jeleneteit és történéseit, azt el kell kámpicsorítsam. Alapjában véve ez egy másik történet, és csak lényegi átfedések lesznek fellelhetők a játék és a mozi sztorija között, még inkább, mint az első részben. Az egész mizéria Havannában, az 1958-as kubai forradalom kitérősekor fog elkezdődni. Épp szivarfüstbe burkolózva „borotváljuk” a bajszos kubai lányokat, amikor odakint az utcákat ellepik a Che Guevarák (jó sok), nekünk pedig családotstól szednünk kell a sátorfánkat, ha nem akarunk a Commandante állandó vendégévé avanszálni. Régi önmagunktól már itt elbúcsúzunk, mert az első részben általunk irányított Aldo Trapani a menekülés közben elesik. Mármint meghal.

A megüresedett posztra minket, Dominic Corleonét választanak meg, és a biztonságos New Yorkba visszaérve első dolgunk lesz, hogy a foghíjassá lett családi hálót új tagokkal bővítsük, ami már egy érdekes ficsőre a *The Godfather II*-nek. Ebben az időben a maffiózó egy vonzó mesterség volt, ezért szabadúszó gaffickókból – akiket az implantáció előtt személyesen kell felmérnünk – nem lesz hiány. Minden kiszemeltnek más-más tulajdonságai és képességei vannak, azt pedig, hogy melyik jelentkezőt választjuk, a leendő munkaköre határozza meg. „Barátibb” tárgyalásokra például ajánlatosabb lesz egy kifinomultabb, gentleman gangsztagt leszerződtetni, míg a hetek óta nem fizető sarki fűszeres egy kigyúrt, szadista ávóst kíván. Az egyensúlyra viszont oda kell figyelni! Minden feladatra legyen emberünk, különben a mérleg nyelve megbillen, és egyes feladatok esetleg teljesíthetetlenül válhatnak.

SZERETEM, HA FÁJ

Az élvezet kedvéért persze mi is kivehetjük a részünk a piszkos munkából. Nem ismeretlen a lehetőség, hogy a már védtelen ellenlábainkat a kisebb pofonoktól és a fegyver jelentőségteljes előhúzásától kezdve az agyba-főbe verésig bezárólag terrorizálhatjuk, attól függően, hogy mit akarunk náluk elérni. Van ugyanis minden MOB esetében egy pont, ahol megtörik, és elered a nyelve, vagy hajlandó megtenni, amit „kérünk”. Ezen a határon túl viszont nagy eséllyel válhat labilissá az alany, és „nekem már ügyis harangoztak” alapon akár ránk is támadhat! Rajtunk áll, hogy meddig feszítjük a húrt. Egy jó keresztapának továbbá

azt is tudnia kell, hogyan állnak vállalkozásai, épp folyó ügyletei. Erre szolgál ez egyik legérdekesebb része a játéknak, a Don's view. Ez egy különleges, makettszerű nézete a városnak, ahol épp vagyunk (Havanna, New York, vagy Miami). Az RTS stílusban élénk táruul városban minden olyan hely, ügylet és folyamat fel van tüntetve, amihez nekünk valamilyen közünk van. Láthatjuk ezáltal például, hogy hol kél el még egy kis segítség, vagy hogy melyek a biztonságosan tejelő beruházásaink, így könnyebben meg tudjuk hozni az igencsak fontosnak szánt stratégiai lépéseinket. A konkurens családokkal vívott harcunk alatt ez az opciónak majdhogynem létfontosságúvá válik. Ez eddig igencsak jól hangzik, de nem szabad elfelejtenünk, hogy a cseheknl készül egy bizonyos *Mafia II*, ami azért könnyen keresztül húzhatja az EA számításait – vagy ha nem is, az összehasonlítás elkerülhetetlen lesz. Igaz persze, hogy a *Mafia II* eljövételének pontos időpontja még nem tisztázott. GS



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

video  smart.hu

Élethű válaszok videón

Hogyan...?

Megmutatjuk videón!

Megújult Magyarország MINDENRE választ adó videotippes oldala!

www.videosmart.hu

↳ Érdekel a programozás? Játszva is magasabb szintre juthatsz!

A NetAcademia, hazánk egyik legnagyobb oktatóközpontja IT Factory néven tartalmaz, ugyanakkor kedvező árú informatikai képzéseket indít, amelyeket akár online is követhetsz. Ha szeretnél jobb lenni, nincs mire várnod. Profi oktatóink és a gondosan összeállított tematikák izgalmas heteket ígérnek.

AJÁNDÉK BÖGRE!

Ha jelentkezéskor feltünteted a következő promóciós kódot:

GS01

IT Factory bögrét kapsz ajándékba.

↳ Az IT Factory fejlesztői képzése: **Programozás .NET-ben**

Te miért csak bámulod mások programjait? Miért nem írsz magad is? Mutasd meg a világnak, mire vagy képes! A képzés játékos feladatokon keresztül vezet be a programozás világába.

Mottó: **Coding is Fun!**

↳ A képzés díja

Helyszíni részvétel esetén: bruttó 119 ezer Ft
Online hallgatóknak: csupán bruttó 99 ezer Ft
Ha ketten jöttök - kaptok 10% kedvezményt.

A képzés szombatonként lesz.

Jelentkezési határidő: 2009. január 25.

Egyszeri lehetőség, ne hagyd ki!

További információ és jelentkezés:

↳ www.itfactory.hu/programozas

ITfactory
TANUL MAGAD A LEGJOBBAK KÖZÉ

Szakmai partner

Az IT Factory kitalálója és elindítója

Technikai megvalósítás

NetACADEMIA
A LEGJOBBAK TANÍTÓJA

Microsoft®

CISCO

carnation

GASON

epam

intel

sitecore

sensenet

NOD 32
ANTIVIRUS SYSTEM

GameStar

hu
Magyarországi
Internetes
Közösség

GameStar

BEMUTATÓK

A legújabb tesztje //mazur



64

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Katonadolog

KÖZELG A KARÁCSONY! CSINGLINGLING! Esik a hó, (...), öröm és béke honol a szívekben, falala. Lala. La. Röviden így tudnám összefoglalni, hogy is állok pillanatnyilag a decemberrel, vagyunk így sokan – meg is ragadnám az alkalmat, hogy kívánjak Nektek minden szépet és jót, úgy a karácsony, mint az újév ürügyén. Ajándékból bőven jutott ide a GameStarba is, remélem hogy mindenki örül – külön figyelmetekbe ajánlom a naptárat, mely remélhetőleg senkinél sem csapja ki a biztosítékot. Nyilván nem a Street Fighter IV naptárra gondolok, hanem a ledér menyecskékre, a másik oldalon. Szerintem határozottan emelik az ünnep fényét. Hörrhörr.

Ami az újság többi részét illeti, ugyanazt tudnám csak leírni, mint szeretnivalóan bozontos ender kollégám, az újdonságok rovat bevezetőjében – igaz, kissé más szemszögből. Ő fájjalja, hogy a teszrovtat ebben a hónapban is felfalta az előzeteseket, én viszont örülök, hogy ennyi jószág jutott mostanra is. Van miben dúskálni, na. Ha éppen nem hógolyózik, fakutyázik, forralt borozik, hűtött sörözik az ember, hanem inkább a gép előtt punnyad, legalább tartalmazan teheti.

mazur



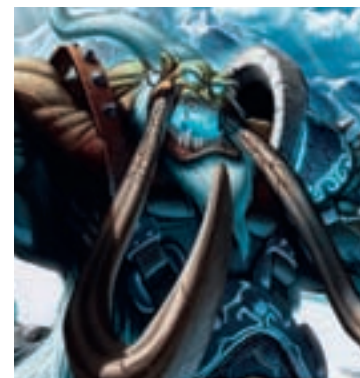
86

SILENT HILL: HOMECOMING

Csendes éj a csendes hegyen

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 48 PRINCE OF PERSIA
- 54 EGY KÁVÉ MELLETT... ERLING ELLINGSENNEL
- 56 LEFT 4 DEAD
- 60 MIRROR'S EDGE
- 64 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
- 70 JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE
- 72 WOW: WRATH OF THE LICH KING



KULISSZA

Köszöntsük szeretettel új kollégánkat, Flatline-t, aki persze nem annyira új kolléga, mivel eddig Helikopter néven írt. Vagy ide inkább egy csajos képet kellett volna raknunk?



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

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

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

- 78 LOTRO: MINES OF MORIA
- 80 A VAMPYRE STORY
- 84 NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR
- 86 SILENT HILL: HOMECOMING
- 89 WAR LEADERS
- 90 LEGENDARY
- 94 FIFA MANAGER 09
- 96 LIPS
- 97 MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

A
HÓNAP
AKCIÓ-
JÁTÉKA

RÖVIDEN

A régi platformjáték alapjaira épülő 3D-akció, külső nézetből, fiktív helyszínen, némi kardozással.

KIADÓ Ubisoft
FEJLESZTŐ Ubisoft Montreal



Kevesen tudják, de a Prince of Persiából 2010-ben elkészülő film forgatókönyvírója maga a mester, Jordan Mechner, aki az eredeti játékot leprogramozta még '89-ben. Nem semmi.

PRINCE OF PERSIA

**A herceg nem feszít, nem henceg.
Viszont kalandozik és nője van.**

//Duncan

PERZSIA HERCEGE A JÁTÉKOSKÖZÖNSÉG számára legalább annyira ismerős, mint valamelyik népszerű filmsztár, sőt, a pályafutása is idézi a klasszikus színészi karriert. Volt ugyanis egy műfajteremtő hőskorszak, aztán jöttek a B kategóriás filmek (amik csak DVD-n jelentek meg), de a sztár többször kísérletezett elkeseredett visszatéréssel. Tiszta Jean-Claude Van Damme. A herceg tagadhatatlan előnye viszont, hogy nem öregszik, illetve az aktuális populáris igényeknek megfelelően lehet izmos vagy

vékony, jóképű vagy marcona, moderált vagy – mint látni fogjuk – bunkó. A brand legújabb epizódja kapcsán mindenesetre komoly fogadkozások mentek arról, hogy az egész koncepciót újragondolva, átalakítva tárják majd a nyilvánosság elé, mégpedig ugyanannak a montreali fejlesztőcsapatnak a menedzselésében, amely a PoP ügyeit öt esztendő óta gondozza. Joggal bízhattunk tehát benne, hogy Jim Carrey és Rozsomák mellett Kanada egy újabb érdemleges teljesítményt exportál.

PRINCE OF PERZSIA (SIC!)

Gimnáziumban az ókori görög eposzok mellett nyugodtan lehetne a *Prince of Persiá*val tanítani a klasszikus történetmesélés in medias res megoldását. A játék sodró lendülete komolyabb bevezetés nélkül ránt minket a sivatagi homokdűnék és tátongó sziklahasadékok közé, ahol éppen hatalmas handszárral fel-fegyverkezett martalócok üldöznek egy törékeny hercegnőt. Ekkor tűnik fel egy jóvágású fiatalember, tradicionális sivatagi szerkóba bugyolálva, és kardját előrántva rögtön siet a bajba esett leánnyal

megsegítésére. Rövidesen azonban kiderül, valamiféle – ekkor még homályos – családi konfliktus a perpatvar oka: a lányka saját apja elől menekül, hogy megóvhassa az élet fáját a rettegett istenség, Ahriman feltámadásától. Minek utána pedig mi jófejek valánk, nyilván elkísérjük őt kalandos útján. Ha az iménti mondat nem lett volna egészen tiszta, íme egy kis magyarázat: a lány neve Elika, és ő az utolsó leszármazottja annak az Ahurának, akit az ősi időkben megbíztak az élet fájának és a sötétség istenének, Ahrimannak az őrzésével. Csakhogy a gonosz éppen elszabadulni készül, és mikor hőseink a helyszínre érnek, a hercegnő dühös apja elszabadítja az átkot, az istenség kiszabadul, megfertőzi a szent helyet, és egyben útjára indul, hogy sötét trutyijával telehányja az egykor zöldellő idillt. A felállás tehát egyszerű: van egy nagy térképünk, amelynek valamennyi helyszínét egyesével kell felszabadítanunk a negatív főhős hatalma alól. Itt máris tetten érhető az első különbség a Prince of Persia eddigi kiadásaihoz képest, hiszen a korábbi lineáris játékmenetet viszonylagos szabadság váltja fel. Szépen, lassan beutazhatjuk valamennyi területet, és minden, már „meggyógyított” pályára bármikor visszateleportálhatunk újdonsült barátaink varázserejének segítségével.

HOLVÁTH ELIKA

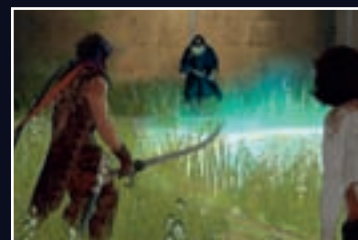
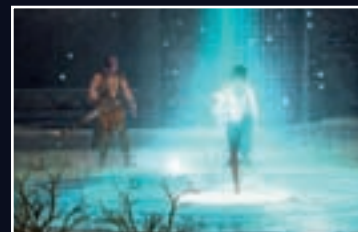
Elika különleges képességei jelentik a másik kulcsfontosságú változást a já-



Fehér a ruhám, de nem én vagyok a herceg menyasszonya



A sintértelepen igen meglepődtek, amikor Fifi megérkezett



FAJRÓL LELŐGŐ, ISMERETLEN FUNKCIÓJÚ FÉMGYŰRŰK, FAPÁNTOK, ZÁSZLÓRUDAK, FUTÓSZŐLŐK

tékban. A hölgy nem csupán a fekete trutyimót (amely egyébként úgy néz ki, mintha a Sátán rávécézett volna a Közel-Keletre) képes ismét üde pázsitá változtatni, de bármikor visszaránt minket a halálos zuhanásból, és a leg-halálosabb sebünket is egy csettintéssel begyógyítja. Bizony, a hercegnő folyamatosan velünk tart, és mind a történet kulcsmomentumaiban, mind pedig a harcmezőn komoly szerep jut neki. Ennek a nem elhanyagolható részletnek hála az irányítást is alapvetően újrairták a fejlesztők, így az ütés, ugrás, védekezés szentháromság mellett neki is jutott egy dedikált gomb: az Elika bilentyű. Csata közben ily módon használhatjuk az ő varázserejét, ugrálás közben megnyomva pedig fölénk pattan és dob rajtunk egy hatalmasat, sőt, ha szimpla kószálás közben aktiváljuk, irányítással mutatja nekünk, merre tovább. Ennél talán még jelentősebbek a passzív képességei, hogy tudniillik egyszerűen megakadályozza a halálunkat. Ha egy szörnyeteggel szemben alulmaradnánk

a küzdelemben, a lányka kiált egyet és máris megmenekültünk, ha sikoltva zuhannánk a mélységbe, utánunk nyúl és máris a legközelebbi szilárd talajon állunk. Ezek egyben jelentősen csökkentik a játék kihívás-faktorát is, hiszen kvázi esélyünk sincs arra, hogy eltűnjünk egy szakadék mélyén, vagy egy szörnyeteg pallosa alatt.

Az új, nyitottabb játékmotornak – a magától értetődő előnyén kívül – van még egy érdekes hozadéka, mégpedig a gyűjtögetés, amely minden eddigi epizóddhoz képest komolyabb szerepet kap. A térképen szereplő pályák ugyanis egy fura logika szerint szektorokra vannak bontva, és ezeket a szektorokat csak úgy tudjuk megnyitni, ha Elika számára varázserejét, a gyakorlatban világító mágikus eszencia-labdacsokat gyűjtögetünk azokon a részeken, amelyeket egyszer már „fertőtlenítettünk”. A golyóbisokat elég szűken mérik, ami azt eredményezi, hogy bizony ha tovább akarunk lépni, gyakran kell visszateleportálnunk korábban már végigvitt pályákra egy



The Artist Formerly Known As Persia



i A játéksorozat eddigi története során soha nem derült ki egyértelműen, hogy a herceg valójában kicsoda, keresztnevé sem hangzott el. A 2010-es moziban mégis megnevezik: ott Dastannak fogják hívní.

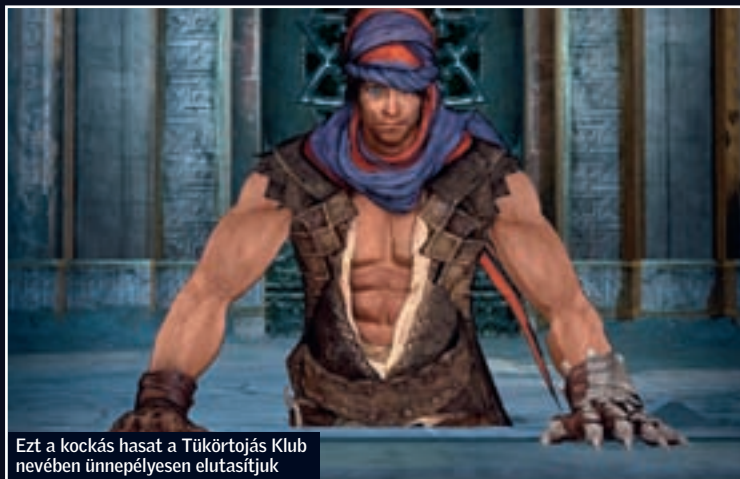


FŐHŐSÜNK BÁRMELYIK AMERIKAI TINIVIGJÁTEKBA ESÉLLEL PÁLYÁZNA AZ „OSZTÁLY HÜLYEGYEREKE” SZEREPRE

kis abrakért, máskülönben az Ahriman megtalálásához vezető út zárva marad. Ilyenkor jönnek az igazán kemény platform-maratonok. Nem tudom, olvasóink közül hányan játszottak az eredeti *Prince of Persiával*, de nekem úgy rémlik, hogy még abban is több volt a kardcsattogás, mint ebben a részben.

PERSELŐ TEKINTET

A legújabb játékban alapvetően két dolog jelenthet kihívást: a sokszor elég repetitív ugrabugra nehezebb szakaszai és a néha előtűnő, általában szólóban üzemelő ellenfelek legyűrése. Ez még nem lenne újdonság, figyelembe véve a korábbi gyakorlatot, csakhogy ezúttal az arányokat erőteljesen átszabták. Nyugodtan felejtjük el a régről ismert jeleneteket, amikor hármásával ugranak ránk az alabárdosok, mert ezúttal a játék túlnyomó részét patogóssal, falmászással, hintázással fogjuk tölteni, és a nagy néha előbújó ocsmány ellenségek is inkább tűnnek minifőellenségnek, semmint reguláris pofozósáknak. Bár karaktereinket nagyszerűen leanimálták és a mozdulatok kifejezetten életszerűek, de azért a falon rohanok-lendülőugrok-kapaszkodok természetű szórakoztatás olyan 20 perc után igen fárasztó tud lenni. Néha tényleg az volt az érzésem, hogy két majom parádézását bámulom, vagy néha bizarrul vonagló gyíkokat, amint futónövényeken másznak fel-alá. Mindez még akkor is igaz, ha az egészet különleges aromával fűszerezi a két fő-



Ezt a kockás hasat a Tükörtojás Klub nevében ünnepélyesen elutasítjuk

szereplő bájos mozgása: ha egy falon mászva a hölgy útban van, a herceg óvatosan átmászik rajta, oszlopon kigyózva ügyesen helyet cserél vele, és ehhez sokszor még szellemes megjegyzések is párosulnak. A beszélgetések stílusáról meg kell azonban jegyezni, hogy néha túllőttek a célon. Főhősünk bármelyik amerikai tinivígjátékban eséllyel pályázna az „osztály hülyegyereke” szerepre, mivel a beszólásai fájó hitelességgel adják vissza a Stiffler-féle retorikát az Amerikai pitéből. Az „épp hazafelé tartottam egy homokviharral a seggemben”, vagy a „ha legközelebb kedveskedni akarsz a lányodnak, vegyél neki pőnit” jellegű roffenések nekem szubjektíve is ellenszenvesek voltak, ráadásul igencsak eltérnek attól az archaikus nyelvezettől, amit

a játék környezete egyébként indokolna. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy a két karakter között a játék során egyre szorosabbá fűződő viszonyt és a kibontakozó szerelmi szálakat sem éreztem különösebben hitelesnek. Pedig a történet írói mindent megtettek, hogy herceg és hercegnő kapcsolata érzelmileg is nyomot hagyjon bennünk, és az átvezető animációkban (amelyeken nem tudunk átugrani) egyre egyértelműbben nyilvánul meg egymás iránti fokozódó rokonszenvük.

HOMOKOZÓ

A környezet egyébként gyönyörű, és többnyire ízlésesen harmonizál a karakterek képregényesen vastag kontúrjaival, amely egy fura dizájnelemként került be a játékba. A

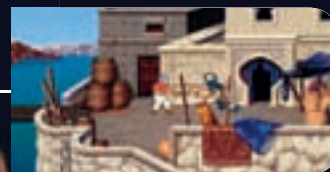
IDŐVONAL

A sorozat történelme



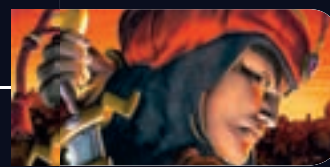
1989 PRINCE OF PERSIA

Jordan Mechner nagy dobása. Az akkor még teljesen innovatív, és lélegzetelállítóan élethű motion capture technikával levett figurája sikerre vitte a mára legendává vált *Prince of Persiát*.



1993 PRINCE OF PERSIA 2

A Broderbund fejlesztette folytatás 4 évvel váratott magára, de már sokkal szebb volt, színes, és Xboxra, Nintendóra is megjelent.



1999 PRINCE OF PERSIA 3D

Újabb ugrás, a cím minden elmond. Fejlesztő és többszöri kiadóváltás után végül csak megjelent a játék. Visszafogott siker, és a PC mellett mindössze egy platform (Sega Dreamcast).



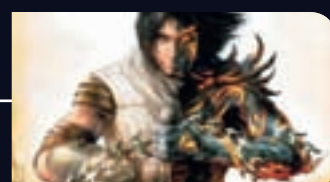
2003 THE SANDS OF TIME

A feltámadás: nagyszerűen kidolgozott harc és a kalandozás elegye, amely szokatlan, de élvezetes játékelményt kínált. A fő dizájnér újra Jordan Mechner.



2004 WARRIOR WITHIN

Mérföldkő: a herceg mindennél harcosabb, keményebb, ráadásul már két fegyverrel küzd egyszerre, és a világon minden platformon tud harcolni. Cool.



2005 THE TWO THRONES

Másfajta harci stílus, gyorsabb küzdelmek, bár a főhősnek kardja itt csak egy volt. Van viszont lopózás, jó herceg és láncos, gonosz herceg... Fura, de jó!



Fifi rövid idő alatt nagyra nőtt



Nézeteltérések a királyi családban: a Lich King rányomult a Herceg csajjára

NEKIK CSAK TÉRKÉP E TÁJ...

Új opció a PoP-ban



A JÁTÉK EGYIK LEGFONTOSABB ÚJDONSÁGA A SZABADABB játékmot, amelyet egy bármikor elővehető térképpel valósítottak meg. Itt bejelölhetjük, hogy merre szeretnénk tovább haladni, (Elika mindig a kijelölt cél felé vezet minket) és kinyithatunk újabb pályákat.

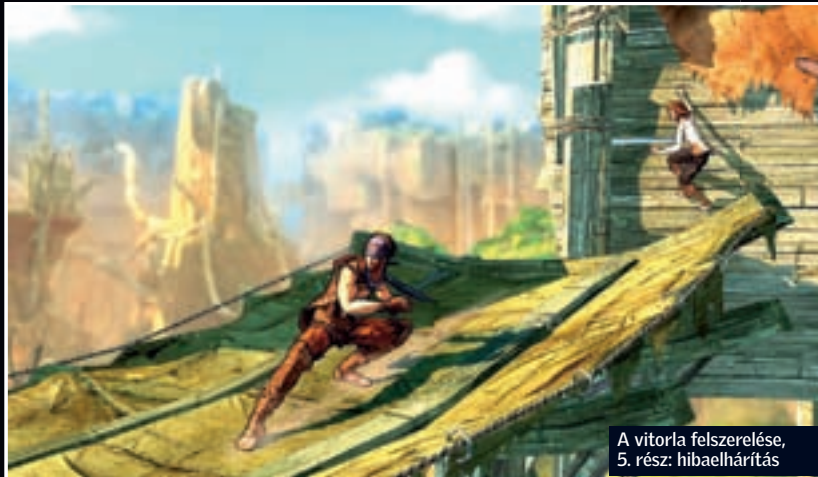
felszabadításakor igen látványosan rugyozó természet, vagy a sivatag homokja fölé tornyosuló életfa is több mint impozáns látvány. Nagyon érdekes még a grafika kapcsán a motor kérdése. A *Prince of Persia* ugyanazt a Scimitar engine-t használja, mint ami az *Assassin's Creed*-et mozgatta, csak némileg átalakították, azzal a céllal, hogy nagyobb tereket is könnyedén megjeleníthessen. Érzésem szerint ez egyfajta egyszerűsítést jelentett, mert a belső terek mintha kevésbé lennének kidolgozottak, és bár a látótér tagadhatatlanul szélesebb, azért itt nincsen piaci forgatag vagy nyüzsgő Damaszkusz. Valószínűleg részben (szigorúan csak részben) ez is okolható a játék egyik legnagyobb hibájáért: az ürességért.

Nincs ugyanis elemi erejű történet, bevezetés, tárgyalás, katarzis, csak egy borzasztóan egyszerű sztori, egy nem egyértelműen rokonszenves főhős és egy csajszi, akivel néha beszélgethetünk. Ehhez járul még a környezet,

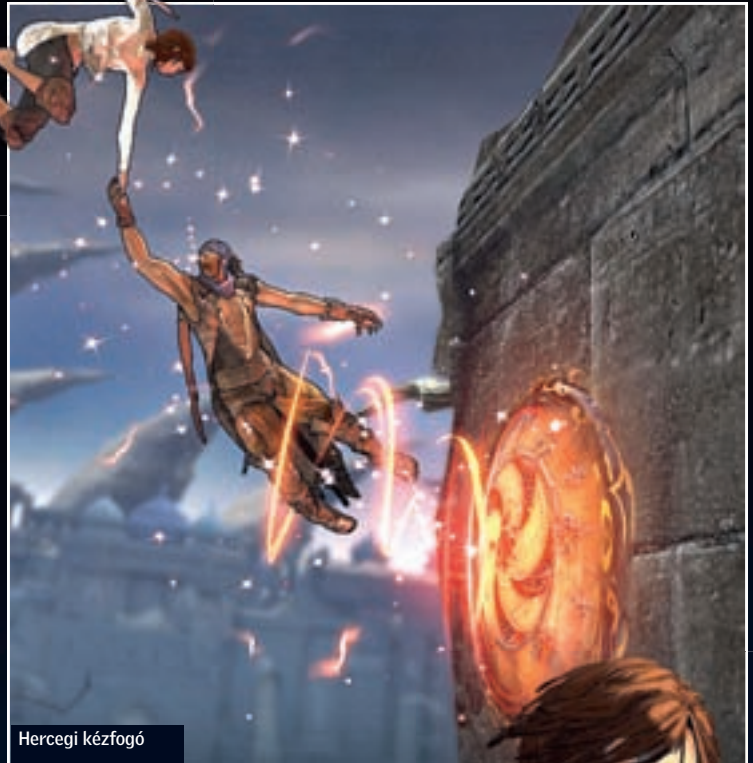
amely néha ugyan zöldell, de többnyire szürke, és kissé szürreális. Semmiféle NPC nincs a játékban, pezsgő városok, vagy legalább falu, csak a viszonylag ritkán feltűnő ellenségeink. Néha már egy-egy szörny legyilkolásakor is úgy éreztem, legszívesebben nem ölném meg, hanem dumálnék vele egy kicsit, csak legyen körülöttem egy élő organizmus – még akkor is, ha pallossal kommunikál.

SAKKOZÓ MUDZSAHID

Hiányoltam tehát a nagyobb hentesléseket, és nem is nagyon érztem, hogy mi céljuk volt azok kiebrudalásával. Végtevére egy kifejezetten kombóorientált csatározást építettek be, és mivel az ellenségek általában egymagukban vannak, kicsit mindig aréna-atmoszférája van az összecsapásoknak. A speciális támadást, a hagyományos ütést és Elika mozdulatait kombinálva kell minél durvább sebeket ejtenünk Ahriman szörnyeire, hogy sokszor a környezet adott-



A vitorla felszerelése, 5. rész: hibaelhárítás



Hercegi kézfogó

HA ELÉG GYORSAK VAGYUNK, MEG IS AKADÁLYOZHATJUK AZ ELLENSÉG MANIFESZTÁCIÓJÁT

ságait is kihasználhatjuk (például letaszíthatjuk őket egy szikla pereméről). Sőt, ha elég gyorsak vagyunk, meg is akadályozhatjuk az ellenség manifesztaióját. Mivel riválisainknak a suhogtatáson kívül sok gondolkodnivalójuk nincsen, így mesterséges intelligenciáról sem nagyon van értelme beszélni, hacsak nem a hősnő kapcsán. Az ő esze tökéletesen példázza azt, amit egy nőtől elvárhatunk: segíts, ha gáz van, de csak akkor beszélj, ha kérdezek. Így aztán soha semmilyen konfliktusom nem is volt vele, féltávolságra követett, egyáltalán nem akadt meg, nem esett le, bár a felsoroltakon kívül minden mást parancsba kellett neki adni.

UGORJ, FOREST, UGORJ!

Mivel egy ilyen stílusú játékban az irányítás különösen fontos, a *Prince of Persiát* mind a hagyományos PC-s irányítással, mind konzolkontrollerral kipróbáltam, és azt kell mondanom, az átportolás ebben a tekintetben kifogástalanul sikerült. A vezérlés könnyen elsajátítható, beállítható, ráadásul a játék talán a szükségesnél

is több időt fordít az elnyomhatatlan instrukciók ismételtetésére. A legfurább mozdulatok is probléma nélkül kivitelezhetők, és hosszú perceként rohangelhatunk a legabszurdabb felületeken is anélkül, hogy akár csak tartanunk kellene a lepattanástól. Az e célból használható elemek „hétköznapiak” mondhatók: falról lelógó, ismeretlen funkciójú fémgűrűk, fapántok, zászlórudak, futószőlők. Ezekhez még egy érdekes tárgy csatlakozik: egy furcsa mágikus szerkezet, amelyet akkor aktiválunk, ha Elika varázserejével kinyitunk a térképen egy újabb területet (ezekből a régiókból egyébként négy van, mindet különböző színnel jelöli a térkép). Ilyenkor nemcsak a jogot kapjuk meg, hogy felszabadítsuk az adott pályát a gonosz hatalma alól, hanem egyben be is kapcsoljuk az ott elhelyezett, általában a falakra épített szerkezeteket, amik hatalmas ugrásokkal repítenek minket tovább az egyik helyről a másikra. Előfordul, hogy a hercegnő varázserejét jelentő mágikus eszenciákat csak azután tudjuk egy-egy pályán összeszedni, ha már ezeket az

eszközöket aktiváltuk – így nem árt megjegyezni, ha valahol ezeket a kerek domborműveket látjuk.

A *Prince of Persia* egészében véve a brand erőteljes újragondolása, néhány meglepően jó megoldással, és néhány kiábrándító újdonsággal, mégis azt lehet mondani, hogy pozitívan azokat a dolgokat tudjuk értékelni benne, amelyek az eredeti koncepcióra épülnek. A sokszor repetitív váló játékmene- tet (ugrik-falon fut-ugrik-kapaszkodik-mászik 10–15 percen keresztül) olyan apróságok törnek meg, mint a régebb- ről ismert logikai játékok (forgasd el a rudakat a megfelelő irányokba, hogy az ajtó kinyíljon), vagy az információk, amelyeket Elika a történetről és a világról egy gomb lenyomására elmesél. Pozitívumként hiába áll ott a nagyszerűen megkomponált, lenyűgöző hangzású zene, ha a sokszor unalmas átvezető be- szélgetéseket nem lehet átugrani, a gra- fikai beállításokhoz pedig ki kell lépünk a játékból és újraindítani azt. Amikor ezeket a sorokat írom, még csak néhány kritika és vélemény olvasható a weben a játékról, amelyek rendkívül po- zitív végkicsengéssel értékelik a pro- dukciót – szerintem sajnos túlságosan is. Ezzel az animációval, grafikával egy étellel telibb, emlékezetesebb kalandot is készíthettek volna ahelyett, hogy egy kaliforniai osztálykedvencét beraknak egy ötletlen pályából felépített, fel- színes sztoriba. Rajongóknak kötelező, de bárkinek meg- érheti azt a 8-10 órát, amennyi alatt egy tapasztalt játékos végigjtolja. **GS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/prince-of-persia

GameStar

HARDVERIGÉNY:

2.6 GHz Intel Pentium D vagy
AMD Athlon 64 X2 3800+
1 GB RAM, 256 MB VRAM

- + szép környezet
- + jó animációk
- + szép zene
- néha unalmas
- kommersz sztori
- tírják fülhős

87

Ha nincs kit legyőzni, harcos sem születik

EGY KÁVÉ MELLETT... ..

... ERLING ELLINGSENDEL

Norvégiából, szeretettel

//Vakka



NÉVJEGY

NÉV: Erling Ellingsen
Projekt Menedzser,
FuncomIvan

1983. október 17-én született Norvégiában. Tanulmányait a kezdetektől fogva angol nyelven végezte, amelynek anyanyelvi szintű angol nyelvtudása is köszönhető. Érdeklődését hamar felkeltették a videójátékok és jó írói képességei révén először a **Gamer.no** oldalán lett szerkesztő, de a tekintélyes norvég magazinnál, a VG-nél is helyet kapott. Játéktesztjei és értékelései hamarosan a Funcom felé is kikövezték az útját, ahol jelenleg mint projektmenedzser dolgozik. Szívesen ír, rajzol, fotóz, filmez, de leginkább mégis játszani szeret.

Essünk túl a kötelező Age of Conan kérdésen: össze tudnád foglalni, hogy mostani állapotában hogyan látod a játékot és annak jövőjét?

Az *Age of Conan* pontosan az a játék, aminek a fejlesztése a legjobb irányban halad. Gyorsan és folyamatosan bővítjük a tartalmat a finomhangolás mellett, és próbálunk olyan újdonságokat beletenni, amelyek javítják a játékmenetet. Nagy utat tettünk meg a megjelenés óta, és folyamatosan hallom azoknak a játékosoknak a véleményét, akik nem sokkal a start után elhagytak bennünket, de mára visszatértek, hogy ez egy teljesen más kaland. Ezért mi továbbra is folyamatosan nyomjuk majd az új tartalmakat, frissítéseket és újdonságokat, hogy a játék egyre jobb és jobb legyen. Hiszünk az *Age of Conan* dicsőfényes jövőjében.

Ha választanod kellene egy MMO-t, de nem mondhatnál saját játékot, mi mellett döntenél?

Én a *World of Warcraft*-ot választanám. És hogy miért? Valószínűleg azért, amiért játékosok milliói is ezt teszik. A *WoW* a hibátlan minőség és az iszonytató „mélység” játéka, amiért tiszteletemet kell tegyem a Blizzard előtt, hogy ilyen játékot volt képes letenni az asztalra. Természetesen játszottam a *World of Warcraft*-tal, bár nem én vagyok a legjobb szintező, mivel csak 62-es szintig jutottam... De így is minden pillanatát élveztem.

Melyik minden idők három legjobb játéka számodra?

Ez mindig egy furfangos kérdés – rengeteg kedvencem van. De számomra a csúcscsúcsa a *The Elder Scrolls: Daggerfall*. Óriási szerepjáték-rajongó vagyok, és azt volt az a cím, ami igazán nagy löketet

adott a műfajnak. A világ mérete, a történet, a játék mélysége valami leírhatatlan volt (persze nem a mai követelmények tükrében), és emlékszem, hogy állandóan automatikusan generált vadonokon járt az agyam, amelyek a fantasy világok közötti állandó utazás illúziójába voltak képesek ringatni. Maradva a szabad játékmenetnél, második nagy kedvencem a *Grand Theft Auto* sorozat – a negyedik rész valami frenetikus. A dobogó bronzérmese pedig a *Pizza Tycoon*. Kedvelem a stratégiát, a lehetőség pedig, hogy étteremláncot nyitva pizzát süssek, kiszolgáljam a falánk csőcseléket, és tönkretegyem a konkurens éttermeket, maga a mennyei boldogság.

Melyik volt az első játékod, amivel valaha is játszottál?

Na, ez egy jó kérdés, mivel nem igazán tudom rá a választ. Valami értelmetlen

konzolos játék lehetett. Sajnos a nevét már elfelejtettem. De tudom, hogy a konzol narancssárga volt, a játék pedig a tipikus „pontok a képernyőn más pontokat lőnek” stílusú, nagyon alap valami. Inkább megemlíteném azt a játékot, ami igazán megragadta figyelmem, és felkeltette az érdeklődésem úgy általában a játékok irányába. Ez volt a *Civilization* első PC-s része. Idestova több mint tizenöt éve annak, hogy „elkapott”, és én azóta szeretem a stratégiai játékokat.

Hogyan keveredtél bele a játékbizniszbe?

Ez egy elég bonyolult történet, de röviden összefoglalom. Tini éveim elején volt szerencsém belekóstolni a számítógépes programozásba, amihez dukált még, hogy mindig is egy kreatív lélek voltam, aki szeret tervezni és





ERA ONLINE

ERLING ELLINGSEN EGYIK ELSŐ, INGYENES JÁTÉKA az Era Online, ami talán már nem merül végleg a feledés homályába. A képzeletbeli Menath földjén játszódó online MMO fejlesztését 1998-ban kezdte el, ami egészen 2000 közepéig tartott. És habár óriási népszerűsége nem tudott szert tenni, nyílt forráskódját számos másik, hasonló játékhoz is felhasználták. Az online játéktér néhány éve megszűnt, az eredeti Era Online ma már csak offline játszható.



KREATIVITÁSBAN NINCS HATÁR

NEM SEMMI EZ AZ ELLINGSEN GYEREK. Erről árulkodik nekünk www.erlingellingsen.com oldalon megtekinthető hobbimunkássága. A számos rajz, grafika és fotó mellett a norvég szakember videóival és verseivel is összefuthatunk, nem is beszélve néhány ingyenesen letölthető, általa írt alkalmazásról, mint mondjuk a közismert Snake egyedi verziója. Mit mondjunk, termékeny.

hasonlók. A kettőt összeadva számos játékot készítettem, amelyek közül soknak meg sem kellett volna látnia a napvilágot. Habár egy közülük mégis életben maradt, ami egy MMO, névszerint az Era Online. Két évbe tellett, hogy szabadidőmet rááldozva elkészítsem, elfogadva a mérhetetlen segítséget, amit az interneten velem összeismerkedett „szakemberektől” kaptam. A végeredmény pedig egész pofás lett, legalább is egy tizenöt éves készítő képességeihez mérten, ha csak a programozás oldalát nézzük. Mindig büszkeséggel tölt el, ha manapság ránézek. Gyakorlatilag az egész egy bug-halmaz, amire már teljesen máshogy fognék hozzá. Ha felütitek a Wikipédiát, akkor találtak róla némi infót. Ezt követően egy kisebb újságírói állást kaptam egy norvég gamer weboldalnál. Itt dolgoztam rész munkaidőben, később szerkesztő-helyettes lettem, és alkalmanként a suliba is benéztem. Majd nem sokkal ez után a Norvégia legnagyobb napilapjához jelentkeztem munkára, mint újságíró. Írtam politikáról, gyilkosságokról és úgy általában mindenről, a legnagyobb húzásom viszont a játékokról szóló írásaim (tesztek, hírek, újdonságok stb.) voltak. Néhány év után a Funcomot is megkörnyékeztem egy termékmenedzseri állás kapcsán. Ez volt az a pillanat, amikor átjutottam a kerítés másik oldalára, és attól kezdve nem is néztem vissza.

Hogy telik egy átlagos napod?

A videojáték-iparban nincs két egyforma nap, és ez az egyik dolog, amit kedvelek benne. Általában reggel érkezem meg az irodába, és egyből az e-mailjeim után nézek, és ezt követően beindul az élet. Sok-

szor egyeztetünk a marketing osztállyal, éppen úgy, mint a játéktervezőkkel, ahol meghallgatjuk az új ötleteket, megnézzük hogyan állnak aktuális projektjeink, és hasonlók. Sok időt szentelek az örökre kíváncsi újságíróknak, terveket készítek a cég PR-részlegének, de írok még ezen kívül számos más dolgot is, mint például forgatókönyvet a trailereinkhez. A termékmenedzsment minden aspektusában tudok dolgozni, a PR kampányoktól kezdve a lengyel-és oroszországi bővítésig (ez lesz hamarosan). Viszont hajlamos vagyok egy sor különös dologra is. Egyik percben például hatalmas nyitópartit tervezek, amire újságírók százai hivatalosak a világ minden tájáról, a másikban pedig megírom az egész használati utasítását az Age of Conan-nak. Sokszínű egy melő!

Munka után mennyi időt töltesz játékkal?

Sok időt töltök játékkal, de ez egyre kevesebb és kevesebb lesz, mióta csatlakoztam a Funcomhoz. Ha egész nap játékokkal foglalkozol, akkor hazaérve igazából már valami teljesen más esne jól. Ha játszom, akkor azt általában PC-n teszem, ami mellett van még Xbox, Xbox 360, GameCube, PlayStation 2 és egy Nintendo Wii is. A polcaimon játékok százai sorakoznak, platformonként kategorizálva. Próbálok a lehető legtöbbet játszani, hogy minél naprakészebb élményeim legyenek a jelen játékaikról, és öröm egy olyan munkahellyel rendelkezni, ahol a játék mint aktus maga képes lenni egy tudományos analízis.

Mi volt az utolsó játék, ami elé leültél?

A Fallout 3 volt az, és minden percét élveztem. Alig várom, hogy MMO felállításban is kipróbáljam.

Mielőtt még elfoglaltad volna helyed a Funcomnál, mint játékujságíró dolgoztál. Emiatt más szemmel is nézed az ipart?

Tejes mértékben! Ha már évek óta játékok fejlesztésén dolgozol, nagyon könnyen elfelejtheted, hogy mit is várnak, mire számítanak valójában a játékosok. Játékok százait letesztelve, és valódi gamer létemre szentül hiszem, hogy képes vagyok a játékosok igényeit képviselni a tárgyalóasztalnál. Természetesen mi itt a Funcomnál mindannyian játékosok vagyunk, de korábbi munkámból kifolyólag én érzem magamban az erőt a játékmenet elemzéséhez, és úgy vélem, tapasztalataim felhasználhatók a játékkészítés során. Én konkrétan nem foglalkozom a játékkészítéssel, mert a termékmenedzsment a munkaköröm. De a készítővel folytatott megbeszéléseken rendszeresen elmondom a véleményem és a javaslataim.

Mi lenne álmaid projektje? Mi volna az a játék, amin a legszívesebben dolgoznál?

Ez egy MMO lenne, ami Terry Pratchett Korongvilág multiverzumát venné alapul. Egy hatalmas fantasy világ, ahol a dolgoknak nincs semmi értelme – és az egész játék lényege a humor lenne. Tudom, hogy manapság számtalan „közepes” MMO kerül piacra, és szerintem a Discworld új szintet volna képes hozni a stílusba.

A játékipar meglehetősen „internacionális”. Szerinted az, hogy Norvégiában élsz, hatással van játékipari munkádra?

A Funcom egy internacionális vállalat, és rendelkezik irodákkal Norvégiában, Svájcban, Kínában és az Egyesült Álla-

mokban. Szóval én valóban úgy érzem, hogy a világ összes lényeges helyén kedező pozícióban vagyunk. Ha csak huncut norvég mivoltunkat néznénk, vajmi kevés esélyünk lenne megmutatni magunkat. Ezért vagyunk büszkéek, hogy egy internacionális norvég játékvállalatot irányíthatunk. Az egyetlen hátránya, hogy Norvégiában van a székhelyünk, hogy kevés a hazai képzett és eltökélt munkaerő, ezért állandó szükségünk van a világ minden tájáról érkező külföldi munkatársakra, akiket így „bérelni” szoktunk. Ez is egy kihívás volt, amit sikeresen abszolváltunk, szintén hozzátett a Funcom internacionális „zamatához”. Itt, oslói irodánkban is globálisan gondolkodunk. Ezért esik meg gyakran, hogy két vérbeli norvégot angolul látunk társalogni.



LEFT 4 DEAD

Csapatos halotti tortúra...

//ZeroCool



„Izé, help, nézzed má' meg, karcos a könnyököm”?



RÖVIDEN

Egy fertőző vírusnak köszönhetően a populáció többsége zombivá változott, és egy maréknyi túlélő próbál megmenekülni. Minden idők egyik legizgalmasabb co-op játékáról van szó!

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Valve Software

i A kezdeti tervekkel ellentétben nemcsak a grafika, de a karakterek is elég sokat változtak Kicserélődtek kicsit az arcok, a ruhák, és kifejezetten sok filmes effektus színesíti a végleges verziót. Az összehatás egyértelműen remekül sikerült.

A NAGY HOLLYWOODI horror-filmek jó esetben tartogatnak számunkra valami újdonságot, valami olyat, amit eddig még nem láttunk.

Valami ilyesmi érzés kerített hatalmába, miközben próbáltam túlélni a gigantikus zombitámadásokat. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk, mi fán terem a *Left 4 Dead!* A Valve csapata körülbelül három évvel ezelőtt úgy gondolta, ismét kitalál valami újdonságot, hogy felturbózza a játékosok adrenalin szintjét. Az alapötletet egy korábban megjelent modból vették, de természetesen ahhoz képest nagyon sok változtatás és ötletelésen esett át – távolról sem lopásról van szó, az nyilván nem vallana a világ egyik legelismertebb csapatára. Mint az már bizonyára kiderült, egy klasszikus horrorjátékról van szó, FPS köntösbe öltöztetve. A történet szerint megfertőződött a világ, és csak egy maréknyi túlélő maradt, akik viszont meg szeretnének menekülni. A *L4D* igazi különlegessége, hogy nem igazán egy-, sokkal inkább többjátékos módra lett kitalálva. Négytagú csapatkádmban te is csak egy átlagos karakter vagy, nincsenek szuperképességeid, nem tudsz varázsolni, és nincsenek mesebeli pajzsok sem, hogy megvédd magad a támadásoktól. Amihez igazán érthetsz, az a sorozatlövés, és a zombik halomra ölése. Igen találó a játék jelmondata is, mely arra buzdít, hogy „shoot and run”, vagyis lőj és fuss. Talán az elfutást, mint taktikai elemet nem mindenki kedveli, de két perccel a játék megkezdése után bizony rájössz, hogy nincs más lehetőség, ha életben akarsz maradni...

ISMERKEDÉS ÖN- ÉS „MUTÁNSMAGUNKKAL”

A játék felépítése végtelenül egyszerű, de minden másodpercben érző-



Ő most éppenséggel egy bot, de a látszat ellenére sem mixer

dik a Valve profizmusa. A „sztori módban” különféle területeken kell egyik végett szobától a másikig eljutni, ahol kicsit összeszedhetjük magunkat, fegyvert, meggyújtást tehetünk el a későbbi csatákra. Egyjátékos módban is négyen leszünk a csapatban, a többieket a mesterséges intelligencia vezérli. Töltés közben egy elegáns filmes posztert láthatunk, melynek természetesen mi leszünk a főszereplői.

Ahogy a pályára léptünk, első dolgunk, hogy felvegyük azon apróságokat, amiket az adott pályán magunkkal akarunk vinni. Ezen a ponton kicsit olyan a játék, mint a *Counter-Strike*, csak itt nem kell törődnünk az összeggel, csupán fel kell kapkodnunk, ami az asztalon és körülötte van, és az a miénk. Egyszerre egy kisebb, illetve egy nagyobb fegyvert, gyógyító csomagot, gyógyszert, töltényt, és



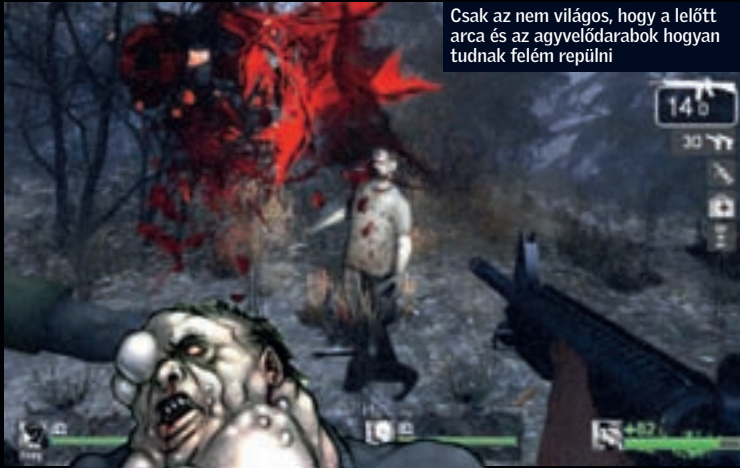
Amikor befejeztük a játékot, a fejlesztőket alig tudtuk rábeszélni, hogy folytassák a HL2: Episode 3 munkálatait *Mike Booth*

valamilyen eldobható tárgyat vihetünk magunkkal. Nincs olyan, hogy magunkra aggatunk egy komplett arzenált, meg ezer kétszáz HP erősségű páncélt. Megesik viszont, hogy a pályán találhatunk elhagyatott fegyvereket (például egy második pisztolyt), egészségügyi csomagokat, meggyújtást – érdemes lesz figyelni!

Az aktuális játék előtt kiválasztható karakterek között nincs lényeges különbség, legalábbis ami a képességeket illeti. Az eredeti játékban minden karakter (Francis, Zoey, Bill, Louis)

Miközben mi haldoklunk, a harc természetesen nem áll le!





AZ AKCIÓ NAGYON RÖVID IDŐKRE ÁLL CSAK LE, ÉPPHOGY TUDUNK SZUSZSZANNI EGYET!

csak egyszer választható, tehát nem fordulhat elő az, hogy mind a négyen... hölgyek vagyunk. Van egy olyan érzésem, hogy később azért erre is lesz lehetőség (lehet, hogy nem hivatalos, hanem mod segítségével, de akkor is). A pályák felépítése meglehetősen lineáris, nagyon kevés alkalommal esik meg, hogy elakadunk, maximum kisebb labirintusos-alagutas részekben, de azokon is hamar túl lehet jutni. Nyilván mindig arra kell menni, amerre megjelenik egy-egy ellenfél.

Ha már a zombiknál tartunk, ejtsünk róluk is pár szót. Alapjában véve emberekről van szó ugyebár, csak kicsikét... fertőzöttek, mutálódtak. Erősségük szerint a következőképpen állíthatnám be őket: a

Horde lényegében a massa, a gigantikus embertömeg, akik főleg azért veszélyesek, mert egyszerre támadnak. Általában egy pontosan bevitt találat is elegendő nekik (de azért jobb biztosra menni). A Boomer egy nagyobb darab pacák, aki ideiglenes látáskorlátozást tud okozni, ha elég közel jön hozzánk – igyekezzünk a lehető legtávolabbról lelőni. A Hunter nagyban hasonlít a HL2-ben megismert, gyorsan ugró csúnyasághoz, mind mozgás, mind képességek tekintetében. Ha valakit elkap, azt csak egy másik játékos tudja megmenteni, ellenkező esetben a Hunter egészen a halálunkig marcangol. A Smoker egy kedves, nagy „nyelvű” lény, aki több méter távolságról is el tud ragadni, és szépen magához vonzol. El is tudja „gázosítani” a



DOUG, A MI MINDENÜNK!

Interjú a mesterrel



Doug Lombardi, a Valve PR csapatvezére most sem volt rest, és villámsebességgel felelt kérdéseinkre!

Volt olyan alapvető dolog, amit a kezdetektől szem előtt tartottatok?

A legfontosabb dolognak azt éreztük, hogy nem egy átlagos, újabb FPS játékot akartunk készíteni, hanem egy olyat, amiben az elsődleges cél a csapatjáték. Az egyjátékos módban is főként azért vannak csapatársaink, mert egyedül egyszerűen senki nem tudná túlélni a nagyobb zombihordák támadását.

A síma játék kicsit rövidke, nem jelent ez gondot?

Úgy gondoljuk, hogy a véletlenszerű események és a zombik változó megjelenése biztosítja, hogy az újrajátszásnak ténylegesen legyen értelme. Mindemellett pedig egyértelműen azt mondjuk, hogy nem egy single player játékot készítettünk, hanem egy olyan kooperatív akciójátékot, amely akkor a legélvezetesebb, ha valódi játékosokkal játszunk.

Milyen jövőt képzeltek a játéknak? Vannak terveitek vele?

Természetesen rengeteg tervünk van még vele, a fejlesztők ezen percekben is alkotnak valamit, de sajnos erről még nem mondhatok semmit. Egyelőre még várunk egy kicsit, figyeljük a statisztikákat, a játékosok tapasztalatait, és igyekezünk arra menni, ami a legtöbb játékosnak még jobb élményt tud nyújtani.

Változtattatok valamit a Source motoron esetleg?

Nem mondhatnám, hogy különösebben hozzáértünk volna, egyszerűen csak alkalmaztuk a lehetőségeit. A legfontosabb az volt számunkra, hogy gyengébb gépeken is jól fusson a játék, ez kulcsfontosságú, hiszen amikor 40-50 zombi fut feléd egyszerre, nem engedhetjük meg, hogy egy kicsit is bezaggasson a játék.

A Left 4 Dead fejlesztése közben azért volt időtök a HL2: Episode 3-mal is foglalkozni?

Természetesen a Half-Life 2 fejlesztései sem állhattak le, bár őszintén bevallom, hogy a lehető legtöbb erőforrást igyekeztünk az L4D fejlesztésére fordítani. Mindenképpen azt szeretnénk volna, ha valami újat mutathatnánk ismét, és most, hogy megjelent a játék, újra nekiállunk teljes erőbedobással a jó öreg HL univerzumnak.

Lőjje' tesó! Elkapom a foggammal a skulót





Steam Cloud!

Ismét tudtak újat mutatni

A VALVE-BAN azt szeretem, hogy mernek nagy dolgokat csinálni. A Steam megjelenésével bezonyították, hogy egy „kis” cég is betehet a legnagyobbaknak, hiszen lássuk be, hogy a Microsoftnak volt lehetősége megcsinálni PC-re normálisan hasonló szolgáltatását, mégis csak a konzolokra összpontosítottak. Ezt a piaci részt használta ki a Valve, és ma egyértelműen domináns szerepet tölt be a digitális játékforgalmazás világában.

Hasonló remek lehetőség debütált a *Left 4 Dead* megjelenésével egy időben. A Steam Cloud egy új szolgáltatás, mely lényegében arra jó, hogy ne csak szimplán a játékainkat érjük el, hanem minden olyan adatot is, ami a „játékban készült”: jelen pillanatban ez a billentyűbeállításokra és játékmentésekre „korlátozódik”, de később elvileg a játékokban készített képeket és videókat is eltárolhatjuk majd a világhálón. Így bárhol lépünk be, tényleg onnan folytathatjuk a mőkát, ahol abbahagytuk. A Valve további rendszereket is bejelentett: készül már az automatikus frissítés figyelő, és a teljesítménymonitor is, amely pontos statisztikák alapján megmondja, a te géped mennyire lesz jó egy adott játékhoz, illetve miként lehet javítani a teljesítményt. A Valve tehát játékvilág-uralomra tör, és azt hiszem, én támogatom ebben.

karaktereket, amiktől elkezdünk köhögni, következésképpen nem működik a játék közbeni kommunikáció. A Tank egy bivalyerős és nagydarab ellenfél, akit már eléggé nehézkes megölni. Afféle Hulk, de nem annyira veszélyes, mint a Witch. A Witch ugyanis az egyik legfőbb zombi, akiből maximum 1-2 darab van adott küldetésben – viszont képes egyetlen ütessel halált okozni.

A poén ott kezdődik, hogy nemcsak túlélők, vagyis emberek lehetünk, hanem akár zombik is. Egészen pontosan néme-lyik zombit kiválaszthatjuk, és abban a csapatjátékban le kell gyalázni a túlélőket. Ilyen módon löfegyverünk nincs, de a zombik minden extra tulajdonságát kihasználhatjuk.

EGYSZERŰ, NEM TÚL HOSZSZÚ, MÉGIS VÁLTOZATOS

A *Left 4 Dead* önmagában alig néhány óra alatt végigvihető, de távolról sem ez a pláne benne. Az egyjátékos mód amolyan ismerkedés az újdonsággal, az igazi nyálank-ságot egyértelműen a multiplayer adja, amikor valódi já-

i

A *Left 4 Dead*be a játék megjelenésekor 51 achievement került bele, ami remekül ösztönzi a játékosokat, hogy újra meg újra játszanak vele. Újfént látszik, hogy mennyi mindenre figyel a Valve csapata, hiszen akár csak a *Team Fortress 2*-ben (példának okáért), itt is egészen változatos feladataink lesznek.

tékosokkal nyomulunk. A játékba épített csevegőrendszer lehetővé teszi, hogy szóban kommunikáljunk mindenkivel, ami bizony nagyon sokszor jól jön majd. Fontos részét képezi a játéknak az AI Director névre keresztelt rendszer, mely lényegében a zombik megjelenését és reakcióit vezérli. Nem fordulhat elő, hogy kétszer ugyanarra a pályára konnektálva ugyanott jelenjenek meg az ellenfelek, tehát nem szkriptek irányítják őket, mint korábbi, hasonló játékoknál. A fejlesztés folyamán csak algoritmusokat határoztak meg a készítők, és az ellenfelek sem mindig ugyanonnan jönnek. Olyan apróságokra is figyeltek, hogy ha például lekapcsoljuk az elemlempánkat, a zombik később vesznek észre, következésképpen később is támadnak.

Azt persze nem lehetne ráfogni egyik ellenfélre sem, hogy elképesztően okos: de nem is gondolnám, hogy egy hor-dányi zombiról bármikor is az jutna eszünkbe, hogy „néééézd már, ez de ügyes”! Egyetlen céljuk a pusztítás, hogy megállítsanak és megöljenek. Nincs nagy varázslat, te vagy a célpont, ők jönnek, és te vagy túlélő, vagy nem. Olyasmivel már más játékban is találkozhattunk, hogy ha beindul kicsit az akció, a zene is pörgősebbé válik. Ez most is így van, az viszont egészen jó-pofa, hogy a zene karakterenként változik. Vagyis ha kicsit távolabbi megyünk a többiek-től, akik

mondjuk még csak tápolják magukat, és te már belenyúlsz az akcióba, máris beindul nálad az adrenalinnövelő muzsika: ez is kellemes, igazi horrorfilm érzetet kelt minden másodpercben.

ÚJRA LESZ EGY CSOMÓ ÁLMATLAN ÉJSZAKÁNK

A játék alapötlete kiváló: az ember imád borzongani, kedveljük a látványos megoldásokat és a filmes effektusokat. Ez utóbbiakban is bővelkedik a játék, hiszen több olyan apróságot beépítettek, amiket általában csak valódi mozifilmekben láthatunk: post processing, film grain, a széleken besötétített kép, és így tovább. A hangulat zseniális, és a Valve újra bebizonyította, hogy a grafika nem minden: a játékelmény és az összehatás sokkal jobb, mint néhány olyan játékban, ahol csak a grafikát lehet isteníteni. Amikor kiderült, hogy a *Left 4 Dead* miatt késik a *HL2 Episode 3*, sokakkal együtt csalódott voltam kicsit: nem hittem, hogy a zombis örület ennyire jól is elszülhet. Láss csodát, ma már azt mondom, mennyire jó, hogy itt egy remek játék, amivel simán kihú-zzuk az *Episode 3*-ig. Azzal sajnos nem lehet mit kezdeni, hogy kicsit keveske a pályák, illetve a választható karakterek száma, de az biztos, hogy előbbi villám-gyorsan bővülni fog. Olyannyira, hogy már a demó megjelenések idején sikerült ügyes emberkének *Counter-Strike* és *Team Fortress 2* pályákat betenni a játékba, és azonnal lehetett azokon is lö-völdözni. Szóval aprításra fel, vétek ki-hagyni ezt a gyöngyszemet! **GS**

EGYÉRTELMŰEN AZ AKCIÓ-JÁTÉKOK FERRARIJA LETT A LEFT 4 DEAD!

Véres hurka, májas hurka, indulhat a zombis túra



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/left-4-dead

GameStar

HARDVERIGÉNY:

3 GHz P4 processzor, 1GB memória, 128 MB DX9-es VGA, Pixel Shader 2.0 támogatás

- + folyamatosan pörgő játékmenet
- + filmes elemek
- + hangulat
- nem elég változatosak a zombik
- kevés pálya
- kevés fegyverfajta

89

Hosszú idő óta a legizgalmasabb multis akciójáték!

A MIRROR'S EDGE CSINOS NŐI főhősét Faith-nek hívják, ami angolul szép nő

név, illetve „hitet” is jelent... Valahogy mi is így voltunk vele: igen sokan nem pusztán vártuk, hanem ténylegesen „hittünk” ebben a játékban, hiszen egészen eredeti játékmeneete és környezete révén valami forradalmira számítottunk. A többes szám nem véletlen: a *Mirror's Edge*-nek igen tekintélyes rajongótábora volt a megjelenés előtt, akik úgy vártak erre a játékra, mint a Messiásra. Nos, ebben a tekintetben a D.I.C.E. fejlesztőcsapata kisebb csalódást okozott, ugyanis az *ME* közele sem tökéletes, bosszantó hibákat is találunk benne, aki vi-

szont ezen képes túltenni magát, az egy igen jó platformerrel gazdagodik majd.

SÖTÉT JÖVŐ? EZ MONDJUK VILÁGOS, MÉGSEM ÉLNÉL BENNE...

Annyi játék készült már utópisztikus világokban, ahol az emberek romos, lepukkant városokban, vagy a szocialista országok szürke lakótelepeit idéző betonzsungelekben éltek, hogy a D.I.C.E. fejlesztői számára egyértelmű volt: ha megint ezeket a *Half Life 2*-es kliséket erőltetik, a *Mirror's Edge* dögunalmas lesz. Bár ezt a világot is kegyetlen diktatúra uralja, ugyanakkor itt nincs poszt-nukleáris pernye, füstös szmog vagy romos gettók, hanem állandóan süt a nap, tiszta a levegő és a futurisztikus felhőkarcoló, amelyek tetején Faith bőrébe bújva suhanunk is elegáns, ízléses épületek. A környezetszennyezést és szociális ellentéteket tehát látszólag megoldották ebben az univerzumban, azonban ennek ára az Orwell 1984-ét idéző diktatúra, melyben az uralkodó osztály a rendőrség erőszakszervezetével próbálja elhallgattatni az ellenállókat, illetve a köztük információt szállító „futárokat”. A sztori egyébként érdekesen indul, ugyanis Faith húga, Kate, egy rendőrnő bajba kerül: lelőnek egy politikust, aki azt ígérte, hogy megváltoztatja azt a diktatórikus,

Pár bukfcencet leszámítva a *Mirror's Edge*
kecsesen veszi az akadályokat // *Bad Sector*

RÖVIDEN

Parkour feldolgozó FPS-sel van dolgunk, melyben egy háztetőn futkározó lány, Faith közvetít üzeneteket egy Orwell-szerű, jövőben játszódó világban.

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ D.I.C.E.



i A játék soundtrackjéhez egy külföldön népszerű svéd énekesnő, Lisa Miskovsky is elénekelt egy nótát, amely azóta igazi slágerré vált: a Still Alive-ot. Érdekeség, hogy a *Portal* című játékhoz is költődött egy Still Alive című szám, de a játékok közti hasonlóságok ellenére ezeknek semmi közük egymáshoz.

irgalmat nem ismerő kormányt, amely irányítása alatt a *Mirror's Edge* világában az embereknek élnie kell. A gyilkosságot Kate-re kenik, így Faith-nek kettős feladata lesz a játék során: ki kell bogoznia az összeesküvés szárait, és megmentenie a testét. Sajnos később a történet elég kiszámíthatóvá, sablonossá válik, és a végző (elégge elcsépelte) „nagy csavart” is már előre sejteni fogjuk. A játék másik hibája, hogy bár a készítőik nagyjából felskiccelték ezt a rendkívül érdekes világot, mégsem tudunk meg szinte semmi igazán érdeklődést rólunk.

„MEG TUDOD CSINÁLNI, TRINITY”!(?)

Bizony, a *Battlefield* sorozatról elhíresült fejlesztőgárda tulajdonképpen egy belső nézetes, platformokon ugrálás akciójátékot hozott össze, amelyben a megfelelő sebesség és a tökéletes reflexek sokkal jobban számítanak, mint bárhol máshol. A játék tulajdonképpen a parkour (vagy franciásan, amelyből az eredeti kifejezés ered: „parcour”) sportját szimulálja egyfajta rendkívül érdekes játékmódot keresztül. Ugrálni és futni itt nem elég: a falakon oldalazva kell végigsuhanunk, mint egy bizonyos, jól ismert per-

za hercegnek, rudakon átlendülünk, kerítésekben, alacsonyabb háztetőkön felkapaszkodunk, miközben a rendőrség szolgáló géppisztollyal próbálnak pontot tenni életünk végére. A reflexeinket maximálisan próbára tevő parkour szimuláció mellett logikánkat különféle akrobatikus puzzle feladatok erőltetik meg, amelyek során gyakran ketyeg az óra. A továbbjutást pirossal jelölt pályaelemek jelzik, tehát mindig arra érdemes szaladni, és azt a tetőrészt, létrát, ajtót használni, amelyik ezzel a színnel van jelölve. Nehogy azt higgyétek azonban, hogy ettől a játék túlságosan is könnyűvé válik! Gyakran nem fogjuk észrevenni az apró piros jelzést, máshol előfordul, hogy nincs is ilyen, és miközben kétségbeesettebben próbáljuk futva megtalálni a kiutat, mint Trinity a *Mátrix*-ban, addig a rendőrök csapata egyre csak közelít... Igazi „trial and error” (tehát „próbálkozás és gyakran meghalás”) típusú játékról van tehát szó, amelyben egy rossz lépés vagy ugrás, nem megfelelő útvonal Faith életébe kerül, így rendkívül gyakran meg is fogunk halni.

A SÍNEK KÖZÖTT KELLETT A ZSARUK ELŐL MENEKÜLNÜNK, MIKÖZBEN MINDEN PILLANATBAN HALÁLRA GÁZOLHAT A METRÓ

Az Ikea tagadja, hogy szponzorálta volna a játékot...



Faith olyan, mint a pálinka: jól csúszik



Csészünk a kórházban...



**HA HARC, HÁT
LEGYEN HARC!**
Mit csinálj, ha sarokba szorítottak?

Ebben a játékban nem lehet a megszokott módon megszabadulni ellenfeleinktől, így különféle trükkökkel kell harcolnunk a túlélésért. Az alábbiakban számba vettük, hogy milyen módszereket használhatunk a zsaruk és ügynökök ellen, ha már a menekülés nem segít.



ÜSD, RÚGD!
Ha elég gyorsak vagyunk, akkor egy gyors becsúszással meglephetjük az ellenséget, és alulról belerúgva, majd felpattanva pár gyors ökölcsapással elintézhethetjük. Ez a módszer leginkább az egyszerű rendőrökkel harcolva működik, a jól beöltözött kommandósokkal szemben nem túl hatékony.

**MI IS AZ A
PARKOUR?**

Parkour a valóságban

A **PARKOUR** tulajdonképpen egyfajta akadályfutás, mely során a versenyzők különböző természetes vagy épített akadályokat küzdenek le, miközben gyakran épületek tetején, vagy más nem szabványos helyeken futnak. A stílus Luc Besson: Yamakasi – Les samouraï des temps modernes (Modern idők samurájai) címe filmje óta vált divattá, de a Casino Royale című James Bond filmben is láthatunk egy nagyon szép parkour jelenetet a film elején, amikor a 007-es egy fekete merénylet üldöz. Maga a parkour egyébként francia eredetű szó (eredetileg parcournak írták), de manapság igazi nemzetközi sporttá vált, világszerte üzik, köztük Magyarországon is. Akit behatóbban érdekel a téma, és kipróbálná, mit tud, annak a www.parkourmagyarorszag.hu honlapra érdemes ellátogatnia.



Akik hajlandóak megszokni a klasszikus *Prince of Persia* részekre emlékeztető játékestílust, azok remekül fognak szórakozni, akiket viszont frusztrál az ilyesmi, azoknak egerük és billentyűjük egészsége látja majd kárát Faith állandó szörnyet-halásának.

EGY GYENGE NŐ

Lara Crofttal vagy más virtuális amazonokkal ellentétben Faith tényleg gyenge – legalábbis ami a közelharcot vagy lövöldözést illeti. Ha szembekerülünk egy rendőrrel, akkor ha elég gyorsak vagyunk, leüthetjük, kirúghatjuk kezéből fegyverét, illetve az időt lelassítva el is vehetjük tőle. Azonban ha túl sokáig tart a manőver, akkor Faith húzza a rövidebet, ugyanis a rendőrök jóval erősebbek, mint a karcsú futárlány. Ez persze reális, viszont frusztráló is: hősnőnk ugyanis leginkább csak arra képes, hogy lehetőleg egy időre leterítse ellenfeleit, épp addig, ameddig tovább tud szaladni. Ez rendkívül bosszantó tud lenni olyan pályákon, ahol többen is Faith bőrére pályáznak: ha egynél többen akarják kinyírni a lányt, akkor nagy valószínűséggel már tölthetjük is vissza az előző játékállást. Ez még annyira nem is lenne gond, ha nem találkoznánk (különösen a játék vége felé) olyan pályákkal, ahol egész hadseregnyi zsaru próbálja egyszerre a lányt leteríteni. Az FPS rész sajnos elég gyenge: a fegyverek túlságosan is viszszarántanak, és hiába is mondanánk azt, hogy „ez a játék amúgy sem FPS-nek készült, ezért nem jogos a kritika”, mert ezeknél a részeknél mégiscsak kénytelenek leszünk FPS módban elintézni ellenfeleinket, ugyanis annyian lőnek ránk, hogy lehetetlen elsasszézni a golyók között, és pár találat is elég ahhoz, hogy a karcsú lány kiterüljön. Ha már itt tartunk, érdemes említést tenni ellenfeleink mesteres intelligenciájáról is. A rendőrök általában olyan buták és agresszívak, mint amit egy rendőrtől elvárunk: ha magányosan találkozunk velük, akkor nem nehéz elintézni őket. Annál trükkösebbek azok a speciális ügynökök, akik éppolyan

Max Payne 3 első screenshot! „Max Payne on the Roof”



Faith nem az a műkörmös cicababa, az biztos...



jól futnak, mint Faith, ráadásul szinte lehetetlen őket eltalálni. A verekedős rész egyébként nem igazán kóser, valahogy nehéz eltalálni a lánnyal az ellenfeleit, bár nem olyan gyengus, mint a lövöldözés. Összességében sajnos amilyen király a parkour szimuláció, olyan csalódás az akciórész.

MAGASSÁGI MÁMOR

A *Mirror's Edge* világos, napsütötte, gyakran vakítóan fehér vagy pasztell színekkel operál. A játék színvilága egyszerűre kellemes, látványos, ugyanakkor rend-

kívül sajátos és eredeti. A modern épületek tetejéről nagyszerű kilátás nyílik más házakra, illetve az utcák szintjére is lenézhetünk, ahol valós időben láthatjuk a különféle járműveket gurulni, és a járóke-
löket sétafikálni. Szédülni persze nem tanácsos: aki nem bírja a magasságot, talán jobb, ha be sem tölti a játékot, mert a játék ezt tökéletesen szimulálja. A tetők mellett különféle épületbelsőket is láthatunk, hiszen utunk különféle irodák, áruházak, raktárépületek folyosóin, vagy építkezések belső részeire is visz. Gyakran előfordul az is, hogy szellőzőnyílás-



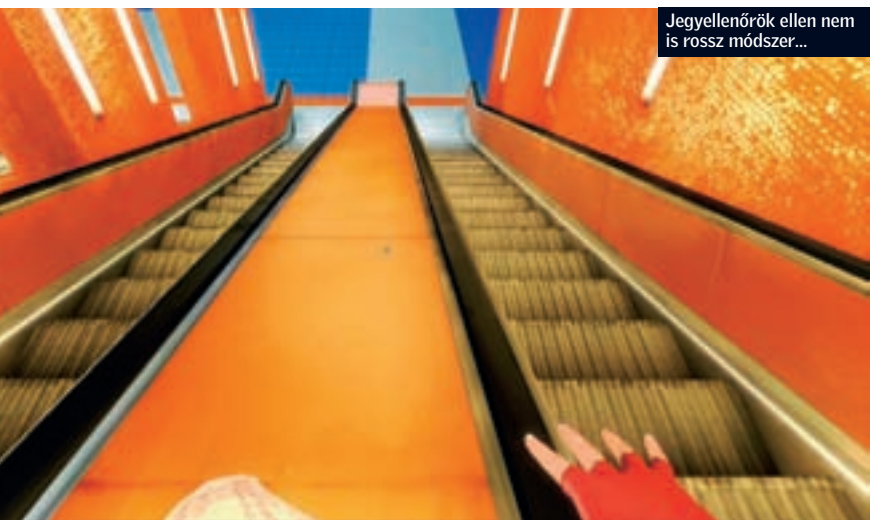
BULLET TIME

Bár igazából itt mi magunk nem tudunk löni, mégis a klasszikus időlassításos módszerrel kikerülhetjük a lövéseket, és az ellenséghez közel kerülve kiránthatjuk a kezéből a fegyvert. Figyelem, csak akkor tudjuk ezt megtenni, ha a puská vagy pisztoly vörösen világít. Ha máskor próbálkozunk, akkor Faith mellényül.



LŐJ VISSZA!

A verekedés és fegyverelcsenés mellett azért lehetünk is, azonban ez sem működik úgy, mint ahogy azt az FPS-ekben megszokhattuk. Az ellenségtől elvett fegyverben alig van töltény, ezért takarékoskodni kell a golyókkal, mert pár lövés után kimerül a tár. Ráadásul Faith elég rossz célzó, és még a fegyverek is visszarántanak, így érdekesebb inkább közelről mellébe löni az ellenséget, mint távolról próbálkozni.



Jegyllenörök ellen nem is rossz módszer...

UGRÁLNI ÉS FUTNI ITT NEM ELÉG: A FALAKON OLDALAZVA KELL VÉGIGSUHANNUNK

okban, liftbelsőben, vagy egyéb kényelmetlen helyeken kell kúsznunk-másznunk. Ezek a belső részek a kidolgozás tekintetében annyira nem ütösek, mint a háztetőn futkározás, viszont legalább kellő változatosságot jelentenek. Külön elismerést érdemel viszont az a pálya, ahol egy metró belsejében a sínek között kellett a zsaruk elől menekülnünk, miközben minden pillanatban halálra gázolhat a metró. A pályák között a sztorit sajátos, kicsit az animéra hasonlító stílusú rajzfilmek mesélik el. Tényleg rá kell hangolódni erre a stílusra, és szerintem sokaknak ez nem is fog sikerülni. Nekem bejöttek ezek a rajzfilmek is, de az interneten nagyon sok helyen élesen kritizálták ezeket, úgyhogy gondolom közületek sem mindenkinek tetszenek majd. A játék emellett a PhysX motort profi módon támogatja, ezt rengeteg effektuson, keresztül láthatjuk is: ahogy szétszakadnak, vagy apró darabokra töredeznek a különböző felületek, vagy üveg felületek, felcsapódnak a pisztolylövések hatására a vízcseppek. Az egyik leglátványosabb effektust akkor láthatjuk, amikor Faith bőrében lerúgnak egy építkezés tetejéről egy zsarut: a mögötte lévő műanyag vékony réteg

darabokra szakad, ahogy a fickó nekiesik, és ordítva a mélybe hullik. De az sem kútya, ahogy egy bevásárlóközpontban leszakadnak a molynők, miközben puskával szétlőjük őket. A PhysX motor nagyon szépen teljesít tehát, csak tényleg figyelniük kell ezekre a részletekre, mert ha csak rohanunk előre, az életünket mentve, akkor nem biztos, hogy észrevesszük mindegyiket.

FUSS, NE NÉZZ HÁTRA!

Ebben a játékban a lényeg a dinamikus, ugyanakkor jól megtervezett futás – ezt a játékelemet profin kidolgozták, a játék többi része (akció, puzzle részek, stb.) kevésbé jól kidolgozottak. Aki kellő ritmusérzékkel, reflexekkel és figyelemmel rendelkezik, az célba viszi a csinos futárt, és közben biztosan élvezi a játékot, a türelmetlen és nyers akcióra vágó FPS/TPS rajongók azonban szerintem inkább hagyják ki ezt a kalandot. [G](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/mirrors-edge

GameStar

HARDVERIGÉNY:

2.0 GHz CPU (Vista alatt 2.2), 1 GB RAM, 64 MB VRAM (Vista alatt 128 MB VRAM)

- remek parkour szimulátor
- fantasztikus hangulatu grafika
- érdekes sztori
- rengeteg halállal végződő próbálkozás
- jó pár bosszantó ugrálós puzzle rész
- idegesítő közel- és fegyveres harc

84

Nyuszi hopp, nyuszi hopp, máris egyet elkapott!

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Háború a köbön, ami kifér a csövön //Duncan

MIUTÁN AZ INFINITY **WARD** — reméljük, csak átmenetileg — búcsút intett a legendás *Call of Duty* sorozatnak, sokan gondolták úgy, hogy ezzel a második világháborús harctereken töltött izgalmas óráknak is végérvényesen lőttek. A kétségek jogosnak tűntek, hiszen a Treyarch, amellyel az Activision végül legyártatta a sorozat legújabb folytatását, korábban nem nagyon alkotott ilyen stílusú játékokat, hacsak nem a *Call of Duty 3*-at, amelynek a létezéséről a PC-s játékosközönséget kvázi elfelejtették tájékoztatni (majd egy benyúlással felérő nyilatkozatban közölték, hogy csak azért nem jelent meg erre a platformra, mert túl gyökér lenne a mi ínyenc ízlésünknek). Maga a tudat azonban, hogy a *World at War* ismét a világháborús csatájába repít minket, bizako-

dással töltött el minden olyan játékost, aki emlékszik még arra, hogyan zendült ezernyi torokból a „For Mother Russia!” felkiáltás Sztálingrád ostrománál.

HÍV A KÖTELESSÉG

A *World at War* természetesen igyekszik hű maradni a gyökerekhez, ezzel együtt mégis többet tud adni annál, mint amit a 2003 óta ömlesztve érkező 2. világháborús FPS-ektől kaptunk. A feladat nem egyszerű, és ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a sokszor lehántolt témába legutóbb belebukott *Brothers in Arms: Hell's Highway*. Bebizonyosodott: a játékosok már kinőttek abból, hogy gyermeki ámulattal figyeljék a Ryan közlegény ihlette harctéri jeleneteket. Már nem elég a szebben textúrázott arcbőr, és az életszerűbb shader modell, több kell, kreatív játéktechnikai megol-

dások, ötletes hatásfokozó dramaturgia. Ezen kihívások közepette kalauzol minket a *World at War* az európai front-ra és az ázsiai hadszíntérre, hogy intenzív ravaszhúzógatás közepette tanítsuk mőresre a náci Németországot és a vele szövetséges japán császári haderőt.

KIEFER ÉS GARY

A történet a hagyományokat követve több szálon fut. Az egyik sztori az amerikai gyalogságnál szolgáló Miller közlegényt követi, aki a japánok ellen harcolva a Makon szigeten esik az ellenség fogságába. Kivégzésére várva egy Roebuck nevű amerikai katonatiszt menti meg az életét, akinek hangja kísértetiesen emlékeztet Kiefer Sutherlandére (konkrétan ő az), és akinek egységéhez csatlakozva aztán főhősünk végigkergeti a japánokat egész

RÖVIDEN

II. világháború. FPS. Oroszok és amerikaiak a németek és a japánok ellen. És zombik. Ez a *CoD*.

KIADÓ Activision
FEJLESZTŐ Treyarch



A Süsi elfogására küldött alakulat újabb nyomot talált



i A játék egyik pályáján egy PBY Catalina repülőgépről géppuskázzuk az ellenséget. Ehhez a pályához állítólag egy valódi modell is építettek, hogy még életszerűbb legyen az élmény.

ZOMBIK?!

A birodalom visszavág



Egy szokatlan, de ötletes adalék: ha végigvittük a játékot, és végigvárjuk a készítőket listáját, akkor egy amolyan bónuszpálya kezdődik, mely tulajdonképpen az egyik főhősünk rémálmát dolgozza fel. Egy elbarikádozott házban vagyunk, amelybe élőhalottként visszatért német katonák igyekeznek erősen bejutni. Egy pisztollyal kezdünk, de a lelőtt zombik után pénzt kapunk, melyből újabb fegyvereket vásárolhatunk, vagy éppen barikádokat építhetünk újra. A pályához külön kooperatív mód is kapcsolódik.

A JAPÁNOK EGY LÉLEGZETVÉTELNYI IDŐT NEM HAGYVA UGRÁLNAK ELŐ A BOKROKBÓL, LE A FÁKRÓL

Kelet-Ázsián, hogy végül a Shuir kastélynál utolérve őket, gyilkos csapást mérjen rájuk. A szovjet katonák soraiba Dimitri Petrenko szerepében csatlakozunk, akít egy öreg baka, Reznov (Gary Oldman) segít át a legnehezebb pillanatokon. Mivel már eleve a háború késői szakaszában kapcsolódunk be a játékba, a szovjetekkel lényegében végig német földön harcolunk, és küzdelmünk végül Berlin szívének ostromában csúcsosodik ki. Mintha már láttuk volna valahol.

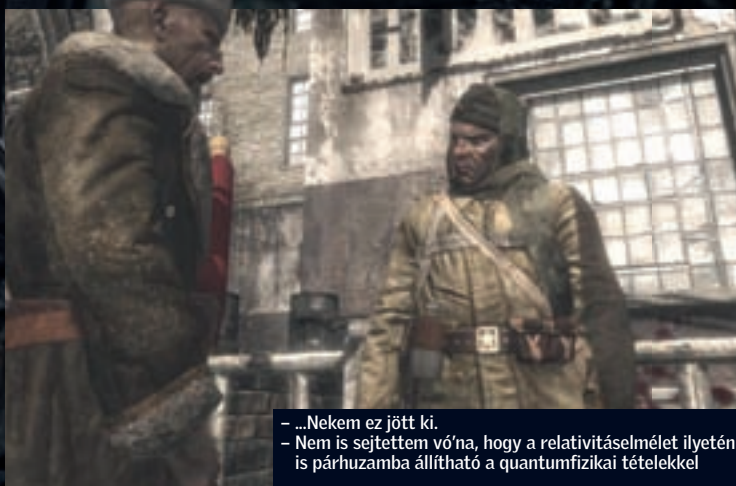
MAGAD URAM, HA SZOLGÁD NINCSEN

A játékelmény megteremtéséhez a készítőket az első pillanatoktól kezdve használják a sorozatra első epizódja óta jellemző intenzív, kevésbé realiztikus, mégis megkapóan hatásos játékmene-tet. Onnantól, hogy az első puskatus a vállunknak feszül, egy pillanatra sincs

megállás. A japánok egy lélegzetvételnél időt nem hagyva ugrálnak elő a bokrokból, le a fákról, vészjóslóan csillogó szuronnal, miközben három irányból lőnek ránk, és két gránát pattog a lábunk alatt. Ez az állapot az események folyamán — annak ellenére, hogy a nehézséget korrektül kiszámolták — többször elvétí az egyensúlyt a háború poklá-nak reális ábrázolása, és az átláthatatlan, idegesítő káosz között. Elhisszük mi, hogy volt ott kézitusa bőven, meg hogy sokszor öt méterről lőtték egymást a szerencsétlen frontkatonák, de hogy mindvégig csak ez ment, az már igen fals. A pályák felépítése minden-esetre jól illeszkedik a közegbe: szokás szerint bunkerek felrobbantásával, 88-as flakk ágyúk hatástalanításával, vagy éppen tankok levegőbe röptetésével öl-jük az időt, és mihelyt valamivel kész vagyunk, már egy rikoltozó hang utasít



„Molotov elvtárs, tessék begyulladni!”



– ...Nekem ez jött ki.
– Nem is sejtettem vő'na, hogy a relativitáselmélet illetően is párhuzamba állítható a quantumfizikai tétélekkel

Igen, a WaW tényleg így néz ki



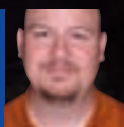
minket a következő feladat elvégzésére. A játék sodró lendületét csak néhány percre törik meg kevésbé pörgő tempójú küldetések, mint az Okinawa partjainál végrehajtott légiakció, ahol egy bombázó fedélzetéről kell géppuskával támogatnunk egy hadianyagot szállító japán konvoj megsemmisítését (ezen a pályán egy harmadik szereplőt, Lock tengerészaltisztet irányítjuk). Szintén az előző részből maradt örökség, hogy a pályák teljesen lineárisak, mindig egyértelmű, hogy merre kell menni és mit kell csinálni — mindemellett, hogy természetesen valamennyi tennivaló ránk

hárul. Ha nem dobunk füstbombát egy géppuska zárótűz közepén, a társaink percekig hajlandók könyörögni, hogy csináljuk már, de ők a haláluk árán sem lennének képesek odavágni egyet.

ARCOSCODÁS

Már a játék legelejétől érezhető, hogy a készítőik nem tettek mást, mint jól felmondták a leckét, így tehát továbbra is minden egyes pillanatban érezni fogjuk, hogy csupán egy — viszonylag egyszerű — játékkal van dolgunk. Az egyetlen, ami a képet ebben a tekintetben árnyalni próbálja (és ami egyben változás is a korábbiakhoz képest), az a durvaság. A *CoD5* jóval véresebb az elődeinél: a játék végigtolása közben legalább 3-4 alkalommal leszünk tanúi foglyok és magukat megadni kívánó katonák hidegvérű tarkón- és homlokon lövésének, de a gyilkolás kivitelezése is sokkal keményebb lett az eddigieknél. Leszakadó lábak, karok, a lángba borított emberek elkéseredett jajveszélései és kapálózása, miközben elevenen a lángok martalékaivá válnak, és akkor még nem beszéltünk a nyöszörgő sebészlétekről, vagy a szuronyal eszközölt mellkasszúrásról.

Mindezt megfjeleli az, hogy nemcsak az eddig látott második világháborús FPS-ekhez, de gyakorlatilag bármely más, hasonló stílusú játékhoz képest is kiemelkedően jó a *World at War* grafika. Az arcokat (elsősorban persze a fontosabb szereplőket) kiválóan megrajzolták, a ruhákat, prêmes sapkákat, rohamsisakokat nagyszerűen textúrázták, sőt, egy jelenetben még egy bankancs talpát is közelről látni, rajta az



Megmondom, mit akarunk a II. világháborús játékstílussal: megnyomni rajta a Reset gombot Rich Farrelly, kreatív igazgató, Treyarch



MÁR NEM ELÉG A SZEBBEN TEXTÚRÁZOTT ARCBŐR ÉS AZ ÉLETSZERŰBB SHADER MODELL

apró barázdákkal és a gumi jól kivethető anyagával. Szinte csak pozitívumok mondhatók el a grafikai effektusokról is, így a nagyobb robbanásokról, a szétcsattanó Molotov-koktéjról, vagy a lángszóró tűzfelhője után gomolygó füstörről.

TŰZET VISZEK, LÁNGOT VISZEK

A készítőik által választott hadszínterek egyben a választható fegyverek változatos kombinációját is magukkal hozzák, hiszen a japán szuronyos puskáktól a rakat nehézgéppuskáig és géppisztolyig szinte mindenféle gyilkolóeszközt összeszedhetünk a csataterőről. A legérdekesebb azonban a fentebb említett lángszóró, melyet az amerikaiak Japánban valóban előszeretettel alkalmaztak a lövészárkháborúban tapasztalt ellenállás felszámolására. Nyilvánvalóan rövidebb hatótávolságú, de rendkívül effektív fegyver, mellyel egy pillantás alatt bedarálhatunk 4-5 ellenséget is, nem beszélve arról, hogy a japánok banzai rohamainak is ez a legpompásabb ellenszere. Utóbbiból egyébként igen sok lesz, tehát oda kell figyelniünk, ha a füstfelhőn át rohamtempóban felénk közelítő árnyakat látunk. A közelharc maga egyébként – ha nem is sokkal – színesebb, mint korábban volt: a mellkasunk felé közelítő szuronyt elkaphatjuk, és egy reflexszerű torkonszűrővel köszönhetjük meg a pró-

bálkozást, késelhetünk, vagy a megfelelő puskával a kezünkben mi is ledöfhetjük az arra érdemeseket.

Ha nem is plusz fegyvernek, de kvázi különálló fegyvernemnek tekinthetők a tankok, amelyekkel szintén dolgoznunk kell a WaW-ban. Egy kifejezetten harckocsizásról szóló küldetés van a játékban, amit én kissé elnagyoltan láttam, és nem is annyira a harckocsi mozgása és irányítása, mint inkább a pályák felépítése miatt. Egyetlen páncélosban furikázva körülbelül egy teljes Afrika Korpsot kell likvidálnunk, mégpedig a hozzájuk tartozó olasz hadosztályokkal együtt. Általában két lövéssel elintézzük egy tankot, a miénk viszont ugyanazt az öngyógyító mechanizmust alkalmazza, mint főhősünk a gyalogos harcokban. Amolyan „a kiadó beleerőltette” jellegű intermezzónak tűnik ez, melyet az sem ment meg, hogy a fejlesztők lángszóró-fetiszmusára még a harckocsinkból is Süssi a sárkányt csinált (ahelyett, hogy egy nyomorult géppuskát beleraktak volna a katonák ellen).

CSAK AZ MENJEN KATONÁNAK...

Van még egy részlet, ami negatívan befolyásolja a játék atmoszféráját, és elemi erővel teszi hiteltelenebbé a történeteket, ez pedig a mesterséges intelligencia (más szóval mesterséges ostobaság). Bár a játékban szinte állandóan egymástól néhány méter távol-

i

A játék kiadásának öröme a McFarlen Toys négy különböző WaW játékfigura árusításába kezdett. Háromféle amerikai gyalogostól, és egy brit kommandósól áll a kollekció. Szovjet katona nincs, pedig britek nem is szerepelnek a játékban...

A Reichstag tetején

A történelem tanúi



NEHÉZ SPOILER nélkül beszélni arról, hogy a játék egy igazán történelmi momentumot is nekünk, a főszereplőknek dedikál. A Reichstagra egy kis csapat élén az épület tetejére feljutva megmarkolunk egy szovjet zászlót, és megindulunk a német lobogó felé, amikor lövés ér minket. A valóságban ezt az eseményt egy fénykép dolgozza fel, amely azonban – mint utóbb kiderült – már a második zászlókitűzést ábrázolja. Első alkalommal valóban egy kisebb orosz csapat tűzte ki azt, amely a német ellenálláson keresztül valahogyan feljutott, de a lobogót elhelyezni készülő kiskatonát ekkor (az anekdota szerint) valóban lövés érte. A napokkal később készült, beállított képet utólag egyébként retusálták, a lent álló orosz kezéről több német karórát távolították el.

ságban rohangálnak a harcosok, a fejlesztők láthatóan nem készítették fel őket kellően arra, hogy mit is kell ilyenkor tenniük. Az ellenfelek sokszor egyszerűen elszaladnak egymás mellett roham közben, mások simán lövöldöznek ránk 20 méterről, még akkor is, ha ott áll közvetlen mellettük három másik ellenség, vagy éppen minket nem vesznek észre, ha két lépésre vagyunk tőlük. Nem mondom, hogy a katonák hülyébbek, mint

eddig voltak, de hülyébbek, mint 2008 végén lenniük kellene. Érthetetlen, hogy ebbe az irányba miért nem történik komolyabb előrelépés a játékiparban. Pozitív ezzel szemben az a sok-sok apróság, amit a harcoló egységek animálásán megfigyelhetünk: a katonák már nem robotként mozognak a harctereken, hanem bizony néha megbotlanak, esetleg elesnek, majd tovább futnak, rohanás közben újratöltötenek, vagy épp ütügetik a puskáikat.



Amerikai lángos, fekete ribizli lekvárral



Arra komrá... ne rám célozz, hülyegyerek!





TUCC TUCC

Fontos kiemelten beszélünk még a hangokról, mint az ilyen típusú játékok kritikusán fontos elemeiről. Számomra érthetetlenül erőtlennek hatottak a géppisztolyok, pisztolyok hangjai: pusztító erejű dörrénés helyett mintha csak az ütőszeg csattanása hallatszana a fegyver elsütésekor, így a pisztolyunkból légyecsapó lesz, Thompsonunkból pedig szögbelövő. Amikor egy M1919A6 Browning géppuskát elsütünk, és az szétvisz egy lábat, akkor nem olyan roppogást várunk, mint a kukorica patogatása, hanem olyat, mint amit egy fegyver csinál. A Treyarch szemmel láthatóan szolidaritást vállalt az otthonülő anyukákkal, akik már nagyon unják a szobából kiszűrődő állandó dübörgést. Ettől – az egyébként megbocsáthatatlan – hibától eltekintve a csatazaj rendszerben van, a robbanások odavernek, a belső tereken harsanó kiáltások visszhangja pedig kifejezetten életszerű. A hangokról még annyit, hogy Berlin ostrománál nem tudták kihagyni az orosz had „For Mother Russia!” parancsra elkövetett rohamát, ami nem lenne baj, de ezúttal a hiteles hangorkán helyett valami furcsa ordítást kapunk,

ami inkább hasonlít a barlangjükből menekülő orkok bömbölésére, akikre éppen rágyújtották az odút.

EMBER EMBERNEK BARKASA

Anno a sorozat legfőbb erősségének ugyan nem ezt szánták, de mára a *CoD* egyik nagy hívőereje tagadhatatlanul a multiplayer, mely sokszor még a legvéresebb „ingyenélőket” is az eredeti játék megvásárlására ösztönzi. A beiktatott tapasztalati pontrendszerrel és megszereshető képességekkel, fegyverekkel az előző rész egy igen nagy lépést tett előre a tartósság terén, és a nagy sikerre való tekintettel ezeket az opciókat természetesen most sem óhajtották megvonni. A képlet tehát adott: elindulunk egy felhasználónévvel, majd a megszerzett tapasztalati pontokkal szintet lépünk, illetve különböző feladatok teljesítésével (például X számú ellenség legyilkolása egy adott eszközzel) extra kiegészítőket, fegyvereket és tulajdonságokat szerezhetünk be. Ezeket aztán kedvünk szerint kombinálva alkotunk magunknak kvázi sablonokat, akik közül mindig a pályának vagy az ellenfelek játéktípusának megfelelően választhatjuk ki az épp megfelelőt. Ha nagyok a terek, inkább távolra ható fegyver és nagyobb

szébszék kell, míg ha kicsi és zsúfolt, akkor inkább erős páncélt, plusz tárákat és nagy tűzgyorsaságot választunk. A többjátékos mód így nem kevésbé szórakoztató, mint az előző részből volt, már csak azért

sem, mert a megszereshető tulajdonságok nagyrészt megmaradtak, a behívható extrára egységek között pedig (amikre egy sorozatban elkövetett adott számú emberölés jogosít fel) a Modern Warfare-ben kapott helikoptert harci kutyákra változtatták. Fura, de meg lehet szokni.

A többjátékos módok nem sokat változtak (minthogy erre nem is volt szükség), így az alapvető szabályok mellett továbbra is itt van a Headquarters (egy bizonyos pont elfoglalása, majd visszazserése a feladat), a Domination (több pont folyamatos birtoklása), és megemlíteném az új War játékmód, amelyben láncszerűen elhelyezkedett kontroll pontokat kell megszerznünk, hogy előre és hátra toljuk a csatateret.

A kooperatív játék becsatolása jelenti az igazi újdonságot, hiszen itt összesen négyen végigtolhatjuk akár az egész történetet újra, illetve lehetőség van még a különleges zombis extrajátékot (amelyről egy külön dobozban írunk) a haverunkkal együtt végigtolni.

TETEMRE HÍVÁS

Nehéz elképzelni, hogy mi lenne a *CoD* branddel, ha a multiplayer az előző részben nem sikerül ennyire jól. Akkor lenne most egy játék a kezünkben, ami a nyakunkba önt egy rakás klisé, az előző rész felspécizett motorjával dolgozik, és mindössze nüansznyi újdonságokat tartalmaz a játékmenetben vagy a történetben. De a helyzet az, hogy sokan már úgy tolták végig az egyjátékos módot, hogy a szemük előtt ott lebegtek a tömört szer-
verek, és alig várták az online henteslést. Így már megéri. **GS**



LÁNGOLÓ KATONA a japán hadszíntéren. A játék egyik különlegessége a lángszóró, és nem pusztán azért, mert hatékony, hanem mert brutálisan élethű animáció mutatja a hatékonyságát.

EMLÉKEK EGY HARCOLÓ VILÁGBÓL



KÖZELHARC a pálmafák alatt. Ha szuronnal nekiron-tunk valakinek, az azonnali halált okoz, de egyben óva is int: a japánok „Banzai” felkiáltással indított szuronyrohama ránk is ugyanennyire halálos.

AZ ÖRÖK MOMENTUM. A játékfejlesztők egyszerűen nem képesek kibírni, hogy bármilyen II. világhábo-rús FPS-ből kihagyják a partraszállás jeleneteket. Ha nem Pearl Harbor, akkor éppen egy sziget a háborús övezetben.



A ROHAM. A szovjet oldalon a legemlékezetesebbek tagadhatatlanul a tömeges rohamok. Bár talán kevésbé intenzívek, mint anno a sztálingrádi epizód, a hatás Berlin ostrománál is igencsak magával ragadó.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/call-of-duty-world-at-war

GameStar

HARDVERICÉNY:

Intel PIV 3.0GHz /AMD Athlon 64 3200+, Geforce 6600 GT 256MB /ATI Radeon X1600 XT 256MB, 1GB RAM

- szép grafika
- jó multiplayer
- zombis bónuszpálya
- kevés újdonság
- gyenge fegyverhangok
- kiszámítható, lineáris

87

Az egykori legenda már csak multiban uralCoDik

TÖBB MINT 90 DÍJ VILÁGSZERTE



THE WITCHER

- BŐVÍTETT KIADÁS -

ÚJ JÁTÉKTARTALOM

- KÉT TELJESEN ÚJ KALAND
- DÍJZEM KALANDSZERKEZTŐ
- ATGONDOLT FELSZERELÉS ASZAK KÖLÖN ZSÁKKAL AZ ALKÖZMÍ HÖZZÁVALÓKNAK
- TÖBB MINT 200 ÚJ ANIMÁCIÓ, AMELLYEL LÁTÁNYOSABBÁ TETTÜK A PÁRSZERZÉKEKET
- VÁLTOZATOSABB NJK-K
- BÁRMELY NYELV ÉS BÁRMELY FELIRAT VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉGE
- ÉS MEG SOK MÁSI!

JÁTÉKBELI FEJLESZTÉSEK

- A SZÍNTÉK KÖZTTI TÖLTÉSI IDŐ 80%-KAL CSÖKKENT
- TOVÁBBFEJLESZTETT JÁTÉKSTABILITÁS
- TOVÁBBFEJLESZTETT ARCHIVUM
- TOVÁBBFEJLESZTETT HANGRENDSZER

HÍVD KI BARÁTAIDAT ONLINE
A VERSUS.THEWITCHER.COM CÍMEN!



MÁR KAPHATÓ!

A LEGJOBB RPG TÖKÉLETESSEÉ LETT

WWW.THEWITCHER.COM

ÁR Ft | 7990*

CO-PROJEKT: ATARI BIOWARE



AZ EXKLUZÍV DOBOZ TARTALMA:

- A JÁTÉK DVD-JE
- BÓNUSZ DVD (KALANDSZERKEZTŐ)
- ÚJ KALANDOK
- "HOGY KÉSZÜLT" DVD (180 PERC)
- ZENE, MELYET A THE WITCHER INSPIRÁLT (90 PERC)
- A JÁTÉK ZENEJE (13 PERC)
- KÉZIKÖNYV (90 OLDAL)
- HIVATALOS ÚTMUTATÓ
- A JÁTÉKHOZ (132 OLDAL)
- A "THE WITCHER" NOVELLA
- ANDRZEJ SAPKOWSKI-TÓL
- TERKÉP A WITCHER VILÁGÁRÓL

GYŰJTŐI KIADÁS NORMÁL KIADÁS ÁRON!



JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE

Virágos tarka rét, ez a világ most

//Ender

RÖVIDEN

Egy nem annyira kiváló film nem annyira kiváló feldolgozása. Pár óra alatt végigjátszható, de addig el lehet vele lenni.

KIADÓ Activision Blizzard
FEJLESZTŐ Treyarch/Beenox

A LIG FÉL ÓRA TELT EL A *Quantum of Solace* elindítása óta, amikor ezeket a sorokat írom. A döbbenet szinte szavakkal leírhatatlan: ápolóimnak és munkatársaimnak kellett lefognia, hogy ne okozzak maradandó sérüléseket senkinek. Ez a játék egy, egy, egy... nem is találok szavakat! Nem vagyok kezdő az FPS műfajban, a *Wolfenstein 3D* ugyan kimaradt, viszont a *Doom* első részétől kezdve ott vagyok az iparban. Ultranehez fokozaton végigjátszottam az összes, ebbe a stílusba tartozó játékot, ami csak említés-

re méltó. Szinte magam elé tudnám rajzolni az ívet, ami ennek a szívemnek oly kedves típusnak a fejlődését mutatta. És ez az ív szép volt, hosszú, egyenes, és ami a legfontosabb: felfelé mutató, mint a... de nem akarok személyes részletekkel untatni titeket. *Doom 1-2*, a *Quake* sorozat, *Half-life*, *Prey*... igen, nem kis fejlődés ez, amit 14 év alatt mi, mármint az FPS-ek és én bejártunk. Végül 2008 is elérgett, és benne a *Quantum of Solace*.

MOSOLYOGJ A VILÁGRA, ÉS AZ VISSZAMOSOLYOG RÁD

Azt hiszem, hamar véget érne a teszt, hogyha a jelen recenzió tárgyát képező kiváló játékot szakmai rutinból, egy FPS-rajongó szemszögéből kellene megítnem. Ilyen szemmel ez a játék egy négybetűs szóban összefoglalható (aminek a közlésétől most több okból is eltekintek, például azért is, mert hiába is írnam le, a gonosz kollegák úgyis kiszednék, mert olyanok).

Azonban rájöttem, hogy óriási hibát követnék el ezzel. Mi lenne, ha inkább P. Istike helyébe képzelném magam, aki épp most támolygott ki a Cinema Cityből a Malom Plázában. Tegyük fel, hogy épp most nézte meg a legújabb James Bond remeket, és hogy tetszett is neki (na jó, ez már sci-fi). Nem kívánja elengedni

az előbb befogadott művészeti élményt olyan könnyen (nyilván, ha 1250-be fáj), ezért újabb beruházást tesz: megveszi a *Quantum of Solace* nevű játékot.

Ilyen hangulatban ültem neki másodszor is a játéknak. És rájöttem: ez a játék jó! Na jó, nem jó, de élvezetes. Mert mi is van benne? A filmből már jól ismert (bár már akinek, ugyebár) helyszíneken hentesünk Krég Dániel barátunkkal, majd kellő mennyiségű henteselés után verekszünk egy jót, azt követően pedig megnézünk egy hipergagyi filmrészletet (autós üldözés és sunákok muszájba' vannak benne, gondolom, ezt mondanom sem kell).

Az irányítás nekem elsöre egy kicsit furra volt (például az első 10 másodpercben lelőttek, ami azért is érdekes, mert ezt a bravúrt a játékban soha nem sikerült megismételni. Hogy miért is nem? Nos, erről is olvashattok a cikk második oldalán, pajtikáim!), de aztán szellemi mentorom és személyes búzrúd-backupom, mazur felvilágosított, hogy ez egy olyan koveralós játék. Ami azt jelenti, hogy nem az van, mint a rendes játékokban, hogy elővesszük a raksit (ha a raksi kifogyott, akkor a BFG 10K-t), aztán meg sorozzuk vele a Szájbádemont. Nem kérem, itt arról van szó, hogy a Krég bácsi bebújik valami fedezékbe, és onnan



Szítáló hó, köd, szürke minden...
Mégiscsak angol ez a James!



Már értem, hogy miért hívják ezt a marketingtudományban golyószóró-módszernek



EZ nem tom fagyöngy-e, de nem is puszi az, amit adok...

FELFELÉ MUTATÓ, MINT A... DE NEM AKARLAK SZEMÉLYES RÉSZLETEKKEL UNTATNI TITEKET

puttyogtat. Úgy, hogy ki sem néz, csak a feje fölé emeli az UZI-t, aztán úgy vak-tában, hátha alapon. Ezen először nagyon elcsodálkoztam (nahát, hol tart már a tudomány!), aztán elgondolkoztam a modern hősmítosz elkorcsulásáról és relativizáltságáról a számítógépes játékokban – különös tekintettel a *Doom I* és a *Quantum of Solace* című programokra. De ezt most nem fejtem ki, viszont legalább megvan a szakdolgozatom címe, ha esetleg felvenném B szaknak a kulturális antropológiát, de nem fogom.

MINDEN PARTTAL SZEMBEN VAN EGY TÚLSÓ

Szóval, az irányítás egy kicsit furcsa volt elsőre, aztán már másodikkra is, mivel hiába lettem körülbelül fél óra játék után expert a koverelős harcmodorban (ami, mint tudjuk, már a *Mittoménmi II* óta, bla bla bla), azért egy kicsit túlbonyolították az irányítást a készítők. Legalábbis min-

den egyes, a fedezékekkel kapcsolatos dologhoz külön gombot KELL rendelünk, amin szerintem igazán lehetett volna egyszerűsíteni. Azért persze megszokható, de nem árt, hogyha az ember valamilyen MMO játékon edződött, ahol úgylis 20-25 gombot kell nyomni egyszerre. Ezzel szemben a verekedős részek irányítása, közkeletű szóval élve, pofonegyszerű. Megjelenik egy kör a képernyőn, és egy másik, körülbelül hasonló méretű kört kell belevinnünk az egérrel, megadott idő alatt. Nekem erről az interaktív mozik egyszerűsége jutott eszembe, már csak azért is, mert ugyan a kihívás egy zöld szemes ostoros által is könnyen abszolválható, de a moziélményhez nagyon sokat ad hozzá. Ugyanis a verekedések nem egy többé-kevésbé statikus háttér előtt lejátszott csihupihuk, mint az erre szakosodott játékokban, hanem tényleg filmes igényességgel megkomponált (na jó, megkoreografált) cumók. Szóval ne-



Végre megjelent a Timeshift!

kem tetszett, de elakadni, na, azt nem fogunk ezeken.

JÓT, S JÓL

A játék egyik legnagyobb előnye számomra a nagyon változatos, a filmet többé-kevésbé követő helyszínekavalkád, nincs két ugyanolyan pálya, ahogy haladunk előre a történetben. Pont emiatt a történetorientáltság miatt nem tenne túl jól a ritmusnak, hogyha hatvanszor kellene újrakezdünk egy-egy részt. És – amennyiben van legalább egy kezünk, és nem az orrunkkal irányítjuk a játékot – ez szinte nem is fordulhat elő. Az ellenfelek ugyanis röhejesen rosszul bírják a kiképzést, általában egy golyót kell beléjük táplálnunk (na jó, van, akibe három, de az már elit SpecNazos), éles ellentétben Krég bácsival, akinek a bőrébe szerintem egy ólomfeldolgozó ipari komplexumot építettek. De ha valahogy mégis sikerül letornáznunk az életerőnket, akkor sincs semmi baj, mert körülbelül 8-10 másodperces regenerálódással maxra tölthetjük magunkat, bármiféle HP csomag, vagy efféle ósdi bohóság segédlete nélkül. Váó, gavarít, Michael Knight.

SZÉP VAGY ALFÖLD, LEGALÁBB NEKEM SZÉP

Bárhogy is keresek-kutatok, egyszerűen grafikailag nem talállok kivétlenülót a *Quantum of Solace*-ban. Teljesen megfelel a 2008-as szintre update-elt elvárásaimnak, mind grafikai minőség, mind animáció tekintetében. Ugyan a játékon nagyon látszik, hogy Unreal Engine 3-al készült kvázi, konzol(Xbox 360)port, de számomra ez inkább előny, mint hátrány. Nagyon bejön legalábbis az, hogy a jól ismert elemeket, mint például a háttérben lévő, az akció szempontjából lényegtelen részletek elmosása, vagy a szemérmetlenül, de mégis a megfelelő helyeken alkalmazott texture mapping. Ez legjobban eddig a *Gears of War*-ban figyelhető meg PC-n, és látványvilágban

a QoS totálisan hozza az abban megpasztalt színvonalat.

EMBERNEK LENNI MINDIG, MINDEN KÖRÜLMÉNYBEN

Mindent összefoglalva, amellet, hogy nagyon érdekes lelki tapasztalás volt számomra a játék, nagyon jól el tudtam vele szórakozni. Nem kell sokat várni tőle, ez a titka. Ha kedvünk van egy kicsit dzsémiszbondozni, akkor levesszük a polcról, aztán adunk a rohadt szovjeteknek (vagy nem is tudom, most éppen ki is az ellenfél). Fogjuk fel egy filmadaptációként, mivel az is, és nem kell mindenáron a *Quake 3*-hoz hasonlítani. Én ezt tettem, és az a 6-7 óra, ami alatt végigvittem a stuffot, jó élmény volt. Ennyi ez a játék, de arra a célra, amire kitalálták, tökéletesen megfelel. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játéki oldalára: [szavazz és értékelj!](http://szavazz.esertekejl!)
gamestar.hu/jatek/quantum-of-solace

GameStar

HARDVERIGÉNY:

1,4 GHz CPU,
1 GB RAM, 256 MB Shader

- rövid, pörgős
- változatos pályák
- filmszerű dramaturgia
- rövid
- igazi akciójátékok között nem állja meg a helyét
- röhejesen könnyű

81

Nem mestermű, inkább iparosmunka



WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING

Arthas elpusztításáért küzdeni – egy epikus történet
befejezése, de akár kezdete is lehet

//Szittyó

RÖVIDEN

80-ra emelt szinthatár, egy új kontinens, kilenc új playfield, death knight hero class, 14 új instance

KIADÓ Activision-Blizzard
FEJLESZTŐ Blizzard

IMMÁR MÁSODSZOR éltem meg a *WoW* világában azt a perzselő nyarat, amikor csak ördögszekereket hajtott a szél a *Burning Crusade* világában. Egy-két fanatikus guilden kívül minden, valamikor sokkal jobb napokat látott társaság a kiegészítő várásának unalmában bányák, és már unalomig ismert helyek farmolásába temetkezve várta a nagy

napot. Ventrilók és fórumok ezrei voltak tele a kérdéssel, hogy mi ez a nagy pangás, miért nem játszotok? Érdekes szemlélni, hogy amint az összetartó kíváncsiság és felfedezési élmény elmúlt, úgy estek szét az évek során összecsiszolódott baráti társaságok. Aztán első reménysugárként megérkezett a kiegészítőt bevezető 3.02-s patch (*The Echoes of Doom*), az új talentekkel, az

új mesterséggel, arénákkal... és elkezdődhetett a felkészülés. Én nagy ritkán benéztem paladinommal Stormwindbe, és vártam, hogy mikor indul a hajó a fagyos északra.

AZTÁN MEGJELENT A KIEGÉSZÍTŐ

Tűleltünk az éjszakai nyitópartin, személy szerint pedig nagy kő esett le a



Jöhettek, hóemberek!

szívemről, hogy WoW-Hungary.com csapatával közös akciónk zökkenőmentesen lebonyolódott. Így nem is volt más hátra, mint egy install után felszállni a hajóra. Egy nappal később csatlakoztam a hódító seregekhez, hiszen még egy kicsit dolgozni is kellett, ekkorra már volt, aki el is érte a 80-as szintet folyamatos játékkal, és szörnyek egymás utáni darálásával. Az utazás közben szépen meg is beszéltek a taton tartózkodókkal, hogy ezek az emberek nem normálisak, de valahol a smiley-k mögött ott rejtőzködött egy gondolat, hogy ők már túl vannak a néha végtelenül unalmas szintlépődésin. Ilyen hangulatban, amikor megláttam észak első erődvárosát, és betértem a kocsmába, hogy kijelöljem új otthonom, és megvásároljam az új mana töltő vizeimet, valahogy végigfuttam rajtam egy nagyon rossz érzés. Hirtelen emlékezetembe tódult az a megannyi nyúl fark és murlocszem gyűjtögetéssel töltött óra, valamint a két NPC közötti esztelen rohangálás (QuestHelper, Szitytyó, QuestHelper! - mazur) és azok a farmolással töltött napok, amikor az ember csak a raidre szedte össze a cucokat. Két perc sem telt el, és már a windowsos hátteremet néztem, miközben egy gondolat cikázott a fejemben – ezt még egyszer nem! Aztán jött a hétvége, és eddigre már Death Knightből

is többen érték el a nyolcvanas szintet, és néhány guild már végigküzdötte magát az összes megalkotott instance-on. Ezek a hírek ahelyett, hogy lelkesítették volna, méginkább a *Warhammer Online: Age of Reckoning* világában tartottak. Az egyik este csörgött a telefonom, tankot kerestek Nexusba, a kezdő hely egyik kazamatájába, mondták, ha nem jövök, egy death knight-tal is megoldják. A világ értelmén merengő paladin szívenben újra felgyúlt a tűz, hiszen nem lehet, hogy egy ilyen alvilági megrontott teremtmény vegye át a helyem. Amikor beléptem, integetéssel fogadtam a guildem gratulációit, hogy sikerült legyőznom belső démonaimat, majd vagy két percig röhögtem magam halálra egy gnóm death knighton, aki egészen biztosan azért tért a rossz útra, mert a paladin iskolában mindig lenézték. Aztán kezembe fogam a kalapácsom, kiléptem az erődből, és társaimmal az oldalamon elindultam azon a hosszú úton, amelynek végén Arthas kardja fog csattanni a pajzsomon, miközben az utolsó csapást lendítem majd felé.

ÚTKÖZBEN

Szerencsére semmi sem lett igaz, amitől félttem vagy tartottam ennél a kiegészítőnél. Grindelés, farmolás, és egyéb csúnya szavak el sem jutottak a tudatomig. Biztosan kijelenthetem, hogy a

IA *World of Warcraft* 11 milliós előfizetői bázisát tekintve nem meglepő, hogy a *Wrath of the Lich King* igen erőteljesen nyitott: az első 24 órában világszerte 2,8 millió példányban kelt el – annak ellenére, hogy Ausztrália, Új-Zéland, Szingapúr, Malajzia, Thaiföld és Dél-Korea *WoW*-függői csak később vághattak bele a kalandba. A *WotLK* lett minden idők leggyorsabban fogyó PC-s játéka.

Zöld szeretlek, Zöld imádlak



A sárkányom szeretne mondani neked valamit

WoW felnőtt, és megtanulta kiszolgálni mind az alkalmi, mind a profi játékosokat. Ahogy belemérlünk a játékba, rögtön látni fogjuk, hogy újra embertelen mennyiségű történetet passzíroztak a kiegészítőbe, először éreztem úgy, hogy minden küldetés sztori részét is el kell olvasnom, hiszen végre kellő számú teljesen egyedi, és nagyon hangulatos kis eseményszál kapcsolódik egymásba, és a küldetések megtervezése is valahogy sokkal jobban sikerült, mint a *BC*-ben. Egyszerűen minden perc, amit az ember megbízások teljesítésével tölt, nem a sokak rémálmaiban kísértő gyűjtögetést idézi fel, hanem végre szerepjátékot játszhatunk, hangulattal, történettel, úgy, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. Így először érzem úgy, hogy végre egyedül sem unatkozom a világban, murloc ruhában rohagálni, vagy óriásháton lovagolni pedig olyan élmények, amelyeket mindenkinek át kell élnie. Két dolgot hiányolok még, amelyeket a *WAR* világában nagyon megszerettem, az egyik a Tome of Knowledge rendszer, mert ennyi jó történetet én szívesen visszaolvasgatnék, és ha más nem, merítenék belőle egy későbbi mesémbé (még szerencse, hogy az achievements-rész bekerült ide is). A másik pedig a publikus küldetések, amelyekbe boldog-boldogtalan becsatlakozhat. Talán majd egy későbbi tartalmi ta-

paszban a Blizzard munkásai is elismerik, hogy bizony az alkalmi játékosok szívét nagyon megdobogtatnák ezek a pluszok, és nagy alázattal elhelyezik a játékokban.

Az új achievement rendszer már egy erre mutató kis jeleszke. Ezen pontok és rangok gyűjtögetésével pedig jól ellesz az ember néhány száz óráig, és igen-csak jópofa, amikor egy halálugrás után bubiban reszketve megkaptam az... elismerést.

TÁJAK ÉS VÁROSOK

Az előzetes képek alapján egy kicsit attól tartottam, hogy ez a kiegészítő nem lesz más, mint az eddig látott tájak egy kicsit több, fehérebb színnel átfesteggett változata. A grafikai motor ugyan inkább csak részeiben újult meg (pl. dinamikus árnyékok) de kijelenthetem, hogy a művészetnek van olyan ága is, amikor a rég, és már unalomig ismert eszközökkel olyan mesterien építkezik az ember, hogy abból egy teljesen új, és az előzőnél sokkal szebb mű keletkezik. Ezt az ágát az alkotásnak a Blizzard grafikusai és tervezői pedig nagyon értélik. Nem minden szörny új, nem minden fenítő más, de minden olyan környezetben, és úgy van összerakva, hogy az a nehezen megfogható hangulat ebben a műben is tökéletesen összeáll. Ha pedig ehhez hozzáteszük, hogy találkozunk

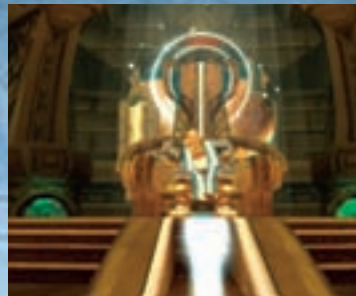
egy-két olyan egyedi helyszínnel, amelyeket eddig még sehol nem láttunk, akkor mindenki azt fogja tenni, amit én, azaz elkezdni körbelovagolni a világot, mint egy bolond felfedező. Utoljára akkor volt ilyen élményem, amikor először léptem be a *WoW* világába. Ennek a kiegészítőnek a kilenc játékterülete sokkal jobban sikerült, mint a portal túsó oldalán található kontinens területei. Már a Borean Tundrán is megtapasztalhatjuk, hogy itt minden tájon belül is változnak az egyes kis részek, és mindennek megvan a saját kis története és hangulata. Most veszem észre, hogy már ezer karaktert áradoztam olyan dolgokról, amelyet leírni még verssel is igencsak nehézkes. Mivel nem kívánom további költeményekkel tarkítani ezen játékleírást, inkább nézzétek meg a best of képválogatást erről a mesebeli tájról.

KAZAMATÁK, ÉS SZÖRNYŰ NAGY ELLENFELEK

Törredelmes vallomással kell kezdenem. Sajnos ennyi idő alatt én nem tudtam még bejárni a kiegészítő összes poros, pókos, és élőhalottakkal, valamint egyéb rémségekkel telezsúfolt alagútjait és várait. Amit viszont láttam, azok az eddigi legjobban megtervezett instance-ok, mind hangulatukban, mind pedig a főellenfelek egyediségében, pályaszervezésükben sokkal jobban tetszettek, mint a *BC* valamennyi dungeonja. Többször fogunk olyan szó-

rakoztató, és igazi élményt jelentő helyeken küzdeni, mint amilyen a *BC*-ben szerintem csak Karazhan volt, ahol az „operát” napokig emlegette mindenki. Itt szinte minden kisebb-nagyobb kazamata után lesz mit mesélnünk a barátainknak. Ahogy a fórumokat olvagattam, a vezető guildek is igencsak meg vannak elégedve az új helyszínekkel. Igaz ugyan, hogy a játék kihívásértékét egy-két top guild igencsak kritizálja, de a Blizzard nekik találta ki a raid achievementeket, amelyek teljesítéséhez azonban még nekik is kell némi idő. Látszik azonban, hogy sokkal nagyobb hangsúlyt helyeztek az alkalmi játékosokra, és így végre elegendő mennyiségű öt- és tízfős helyszín is rendelkezésünkre áll. Ezekben bőven lesz lehetőségünk szép kis tárgyak gyűjtögetésére, és hasonlóan az előző kiegészítőhöz, az ötfős instance-okat itt is lenyomhatjuk heroicban, azaz a farmolás azért nem veszik ki a játékából, de legalább most már van mi-ből választani.

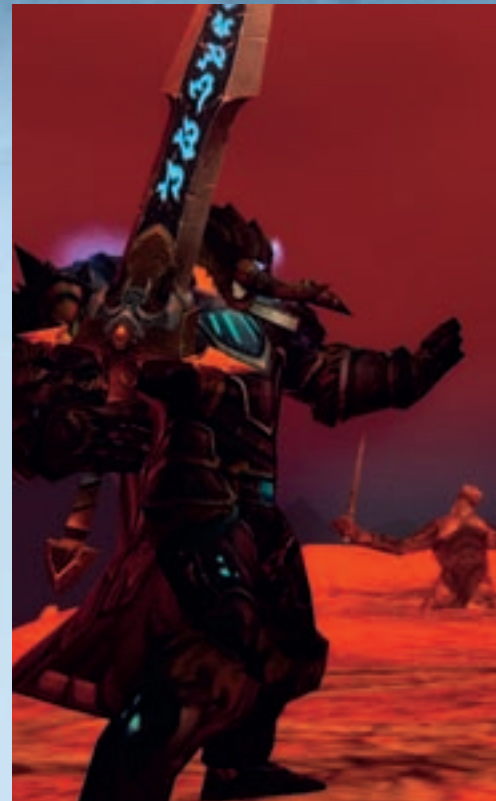
Apropó tárgyak, végre nem az első instance-ban öltözik át az ember, hanem szépen folyamatosan, és igenis úgy érzi, hogy a tier 5, vagy akár a badge-ekért összegyűjtött tárgyai érték is valamit. Nekem hatalmas érvágás volt a *BC*-nél, amikor az *AQ*-ban nagy nehézségek árán összeszedett setemet az első nyomorult mobból kieső tárgy miatt dobhattam ki. Így lehet az is, hogy akik már túl van-



nak a tartalmak zömén, alig öltözték át, és szépen lassan gyűjtögetik az újabb és erősebb fegyvereket a végső küzdelemre.

TÁRSAK ÉS BARÁTOK AZ ÚTON

Mivel MMO-ról beszélünk, egy pár szóban meg kell emlékeznünk arról, hogy miképpen is sikerült javítgatni a community funkciókon. Jelentem, semmi nem változott. Sajnos a voice chat ugyanolyan bugos maradt, és raidben egyszerűen használhatatlan, de szerencsére megmaradt a többi jó dolog is a partykereséstől a raid összerakásáig. Azt vártam a béta után, hogy az interface-be több dolgot emelnek át az



A játékosok száma még mindig folyamatosan növekszik – nem tudjuk, ez meddig tartható fenn, de minden kiegészítővel megpróbálunk ráerősíteni Tom Chilton, lead game designer, Blizzard

WOTLK NYITÓBULI

Először Westend, utána Northrend



MÁRA A KIADÓK-FORGALMAZÓK itthon is egyre gyakrabban szerveznek éjszakai nyitópartit egy-egy nagyobb cím megjelenésére, nem volt ez másképp a *WotLK* esetében sem. A Westend City Centerben meglehetősen nagy tömeg várta már este tíztől türelmesen az éjfélét, a CD Projekt csapata pedig igazán szórakoztató kis műsort dobott össze a kedves megjelenteknek. Volt jelmezbemutató, főnyereményként Frostmourne-replikával (Arthas kardja, ugyebár), kvízzjáték, *Guitar Hero IV* koncert (Magni Bronzbeard, az ifjú Wrynn herceg, Jaina Proudmore és mások részvételével), Aranyosi Péter stand-up komédiás... Szóval volt mivel elütni az időt éjfélig, amikor végre kinyílt a kapu és betódult a tömeg *WotLK*-ot venni. Ezután mindenki elégedetten döngött haza telepíteni a kiegészítőt, és végre-valahára felszállni arra a hajóra-zeppelinre, ami átszállította az új kontinensre, új kalandok felé. <heroikus zene felerősödik>



Wyrmmrest Temple körül már térdig ér a sárkány

i A WoFLK-ot a Nihilum és SK-Gaming top guildekből alakult TwentyFifthNovember guild (azóta Ensidion) alig három nap alatt „játszotta végig” – ők ugyanis ennyi idő alatt összeszedtek elég 80-as szintű játékos, leölték minden elérhető bossz a játékban, méghozzá a nehezebb, 25 fős felállásban.

Jó estét! Jogosítványt, forgalmi, élőhalotti bizonyítványt kérek



add-onból. Sajnos itt sem sok újdonság készült – igaz én eleve nem voltam nagy add-on mániákus, de valahogy, amikor az ember az első komolyabb küzdelmeit meg akarja vívni barátaival, szinte elkerülhetetlenül installálja fel az apró kis segítségkeket. Egy viszont kifejezetten zavart, hogy még mindig a zsákba kerülnek a quest itemek, azaz ha véletlenül nem használod a megfelelő kiegészítést, amit valószínűleg egy küldetés tárgy keresésébe beleőrült programozó készített, akkor újra csak percekig fog minden egyes quest felvétele után kotorászni a zsákodban. Azaz itt továbbra is a játékosközösségre marad, hogy megalkossa az együttes játékhoz elengedhetetlen kis programocskákat, és a guild vezetője szépen, vasfegyelemmel bekövetelje a csapattagokon. Ezt hívom én jó kis erőforrás-optimalizálásnak, így töredelmesen be kell valljam, hogy ezt az üzleti ötletet rögtön alkalmaztam is a képek kimentésénél, és amíg én írom a cikkem, guild tagom lopja a képeket.

Igaz, én nem keresek milliárdokat ezzel a cikkel.

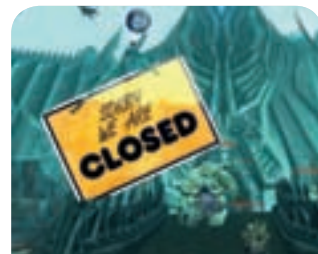
Kis bosszankodás után evezünk is vissza a fősodorba, ahol végre megtalálható a hal a vízben, azaz végre sikerült a Blizzardnak úgy kiegyensúlyozni a kasztokat, hogy egy paladin tank, vagy druida healerrel felvértezett öt-fős csapat sincsen a helyek felében halálra ítélve. Igazából bármilyen tank és healer párossal könnyen teljesíthető minden, és nem kell órákig vadászni egy papra vagy prot harcosra. Igaz, ez is megint a casual játékosok felé billenti a mérleg nyelvét, de ez, mint már láttuk, az egész kiegészítőre jellemző.

A SZÖVETSÉGÉRT!

Az előző részben a nyílt területen zajló PVP küzdelmek totális érdektelenségbe fulladtak, hiszen a Halaa tokenek



MI JÖN MOST?



TENNIVALÓ AKAD bőven a Blizzard háza táján: a 3.1-es patchben elég komoly újdonságok várhatók. Az biztos, hogy kapunk egy új raid instance-t (a 10 és 25 fős Ulduart) de még arra is van esély, hogy a régóta hőn áhított „dual-spec” opció is bekerül, mellyel két talent kiosztás között szabadon (és ingyen!) váltogathatunk. Ja, és egy kis csoda: végre úsznak a vízben a hátasok, ahelyett, hogy köddé válnának. Később jön Icecrown Citadel, amikor végre megcsaphatjuk Arthast, folytatódik az Ashbringer sztori, és jön még pár apróság: PVE-PVP guild rating, továbbfejlesztett guild bank, tánciskola, egyéni tabard, szerverek közti chat...

A GNÓM DEATH KNIGHT EGÉSZEN BIZTOSAN AZÉRT TÉRT ROSSZ ÚTRA, MERT A PALADIN ISKOLÁBAN MINDIG LENÉZTÉK



/tell Vilmos

**MURLOCRUHÁBAN ROHANGÁLNI, VAGY
ÓRIÁSHÁTON LOVAGOLNI OLYAN ÉLMÉNYEK,
AMELYEKET MINDENKINEK ÁT KELL ÉLNIÉ**

gyűjtögetése vajmi kevés előnyt jelentett a későbbiek folyamán. A fejlesztők valószínűleg hosszú órákat töltöttek agyalással, és a PVP eddigi királyának, a WARnak a tanulmányozásával, és nem kevés inspirációt merítve megalakították az igen jól sikerült Wintergrasp zónát, ahol végre folyamatos a háború. Az egyetlen gondom csak az ezzel, hogy még mindig igen messze esik attól az élménytől, amit a WAR csatái jelentettek, de ugye ott az egész játék erre van kihegyezve, itt pedig a játékos-jatékos elleni küzdelem továbbra is megmaradt csak egy extrának. Már érzem is, hogy a retri paladinok, akik tauren sámánvéren élnek, már készítk is nekem a koporsót, hogy Lich Kinget csináljanak belőlem, de ezen a részen még mindig lenne mit faragni, és bizony a tökéletes kiegyensúlyozottság is meg-megbicsaklik nyolcvanas szinten.

ÚJRA SZÜLETVE

Egy töredelmes vallomással kell kezdenem, nem magamtól tértem sötét útra. Elsőnek ott volt az elmúlt

időben az a sok munka a portál túlsó oldalán, aztán meg a barátok, akik édes mézként csöpögtették fülembre a hatalom varázslatos ígérését. Hosszú hónapok alatt megfertőződött és megtört a szívem, így megszületett Szittyó paladinunk gyűlölt és megvetett másik énje.

Ami pedig utána következett, az maga volt a nimfákkal körbevett és kényeztető pokol. Az új kaszt, a death knight egyszerűen tökéletesre sikeredett. Már az megalapoz mindent, hogy az induló helyszínen magától Arthastól kapjuk a küldetéseket, és egyszerűen olyan hangulatot áraszt magából ez a karakter, amibe szíriente még a legjóságosabb lovag is menten beleszeret.

Az augusztusi lapszámban már Bad Sector hosszasan áradozott erről az új kasztról, így én nem is szaporítanám tovább a szót, csak annyit kérek mindenkitől, hogy gnómot ne indítson, mert az bűn. És nagyon súlyos bűn.

VELETEK, TOVÁBB

Ez a kiegészítő már most nagyon megosztja a közösséget, mégpedig azért, mert látszik, hogy az eseti játékosokra nagyon nagy figyelmet szenteltek a fejlesztésnél, és a naponta több órát játszóknak úgy érzik, a nekik szóló tartalmak túlságosan is egysíkúak.

Szerintem ez a játék végre az lett, aminek lennie kellett volna az előző kiegészítőnek is, végre egy szerepjátékot kapunk, amin végig is lehet rohanni, csak akkor nem élvezni az ember. [GS](#)



Szittyó vagyok, paladin. Ezt a rozmár srácot pedig nem ismerem, csak besétált a képre

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/world-of-warcraft-wrath-of-the-lich-king

GameStar

HARDVERIGÉNY:

15 GB HDD, 1 GB RAM, Pentium 4 1.6 GHz processzor, ATI Radeon 7200 videokártya

- ➕ élvezetes küldetések
- ➕ javított PVP rendszer
- ➕ új kaszt
- ➖ a profiknak nincsen elég kihívás
- ➖ a hős rendszerre még várni kell
- ➖ gnóm death knight

95

Az év legjobb MMO-ja, ami kiegészítőként is lenyom mindent.

tv.gamestar.hu

nyereményjáték

Átalakult a tv.gamestar.hu, ami most már Magyarország első és egyetlen gamer videómegosztó és gamer videó oldala.

A megújulás alkalmából Nyereményjátékot hirdetünk a site feltöltői között.

A nyeremények a következők:

FŐDÍJ:

egy **INNO 3D GEFORCE 9600 GT**,
256 MB, DDR 3, PCI Express videokártya



45 DARAB EREDETI JÁTÉKSZOFTVER, KÖZTÜK:

PC: Deus Ex, F.E.A.R., Tony Hawk's American Wasteland, Need for Speed Undercover...

Xbox360: Call of Duty World at War, Gears of War 2, NBA2K9



A játékban való részvételhez nem kell más tenned, mint feltölteni egy (vagy több) videót, és ellátni a nyereményjáték, ÉS egy annak megfelelő címkével, amilyen kategóriában indulni szeretnél. A három kategória a következő: Xbox 360, CD Projekt, EA.

Az egyes kategóriákban az adott kiadó vagy platform termékéről készített videóval indulhatsz.

A nyeremények a legtöbbször megnézett videók készítői között kerülnek kiosztásra (tehát a játék NEM szerencsejáték), a fődíjat pedig az a játékos kapja, akinek a három kategóriában összesítetten a legjobb helyezéseket érték el.

A játék **2009. január 1-ig** tart, a nyerteseket a regisztrációban megadott emailcímen értesítjük.



LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

Leszállhatunk végre Khazad-dûm mélyére, hogy felfedezzünk számtalan csodát és rémséget

//Gyu

RÖVIDEN

A történet alapú MMORPG-k legsikeresebbjének, a *LotR*Online első nagy, komplex kiegészítője, amely még hősiesebb és fantáziadúsabb.

KIADÓ Codemasters
FEJLESZTŐ Turbine

GYEREKKOROMBAN ÖRÖKRE rabul ejtett a Gyűrűk Ura. Az epikus sztori, a fantasztikus helyszínek mind-mind népszerűek, de mégis sokkal izgalmasabb helyekre vezettek el, a legizgalmasabb rész talán a föld alatti királyság archetipusa, Mória volt. Azóta sok-sok fantasy világ és játék próbált városokat ásatni a hegyekbe – kisebb-nagyobb sikerrel, azonban Khazad-dûm „nagyságát” egyik sem tudta megközelíteni – legalábbis azt,

ahogy én elképzeltem ezt a hatalmas, „elhagyatott” és fenséges törpe barlangbánya-várost.

TELJESÜLT AZ ÁLMOM

„Elhagyatott” – írtam az előbb, de ez egyszerűen nem igaz – Középfölde történelme szerint miután felébredt a balrog, és a törpék elhagyták Khazad-dûmot, orkok, goblinok és egyéb sötét teremtmények népesítették be. S bár a törpék két kísérletet is tettek a visszafoglalására, végül is a sötétség erői győzedelmeskedtek egészen addig, amíg Gandalf és csapata át nem haladt Mórián – hiszen a történet szerint ettől kezdve a harmadik expedíció is utat talált a hegybe, és elkezdte visszafoglalni Móriát véres verejtéssel és hatalmas hősiességgel. Ennek a „kísérletnek” leszünk mi is a részei, megismerve az ősi törpök (első korszak, másodkorszak) szokásait, technológiáit, történeteit, építészetét, rejtélyeit, titkait. Természetesen nem lehet Hűbelebalázs módjára azonnal berohanni Móriába – az egykori Noldák, a nemes elfek területén, a Sauron által elpusztított Eregionon át vezet az út – már itt is hatalmas adag sztorit, történelmet és érdekességet ka-

punk. Meg kell küzdenünk a Tükörtóban található csápos rémséggel, s mivel megkarcolni sem tudjuk, legendás fegyvert kell szereznünk, hogy legyőzhessük. S akkor hadd beszéljek a játék sok újdonsága közül az egyikről – igen, mindenki legendás fegyverrel fog rohangászni egy idő után – javarészt a harmad, de ritkán a második vagy első korban kovácsolt eszközökhöz is hozzájuthatunk, amik (akik?) szintén tapasztalati pontot szereznek, miközben öldöszünk velük – szintet lépnek (például maximum 30-as szintű lehet a harmadkor és 40-es a másodkori kard), s hősi pontokat kapnak, amelyek segítségével bónusz tulajdonságaik fejleszthetők. Mindemellett 10-es és 20-as szinten újra kell kovácsolni őket, amely folyamat során újabb legendás tulajdonságok derülnek ki – sőt a legendás eszközökben/fegyverekben 3 bónusz slot is található – egy az úgynevezett settingeknek, egy a rúnáknak, egy pedig a drágaköveknek. Ezek is kombinálhatóak, továbbfejleszthetők – például öt tier 1-es settingből lehet egy tier 2-est „olvasztani”, a maximum a tier 8. Persze egy-egy adott fegyver véletlenszerű tulajdonságokkal rendelkezik (magyarán a nevéből nem derül



Egyenesen a Lost-ból szerettél

i Azok, akik valaha megváltották a Lifetime accountot a *LotR*óhoz, változtatlanul „ingyen” játszhatnak tovább most, hogy a *Mines of Moria* megérkezett. Egyébként a maximális 60-as szinttel a monster play szintjét is 60-ra változtatták!

Ti is a metró megálló térképét keressétek?



Édes kicsi kutyuli, nyugodj meg szépen!



A Mines of Moriában arra törekedtünk, hogy a mesterséges intelligencia sokkal jobban alkalmazkodjon a terület viszonyaihoz
Jeffrey Steefel, executive producer, Turbine

ki, pontosan mit tud), így aztán szó szerint mindenkinek olyan legendás fegyver lehet, amelyet csak akar. Azonban ne feledjük, hogy az alacsonyabb szintű legendás fegyver, hiába fejlesztjük maximális szintre, sosem lesz annyira erős, mint a magasabb szintű „testvérei”. Így néha, 2-4 szintenként nem árt egy „nagyobb” cserélni, és fájó szívvel lerakni a régi, megszokott eszközt.

LEMEGY A BÁNYÁBA, ÉS FELJÖN A ... MITHRIL

Az önző és kapzsi törpök állítólag igencsak kimerítették Khazad-dûm tárnáit, mithrilt nemigen találni errefelé – azonban a terület elképesztő méretű, valós mértékkel mérve is sok-sok négyzetkiló-

méternyi, élő, lüktető világ tele rejtélyekkel, látnivalókkal, orkokkal, goblinokkal, stb. Ami Móriában lenyűgöző, azok a méretei: nem hiszem, hogy ember valaha „épített” volna ekkora föld alatti világot. S amit nehéz megszokni benne, hogy ez bizony nem egy kétdimenziós terep, hanem igencsak térbeli gondolkodásmódot és terepismeretet követel meg, hiszen a tárnák és termek mindhárom dimenzióban kiterjednek. Olyannyira, hogy le is lehet esni a mélységekbe, és jól bele lehet halni, ha nem figyelünk – nincs mindenütt korlát az út szélén... Amikor a *Mines of Moria* játszódik, a törpök jócskán előrenyomultak már, arról persze szó sincs, hogy visszafoglalták volna Móriát – képzeljük el az egészet úgy, hogy

Mória olyan a *LotR*ónak, mint Outlands a *WoW*nak, magyarul az ellenséges területek közé ékelve mindig van egy-egy törp „helyőrség”, és szerencsére Hall 21-ben egy komplett „város” is AH-val, és mindenféle egyéb városi funkciókkal.

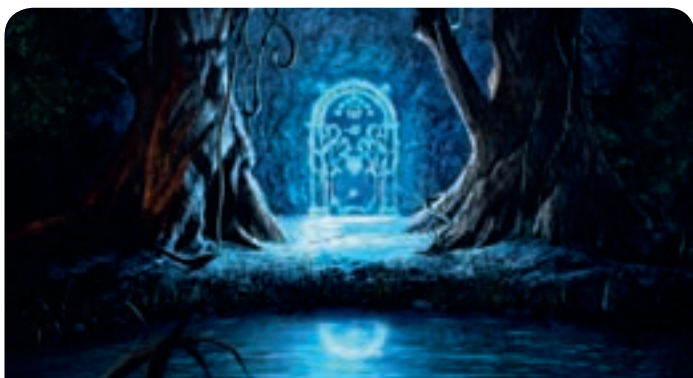
A RÚNÁKAT NE ADD EL DRÁGÁM, TARTSD MEG!

Rossz szócikk, tudom, de a két új foglalkozás egyike, a Rune-keeper voltaképp így is jellemezhető lehetne – a Rune-keeper egy igen érdekes hibrid osztály, ugyanis DPS, VAGY healer. Na, ez a vagy szócska most biztos felkeltette többen érdeklődését, hiszen a *LotR*óban volt Loremaster eddig is, aki tolt a DPS-t ÉS a gyógyítást is. A Rune-keeper azonban totál más: kapott egy állapotjelzőt, amely semleges áll, amikor épp nincs akcióban. Minél többet sebez mágiával, annál inkább harcra hangolódik a karakter, és annál jobb sebző mágiákat ér el. Azonban ha gyógyítunk, akkor a gyógyításra hangoljuk magunkat, és egyre jobb gyógyító mágiák válnak elérhetővé. Magyarán eldöntjük, hogy egy harcban kiegyensúlyozott, de közepes gyógyító/DPS-ként veszünk részt, vagy csak sebzünk, vagy csak gyógyítunk. A mutató egyébként hamar „kihúli”, azaz visszatér a semleges állapotba. Szóval csatánként dönthetjük el, melyik taktikát választjuk. A másik új osztály a Warden, a gereyes harcos. Gereellyel dob, közelharcol, pajzs mögé bújva tankol, és egy érdekes kombórendszert is használ, a gambitot.

Harc közben ugyanis háromféle gambitot (támadás, védekezés, erő) termel – ezek megjelennek egy kis külön ablakban, és ha megfelelő sorrendben tettük ide őket, akkor egy extra támadást kapunk. Például egy támadás és egy védekezés ikon = extra rúgás. Egy védekezés és egy erő ikon = extra fegyvervágás, és így tovább. A valóságban egyszerűbb, mint leírva, viszont oda kell figyelni, hogy mindig a megfelelő sorrendet használjuk kedvenc kombóinkhoz, mert ha nem létező jön ki, akkor azzal nem sokat nyerünk. S ez még mind semmi – még rengeteg egyéb újdonság is van: max. 60-as szint, újfajta craft guild rendszer, elképesztő mennyiségű küldetés, zseniális sztori, átszabott kezelőfelület, Lothlórien egy része is benne van, és még sorolhatnám. Miért csak két oldalt kaptam, affene! Még írhatnék róla 15-20-at...[GS](https://gamestar.hu/jatek/lord-of-the-rings-online-mines-of-moria)

MÓRIA – A FEKETE TÁRNA

Egy pici „történelem”



MÓRIÁT DURIN, A TÖRPÖK HÉT ATYJÁNAK EGYIKE ALAPÍTOTTA, még korokkal Ilúvatar másodszületőinek, az embereknek érkezése előtt. Eredeti neve Khazad-dûm (a közös nyelven Törptárna), sinda neve Hadhodrond, nolda neve pedig Casarrendo. Miután a balrog felébredt, és Khazad-dûm elveszett, a tündék kezdték Móriának, azaz a Fekete tárnának hívni.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/lord-of-the-rings-online-mines-of-moria

GameStar

HARDVERIGÉNY:

P4 1,8 GHz
512 MB RAM
64 MB VRAM

- Mória döbbenetesen fantasztikus
- legendás, szintlépő fegyverek
- nagyon jó sztori
- a „térben” nehezebb tájékozódni
- nincsenek új kezdő-helyek

93

Gyermekkori álmom teljesült, köszönöm, Turbine!

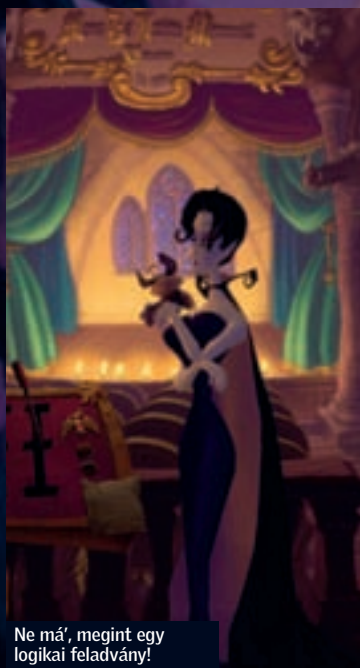
A VAMPYRE STORY

Halloween már elmúlt: vámpírok, gólemek, boszorkányok helyett a Mikulást és Jézuskát várjuk. Szentségtörő módon mégis azt javallom: köszöntsük a sötétség erőit! //Berrr

RÖVIDEN

Az ex-LucasArts-os Bill Tiller gyönyörűséges kalandjátéka, amelyben egy balsorsú vámpírhölgy sorsát vesszük kezünkbe.

KIADÓ Crimson Cow
FEJLESZTŐ Autumn Moon Entertainment



Ne má', megint egy logikai feladvány!

HISZEN ITT VAN A TÖBB mint fél évtizede fejlesztett nagy vámpírjáték, a kalandjáték fórumok hypo-meterjeinek első helyén álló, várva-várt **A Vampyre Story!** A nagyrészt ex-LucasArts-osokból 2002-ben verbuválódott Autumn Moon Entertainment logója olyan, mintha maga Tim Burton tervezte volna: egy telihold előtt kifacsarodott törzsű, vicsorgó Halloween tök pózol. A kép árulkodik arról, hogy a cég kezdettől a darkos-humoros vámpírjáték fejlesztését tűzte ki célul. A koncepció atyja nem más volt, mint William W. Tiller, alias Bill Tiller, akinek szerény kis portfóliójában olyan játékcímek szerepelnek, mint például a *The Dig*, vagy a *The Curse of Monkey Island*. A *Vampyre Story*ról megjelent legelső screenshotokból is kiderült már, hogy a játék magán fogja viselni a LucasArts fénykorát idéző kalandjátékok jellegzetességeit: a remek történetet, a humort, és a gyönyörű grafikát. Azt is tudjuk azonban, hogy a hosszú fejlesztéseknek általában megvan az árka: a grafikus enginek elavulnak, a fejlesztők elfáradnak, a pénzek elfogynak, s az egésznek a levét végül a csalódott rajongók isszák meg. A *Vampyre Story* fejlesztéstörténetében is számos mélypont volt, sokszor gyakorlatilag Tiller kölcsönei tartották el az egész produkciót. A sok munka és a sok várakozás mégsem volt hiába: bár az eredmény hagy apróbb kívánnivalókat maga után, így is pazar kis játék született.

OHH, AZ A SANYARÚ VÁMPÍRÉLET!

A játék főszereplője egy Mona nevű bájos vámpírhölgy, aki párizsi operaénekesként futott ígéretes karriert, míg nem egy szép napon össze nem hozta a sors egy dúsgazdag udvarlóval, egy bizonyos Baron Shrowdy nevű vámpírral. Az apró termetű, és meglehetősen csúf vérszívó kitartóan udvarolt hősnőnek, aki azonban ajtót mutatott neki. A báró erre vérszemet (vagyishogy vérfogat) kapott: elkábította és elrabolta Monát. A többi már a klasszikus vámpírfilmek ismeretében kitalálható. Hősnőnk Shrowdy kastélyában, Wargban ébred fel megnövekedett szemfoggakkal,



Drága paci, te ugye szívesen meghallgatod a dalomat?

i A fanatikuskok egy speciális Collector's Edition változatot is megvásárolhatnak. Ebben a játék eredeti filmzenéje mellett olyan extrák kaptak helyet, mint egy kirkós puzzle, egy Mona-Froderick báb, vagy pár draxsylvániai képeslap.



Ha megtanultam volna románul... Most érteném, hogy balra, vagy jobbra kell menni...



A játék kezelő menüje

NEM UTOLSÓSORBAN ÉLETRE KELL KELTENÜNK EGY ŐSI RECEPT ALAPJÁN EGY GÓLEMET: Ő KÉPES UGYANIS CSAK LEGYŐZNI SHROWDY BÁRÓT

szomorúan konstatálva, hogy sem a tükörképe, sem pedig az étrendje nem a régi: az előbbi egyszerűen nem létezik, az utóbbi esetében pedig a hangszálfűsítő fűrtojást felváltotta egy vörösborszerű folyadék, amelyet a báró szolgál fel nap mint nap. Mona nem az első, és talán nem is az utolsó ara, akit az anyja emlékének árnycámban élő báró elrabolt és fogságban tart. Mona persze nem is akar Warg kastélyában maradni: egyetlen álma, hogy visszatérjen Párizsba, és folytassa karrierjét. Hősnőnk magányát csak barátja, Froderick enyhíti, aki egy meglehetősen cinikus kis denevér, és Mona vállán utazva mindent gonoszkodó megjegyzésekkel illet, mindenkivel összeveszik, de szerencsére azért néha a segítségünkre is siet. Mona reménytelen helyzetéből egy incidens jelenthetne kiutat, Shrowdyval ugyanis váratlanul végez két vámpírölő.

A báró lelke azonban anyja varázslatának köszönhetően halhatatlan, így visszatér a kastélyba, hogy megakadályozza Mona szökését. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, a vámpírólók is Wargba tartanak: céljuk egy karót döfni Mona hetedik és nyolcadik bordája közé...

DRAXSYLVÁNIÁN INNEN ÉS TÚL...

A két részből álló játék helyszíne Erdély mesebeli változata, a havas Draxsylvánia: Warg vára, és a környező vadregényes vidék. Az első részben Monának rá kell jönnie, hogyan tud megszökni a várból a báró szellemének legyőzésével, valamint a Warg tavában élő, inkább szájalmasnak, mint ijesztőnek mondható szörnyeteg likvidálásával. A szökés cseppet sem egyszerű, és a kastély élő-élettelen lakóinak maximális segítsége szükségeselte-

tik hozzá. Példának okáért meg kell szerezniünk egy kulcsot, melyet egy pimaszul szemtelen szobor rejteget, aki csak akkor segít nekünk, ha elkergetjük a fölötte tanyázó ocsmány hollót, Edgart, aki folyton bepizskítja őt. Ezen kívül dél-olasz patkányok, és egy elkényeztetett macska hatalmi harcába is belebonyolódunk, valamint mélyinterjúkat kell folytatnunk egy vízköpővel, egy vasszűzzel, és egy másik szűzzel, aki ír származású, és szellem formájában leledzik. Mindeközben varázsitálokat kell kotyvasztanunk, mágikus könyvek használatát kell elsajátítanunk, kínzószereket és titkos ajtókat kell működésbe hoznunk, színházi díszleteket kell átszabnunk, és végül, de nem utolsósorban életre kell keltenünk egy ősi recept alapján egy gólemet: ő képes ugyanis csak legyőzni Shrowdyt.

A játék második részében fő segítők egy Madame Strigoi nevű boszorkányos cigányasszony lesz, aki a múltban elkövetett bűnei miatt vezekel, és ezért szeretne támogatni minket. Monát ebben a részben két fontos feladat várja: sírből származó port kell szereznie a közeli temetőből, hogy koporsójába fekvé avésszelje a nappalt, valamint találnia kell egy lovat és egy szekeret, ami elvontatja koporsóját Draxsylvániából.

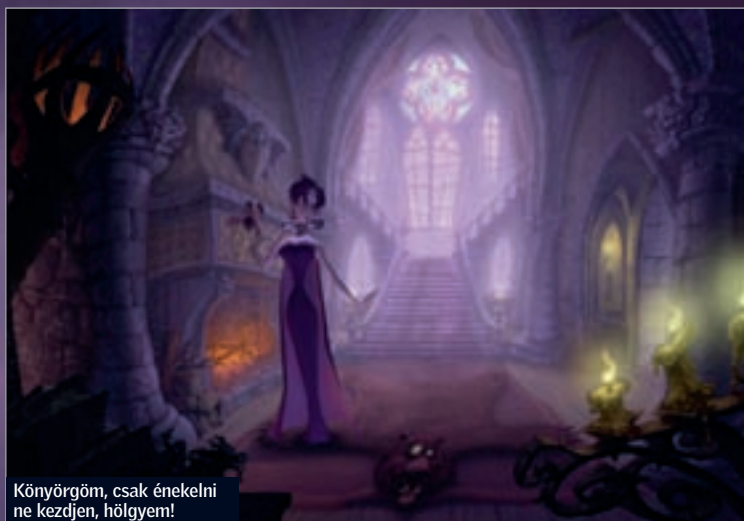
MINDENT A SZEMNEK, MINDENT A SZÁJNAK, MINDENT A KÉZNEK

A point 'n clickereknek nem jelenthet gondot a játék kezelése. A bal egérgomb-

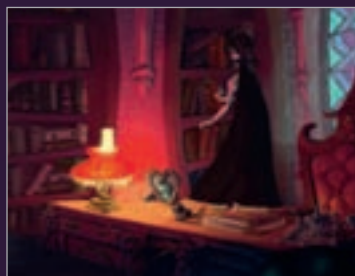
bal a kereszt alakú menüt hozhatjuk elő, ahol egy kéz jelenti az univerzális „használni” utasítást, a száj a beszéd, evés, éneklés és a hasonló orális tevékenységek funkcióját, a szem a megvizsgálást, a szárny pedig a repülést szolgálja. Mona ugyanis képes denevérré változni, így amúgy megközelíthetetlen helyekre is eljuthat. Másrok azonban Frodericket kell „elreptetni”, és sok feladatot a két denevér csak együtt tud megoldani.

A jobb egérgomb a koporsó formájú inventort hozza elő. Itt nemcsak az egyes tárgyakat, hanem bizonyos, kékel jelölt „ideákat” is tárolhatunk. A Digből vett ötlet lényege, hogy nem kell minden tárgyat folyton felvenni: Mona megjegyzi a helyüket, és alkalmasint értük megy, hogy használja őket. Ugyancsak itt, az inventoryban fog megjelenni később a Mona által elsajátított „vérszívás” funkciójának ikonja is. Az érzékeny lelkiüeknek azonban nem kell aggodniuk, a törekeny és jószívű Mona ugyanis sosem öl meg senkit vámpírharpasával.

Bár hősnőnk nem tud futni (hogyan is tudna a padlót verdeső szűk kosztümjében), a jobb egérgommbal átugorhatjuk a képernyőn való áthaladás unalmas jelenetét. Hasonló funkciót lát el a [Space] billentyű is, amellyel a párbeszédet, filmbetéteket is átugorhatjuk. Egy térkép azért talán elkelt volna a játékban, hogy ne kelljen folyton bejárni a helyszíneket: igaz ugyan, hogy a játéktér nem túl nagy, viszont a progij elég sokat töltöget.



Könyörgöm, csak énekelni ne kezdjen, hölgyem!





Oh, milyen magányos is egy vámpírhölgy élete!



Csak tudnám, hol találok fokhagymát a gulyáslevesbe...

TILLER VÉGÜL A LILA ÁRNYALAT MELLETT DÖNTÖTT, AMI TÖKÉLETES VÁLASZTÁS VOLT, UGYANIS EGYSZERRE FEJEZI KI A TÉMA SÖTÉT, MISZTIKUS, ÉS HUMOROS TÓNUSÁT

A hagyományos kalandjátékok kedvelői cseppet sem fognak csalódní a *Vampyre Story* interaktivitásában: rengeteg tárgyat megvizsgálhatunk, kipróbálhatunk (a hotspotokat a tabulátor megnyomásával láthatjuk). A párbeszéd választható menüjével is a hagyományos LucasArts stílust idézi. A dialógok rendkívül jól megírta, humorosak, és szerencsére nem túl terjengősek. Azt azért el kell ismerni, hogy a poénok sajnos nem mindig érnek Ron Gilbert zseniális verbális és képi gagjeinek közelébe: lehet, hogy magasra tettem a mércét, és nem a *Monkey Island*-hez kéne mérnem a *Vampyre Story*-t, de néhol kicsit laposnak éreztem a játék humorát. Ugyanakkor az is igaz, hogy egyáltalán nem tudom visszaidézni, mikor nevettem utoljára szívből egy kalandjátékon, és a *Vampyre Story* dicséretére legyen mondva, hogy humor tekintetében túlszárnyalja az utóbbi évek valamennyi „humorosnak” titulált kalandjátékát.

Ami a fejtörőket illeti, a szakosok LucasArts szintet kapjuk: vagyis logikus, nem túl nehéz és nem is túl könnyű

puzzle-okat, amelyek közé azért néhány agyament ötlet is belekerült.

LILA KÖDÖKKEL ÁLMODOM

Bill Tiller csodálatos grafikai stílusát a *Monkey Island 3* képi világa mutatja legjobban: a megnyúlt figurák, a befelé hajló formák, és a kunkori felhők a művész kézjegyévé váltak mára. A *Vampyre Story* is ezt a tradíciót folytatja, és a leggyönyörűbb, leghangulatosabb kalandjátékok egyike, amely napvilágot látott ebben az évezredben. A játék fejlesztése eredetileg 2D-ben indult, majd átcsapott a megszokott 2D-3D hibridbe, ahol a 3D-s figurák festett hátterekben mozognak. Tiller elmondta egy interjúban, hogy az egyik legnagyobb nehézséget a játék alapszín tónusainak megtalálása jelentette. A két hagyományos horrorszín, vagyis a fekete és a vörös túl elcsépeletnek, túl direktnek tűnt, ezért végül a lila mellett döntött, ami tökéletes választás volt, ugyanis egyszerre fejezi ki a téma sötét, misztikus, és humoros tónusát.

A *Vampyre Story* képi világa elsőre lenyűgözi a játékost. Sötétlila ég furcsa felhők-

kel és hatalmas holddal, lassan hulló nagy hópelyhek, hullópikkelyként meredező hegyek, kavargó ködök, gótikus épületek és groteszk figurák... Tillerre saját bevallása szerint nagy hatással volt Edward Gorey amerikai illusztrátor, aki a század közepén vált híressé morbid rajzaival, de kikertülhetetlen persze Tim Burton is. A játék ugyanakkor sokat kölcsönöz a némafilmek világából: a nagy, festett szemű Mona maga is olyan, mint egy húszas évekbeli színésznő. És felfedezhető persze a klasszikus horrorfilmek, valamint a Disney rajzfilmek hatása is. Mindez pedig valami elképesztő operett-szerűséggel van nyakon öntve, a szándékolt giccsnek és az iróniának zseniális ötvözetével, ami hihetetlen hangulatot ad a játéknak. Mona nem véletlenül énekesnő: hősnőnk néha Froderickkel a legváratlanabb pillanatokban fakad dalra.

MINDEN JÓBAN VAN VALAMI ROSSZ...

Sajnos el kell mondanom, hogy egy ilyen remek kis játéknak is vannak hibái. A *Vampyre Story* rákfenéje a rengeteg bug, melyeket remélhetőleg e cikk megjelenésekor már orvosolni fognak egy jó patch-el. A kalandjáték fórumok így tele vannak anyázásokkal: a játék a legváratlanabb pillanatokban kifagy, tárgyak tűnnek el, jelenetek loopolódnak be. Különösen a parfümös fiola jelent majd sok gondot, ezért engedjétek meg egy jó tanácsot: az üvegcsét semmi szín alatt ne ürítsétek ki a kastély hídján, mindenképp Mona hálószobájának ablakából permetezzétek le az alant úszkáló szörnyet... A fagyások mellett persze a sűrű mentés is ajánlott. A másik gondom a játék rövidsége. Tillerék több epizódot terveznek még, ez azonban nem mentség arra, hogy ilyen nyúlfarknyi a játék: épp akkor lesz vége, amikor kezdenénk belelendülni a ka-

landokba. A két rész eleve fura, valahogy a befejezetlenség érzetét kelti, jobb lett volna egy harmadik résszel megtoldani a kalandokat. Csak remélem, hogy a folytatás nem fog sokáig várni magára...

Mindent egybevetve azonban elmondhatom, a *Vampyre Story* a rövidségétől és a bugoktól eltekintve kivételesen jó játék, amire megérte várni. Kicsit sajnálom, hogy nem egy Ron Gilbert kaliberű fickó volt a humormester, mert úgy ütött volna igazán nagyot, de még így az utóbbi évek legjobb kalandjátéka, mely messze túlszárnyal minden hasonló próbálkozást. Olyan játék, amely a kalandjátékok fénykorát idézi, és tökéletesen megmutatja, milyen erények rejtőznek a műfajban, ha jól sáfárkodnak velük. Remélhetőleg Monát és Frodericket hamarosan viszontlátjuk: addig is raktározatok be jó adag fokhagymát! **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/a-vampyre-story

GameStar

HARDVERIGÉNY:

Pentium III 733 Mhz,
256 MB RAM,
32 MB VGA

- + gyönyörű
- + vicces
- + klasszikus
- rövid
- bugos
- lehetett volna még viccesebb

90

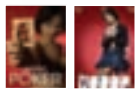
Kötelező darab, minden kalandjátékosnak és nem kalandjátékosnak.



Mona és Froderick édes kettesben

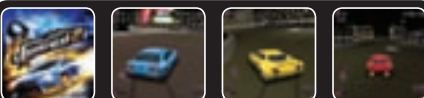
játék, csengőhang a **1796**-os számra elküldött kód után már is a Tied!

letöltési kód:
GSJ 12165



erotic
POKER
The smooch and the hot play

MÉG TÖBB JÁTÉK: **WWW.GAMESTER.HU**

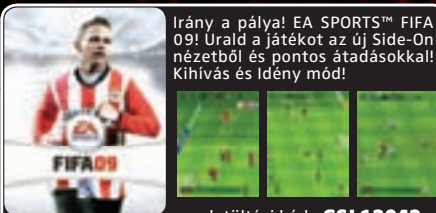


Juiced visszatért és most 3 dimenzióban száguldozhatsz az utcákon! Nyerd meg a futamokat, nyerd pénzt és új autókat - ez majd lenyűgözi a szponzorokat, akik támogatni fognak Téged! Menj a garázsba a versenyek között és tuningoltsd, festesd vagy egyszerűen csak csodáld a verdákat!

letöltési kód: **GSJ 12075**

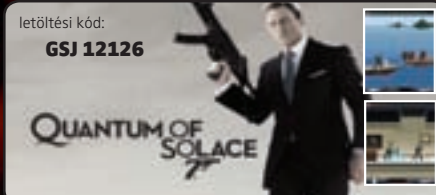


letöltési kód:
GSJ 12128



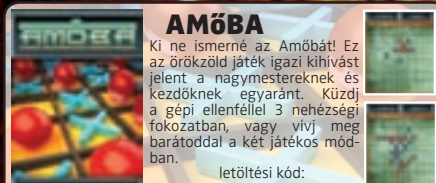
Irány a pálya! EA SPORTS™ FIFA 09! Urald a játékot az új Side-On nézetből és pontos átadásokkal! Kihívás és Idény mód!

letöltési kód: **GSJ 12042**



letöltési kód:
GSJ 12126

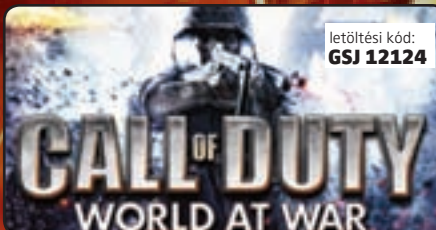
QUANTUM OF SOLACE



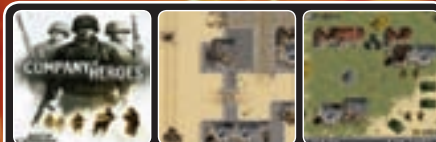
AMÓBA

Ki ne ismerné az Amóbát! Ez az örökzöld játék igazi kihívást jelent a nagymestereknek és kezdőknek egyaránt. Küzdj a gépi ellenféllel 3 nehézségi fokozatban, vagy vívj meg barátoddal a két játékos módban.

letöltési kód:
GSJ 12162



letöltési kód:
GSJ 12124



Company of Heroes

letöltési kód: **GSJ 12056**

még több játék, csengőhang, háttérkép:

TV2 Teletext 600. oldal

Viasat Teletext 500. oldal



letöltési kód: **GSJ 12125**



Kövess Lara Croftot egy mítikus utazáson, ahol eddigi legizgalmasabb kalandján vesz részt. Fedezd fel az ősi alvilágot, ahol számtalan rejtélyes talánnyal, rejtett serral és veszélyes ellenséggel találhatod szembe magad.

letöltési kód: **GSJ 12178**

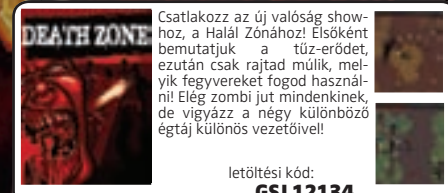


letöltési kód: **GSJ 12136**

www.gamester.hu

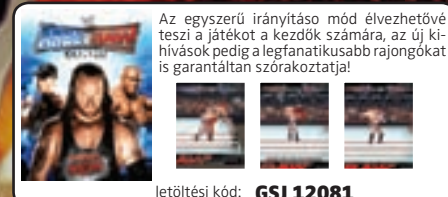


letöltési kód:
GSJ 12153



Csatlakozz az új valóság show-hoz, a Halál Zónához! Elsőként bemutatjuk a tűz-erődöt, ezután csak rajtad múlik, melyik fegyvereket fogod használni! Elég zombi jut mindenkinek, de vigyázz a négy különböző égtáj különböző vezetőivel!

letöltési kód:
GSJ 12134



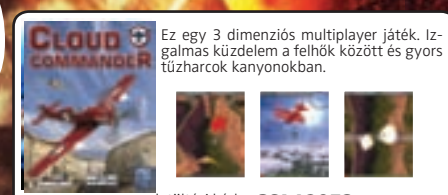
Az egyszerű irányításo mód élvezhetővé teszi a játékot a kezdők számára, az új kihívások pedig a legfanatikusabb rajongókat is garantáltan szórakoztatja!

letöltési kód: **GSJ 12081**



Indíts hadjáratot a szabad szerelem ellen! A hidegháború és a hatvanas évek jelképe ellen kell fellépned! Fejleszd fel a fegyver arsenálad, teljesít még több küldetést!

letöltési kód: **GSJ 12054**



Ez egy 3 dimenziós multiplayer játék. Izgalmas küzdelem a felhők között és gyors tűzharcok kanyonokban.

letöltési kód: **GSJ 12053**

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 előfi zetéses szolgáltatásunkra. Hetente háromszor küldjük majd el napi ajánlatunkat, amelyből mindig egyet tudsz letölteni. A fogadott SMS ára 480 Ft áfával. Bizonyos esetekben (java játékok és valóság-hű csengések) ennek dupláját is felszámíthatjuk. Ha le szeretnéd mondani az előfi zetést, 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 dolgod már nincs is. Ha megnyerte tetzésed ugyan ilyen egyszerűen másik is a Tied lehet!



Nem vagytok celebek, nem mentünk ki titeket innen!



Segítség, belenyalt a fülembbe a fikusz!

NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

Zehir viharja felkapta Dorothyht, és Csodaországán túl repítette

//Chavalier

RÖVIDEN

A *Neverwinter Nights 2* kiegészítője, amibe a szokásos „mindenből egy kicsi pluszt” recept mellé egy rakás valódi újdonságot is sikerült beleszűfolni.

KIADÓ Atari
FEJLESZTŐ Obsidian Entertainment

KÉNYTELEN VAGYOK MEGEMELNI kalapom az Obsidian gárdája előtt. Nem elég, hogy már a *Mask of the Betrayer* segítségével sikeresen megbolondították a *Neverwinter Nights 2* receptjét, most sikerült valami homlokegyenest eltérőt alkotni. Adódik persze a kérdés, hogy jól járnak-e ezzel a rajongók vagy sem. Már most rávághatnám a választ, de abban az esetben kénytelenek lennénk képekkel

megtölteni a rendelkezésünkre álló két oldalt. Lássuk tehát, mit tartogat számunkra a *Storm of Zehir*!

VIHAROS KEZDETEK

A Vigilant fedélzetén szeljük a habokat új kalandok, és az egzotikus Samarach felé, amikor megismerkedünk az útikönyvei által némi hírnévre szert tett Volothamp Geddammal, aki a későbbiekben számos kalamajkát okoz majd, de legalább hű krónikásként narrálja az izgalmasnál izgalmasabb kalandjainkat. Mielőtt egyáltalán a hajó sűrűn suvickolt fedélzetére tehetnénk lábunkat, létre kell hoznunk karakterünket, aki immáron Grey Ork vagy Yuan-ti is lehet, s belőle immáron Swashbucklert, Hellfire Warlockot, vagy épp Doomguide of Kelemvort is képezhetünk. Ezt követően a hajónaplónál összeállíthatjuk kalandozó partinkat, így akár négyen is neki-

vághatunk a kalandnak, ami meglehetősen viharosan kezdődik, és egy átvezető után partra vetett halként tárogunk a többi hajótörött mellett. Volo sikeresen megkavarja a dolgokat, aminek következtében a bennszülött törzsek markából alighogy megszabadulva Samargol őrzárta vesz őrizetbe minket, mint kémeiket. Ha nem lépne közbe Sa'Sani asszonyosság, az egyik legnagyobb kalmárbirodalom képviselője, hátralevő napjainkat a város vendégszerető tömlőcében töltenénk.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A lassan induló, ám a szokásos ármányoktól és fordulatoktól sem mentes történet ezúttal kevésbé hangsúlyos, és nem is annyira személyes, mint vártuk. Cserébe viszont sikerült némileg lazítani a játékmenet kötöttségén, és nem éri azt az ember, mintha egy láthatatlan vonal

Ez már igen, így kell kinéznie egy kertnek!



A LEGNAGYOBB UJÍTÁSNAK MINDENKÉPPEN AZ OVERLAND MAP MEGVALÓSÍTÁSA TEKINTHETŐ

i Ha földre vitt embereinket nem stabilizáljuk időben varázslattal vagy nyomókötéssel, szépen lassan elvéreznek. Elhalálozás esetén Waukeen istenség „halálérméi”, vagy a templomokban kisebb vagyonokért vásárolható újraelétesztés varázslatok jelentik a megoldást.



Vétkeztem atyám, nem vettem meg a novemberi GameStart



Faerun sem mentes a jól elrejtett droglaboroktól



Nem maradt időnk megadni a játékosnak a lehetőséget, hogy vámpír, vérfarkas vagy lich lehessen. Majd legközelebb Tony Evans, Obsidian Ent, Lead Designer

mentén vezetnék végig. Érdekes jellemvonása az új kiegészítőnek, hogy egységes entitásként kezelve a partit, a tagok képességeinek függvényében kínál fel új lehetőségeket minden helyzetben. A párbeszédablakban mindannyiunk portréja látható, s ha valakinek valamilyen hozzáfűznivalója akadna, azt egy apró szöveg buborék jelzi. A néhány kattintással megoldható tárgykészítés (recept a receptkönyvbe, alapanyag beszerzése, klikk a munkapadra, és kész is), és minden más interakció során érdemes végig-

kattintgatni csapatunk tagjain, hogy ki-ből tudjuk adott helyzetben a maximumot kihozni. Sajnálatos módon mind az általunk kreált partitagnak, mind a szép számmal felfogadható zsoldosok (mindent összevetve legfeljebb ötven kísérhetik el fő karakterünket) szótlanak és szólanok. Abban az értelemben mindenképpen, hogy nem elegyednek beszédbe egymással, vagy a játékosal. A párbeszéd egyébként végig felülnézetből zajlik, nyoma sincs a korábbi dinamikus kamerakezelésnek, és csupán néhány fonto-

sabb karakter szólal meg emberi hangon, míg a szövegek jó részét csak feliratozva olvashatjuk.

A SÓLYOM SZEMÉVEL

A legnagyobb újításnak mindenképpen az Overland Map megvalósítása tekinthető. Ezt úgy képzeljük el, hogy a fontosabb helyszíneket elhagyva egy felülnézeti térképre kerülünk, ahol madártávlatból látjuk csapatunk aktuális vezérét, a már ismert városokat, romokat, bányákat és barlangokat. Hála Faerun isteneinek, az Overland Map a legkevésbé sem élettelen. Madarak köröznek a magasban, folyó szeli ketté a földeket, vadállatok, szörnyek, nem túl barátságos útonálló és goblinoid hordák kószálnak mindenfelé, akik hol velünk, hol az őrzárok valamelyikével, vagy épp magányos utazókkal és védtelen karavánokkal futnak össze. A parti tagjainak képességeitől függően (Survival, Spot, Track és Hide skillek) megpróbálhatjuk elkerülni vagy lerázni a támadó szándékú csoportosulásokat. A képességek mellett a terep nehézsége is befolyásolja a haladási sebességet. Ha nem tudjuk, vagy nem akarjuk elkerülni a találkozást, az akkor sem jár feltétlenül vérontással. Ilyenkor kerülnek előtérbe a szociális képességek, tehát jártasságunktól függően megpróbálhatjuk elaladni az ellenfél éberségét, rávenni őket, hogy engedjenek utunkra, de akár meg is futamodhatunk.

Lesznek olyan helyszínek, amikre vándorlásunk során bukkanunk, s ezek sokszor mellékküldetésekkel is járnak, amelyek a szokásos Obsidian minőséget hozzák, vagyis ritkán ismétlődnek, és még olyankor sem unalmasak.

Szintén átalakításon esett át a pihenés szisztémája. Most nem liheg éjjel-nappal egy lélekfaló a nyakunkban, így elvileg bármikor és bármennyit pihenhetünk, de nem mindenhol. A fogadóknak némi pénzmagért cserébe zavartalan álmodni biztositanak, a vadonban kószálva azonban minden táborveréssel együtt jár egy esetleges rajtaütés fenyegető réme.

RÉG ELFELEDETT ÖSVÉNYEN

A fejlesztők bevalottan a *Baldur's Gate* és az *Icwind Dale* sorozatokból merítették ihletet a kiegészítőhöz, amit akár nyúlásnak is nevezhetnénk, ha nem ugyanez a gárda – akkor még Black Isle Studios néven – segítette volna a *BG* megszületését, s alkotta volna meg az *IWD*-t. Előbbiből a felfedezés kötetlenebb lehetőségét, utóbbiból pedig a játékos kreálta partit vették át és használták fel. Mindez a valóban zseniális Overland Map-pel, továbbá a parti alapú dialógusokkal, és a kereskedelem begyázásával karöltve egy remek, de régi hibáktól (kényelmetlen kamerakezelés) és új hiányosságoktól (nem beszélgetnek egymással a csapattagok) sem mentes expanziót eredményezett, amit bátran ajánlok a stílus szerelmeseinek. Véték lenne kihagyni. **CS**

PÉNZ BESZÉL, WORG UGAT

Idegenbe szakadt kalmárfejedlem



Az egyik érdekes, és egyébként nyugodtan kihagyható újítás a kereskedelmi rendszer. Ha már egyszer úgy adódott, hogy kalandozó partink egy nagyhatalmú kereskedőház szolgálatába szegődött, akkor érdemes kihasználni a lehetőséget, és egyre feljebb kapaszkodni a számlárlétrán. Kezdetben mi magunk fogjuk hordozni az eladásra szánt árut, de szerencsére nem foglalnak helyet az inventoryban a dögnehéz vastömbök. Elrejtettek erre a célra egy külön gombot, aminek a lenyomásával máris tisztában lehetünk azzal, hogy mi van nálunk, és a mit tudunk értékesíteni. A fizetés a modern bankrendszerhez hasonlóan nem arannyal, hanem egy helyettesítő eszközzel (trade bar) történik. Miután több településsel is kereskedhetünk (sajnos bejárni nem tudjuk őket), nem árt, ha figyelemmel kísérjük, hogy hol kaphatunk többet az árukért. A későbbiekben már karavánokat is útnak ereszthetünk, amelyek tőlünk függetlenül, bár a mi utasításainknak megfelelően teszik a dolgukat, de mint minden utazó, ők sincsenek tökéletes biztonságban. Olykor szörnyek vagy útonállóknak ütnék rajtuk, ha csak módunk van rá, segítsük ki őket a bajból.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aoldala: [szavazz és értékelj!](http://szavazz.esertekelji.com)
gamestar.hu/jatek/neverwinter-nights-2-storm-of-zehir

GameStar

HARDVERIGÉNY:

2.4 GHz Intel Pentium 4 / AMD X2
3800+, 1 GB RAM, Radeon X700 /
GeForce 6800

- + megszünt a linearitás
- + Overland Map
- + fantasztikus muzsika
- élettelen társak
- továbbra is rossz kamerakezelés
- avított grafikus motor

86

Engedd, hogy magával ragadjon Zehir viharja!

SILENT HILL: HOMECOMING

Otthon, véres otthon...

//Bad Sector

NEM KÖNNYŰ A HAZATÉRÉS egy exkatonának sem, különösen akkor, ha családjával, testvérével kapcsolatban rémálmok gyötrik. Alex Shepardot a hadsereg rémálmai sem készítették fel azokra a borzalmakra, amelyeket saját kisvárosában, Sheperd's Glenben kell átélnie. A *Silent Hill* sorozat legújabb része ezúttal amerikai fejlesztők munkája, és ez sajnos a játék első felén érződik is...

CSENDES UNALOM

Bizony, sajnos a játék első szakaszát leginkább ezekkel a *Silent Hill*hez nem illő szavakkal tudnám jellemezni. Pedig mindent megtettem, hogy a kellő hangulatot már előre megteremtsem: este tíz után, lakásomban egyedül ültem le a játék elé, gondosan beállítottam az 5.1-es hangrendszert, és miközben kint, házam elhagyatott udvarán is esett a hó, beléptem *Silent Hill* szemerkélő havas, ködös, téli világot ábrázoló nyitóképernyőjén, a főmenüön keresztül a játékba. Az első pár óra után azt éreztem, hogy valami innen egyszerűen hiányzik. Az a „valami” részemről persze maga a jól ismert szorongás, ame-

lyet Akira Yamaoka mester oly profin felépített a korábbi részekben, ám eleinte nehezen jöttem rá, hogy ezt miért nem vagyok képes ezúttal átérezni. Aztán egyszerre sajnos minden fájdalommasan világos lett. Bár technikailag ez a rész is viszonylag korrekt darab (bár ezen a téren is vannak hiányosságai, de erről majd később), ugyanakkor épp az a hozzáértés hiányzik belőle, amelyik a Konami csapatát, és általában véve a japánokat jellemzi, amikor a szürreálisba hajló horror műfajáról van szó. Míg az első négy epizódban (még a negyedikben is) tobzódunk a zseniálisan kitalált, eredeti, és szinte minden alkalommal újszerű helyszínekben, itt olyan (mostanra) unalomig elhasznált miliókból bolyonghatunk, mint a kórház vagy a temető. Ez persze önmagában nem is lenne baj, ha legalább ezeknél is használta volna a Double Helix azokat a zseniális vizuális elemeket, amelyekből a legegyszerűbb helyeken is a frász törte ki a játékost, itt azonban (leginkább a játék első szakaszában) minden olyan olcsó és elcsépelet, mint egy B kategóriás amcsi horrorfilmben.



RÖVIDEN

A hazatérő katonát szerepeltető legújabb rész teljesen szabad kameranézettel és javított harccal próbálja felülmúlni az előzőket, ám a félelemkeltés terén alulmarad az előző részekhez képest.

KIADÓ Konami
FEJLESZTŐ Double Helix



Hősünk, a favágó

VÉGIG AZON BÁNKÓDTAM, MEKKORA KLAZZIKUSSÁ VÁLHATOTT VOLNA EZ A JÁTÉK AKIRA YAMAOKA RÉSZVÉTELÉVEL

SILENT HILLBEN HELYÜKRE KERÜLNEK A DOLGOK

Később, amikor Shepard (a *Silent Hill 3* és *4* hőseihez hasonlóan) a történet második felében végre átmegey saját városkájából *Silent Hill*be, a környezetet tényleg félelmetessé válik, és az addig nem túl izgalmas sztori is igazán érdekes lesz. Azonban az első három órában a *Silent Hill* világában nem otthonos játékos azon fog tűnődni, hogy mégis mi a fészkes fenétől voltak ennyire ráizgulva a sorozatra a rajongók, a *SH* fanok pedig szidni fogják az amerikai fejlesztőket, mint a bokrot. Kár ezért a bénácska kezdésért, mert a játékok későbbi szakasza megéri, hogy túlessünk az első pár órán, de biztos vagyok benne, hogy sokan emiatt csak legyintenek majd a játékokra. Pedig mégis azt javaslom mindenkinek, hogy tartsanak ki, mert találkozunk pár olyan fordulattal a sztoriban, amely igazi csemege a *Silent Hill* rajongóknak.

MOST MEGKAPOD, TE DÖG!

Amennyire ez a kettősség jellemzi a félelemkeltést és a történetvezetést, sajnos éppúgy nem nyilatkozhatok egyértelműen pozitívan az új harcrendszerrel sem. Az amerikai fejlesztők elhatározták, hogy márpedig ők majd jól megreformálják a korábban (megsúgom, srácok: SZÁNDÉKOSAN) „gyenge” öldrőlést, és a legújabb részben Alex, az exkatona igazi mester lesz a szörnyek elleni küzdelemnek. Ezzel a Double Helix két fronton is baktat. Egyrészt a játék első szakaszában túlságosan is könnyen elkenjük mindenféle rémség száját, így odavész még az a kicsi félelemérzet is, amely

egyáltalán beférkőzött a játékos szívébe. Másrészt ez az új harcrendszer annyira nincs is frankón kidolgozva, hogy tényleg igazán hatékony legyen: ezt leginkább *Silent Hill*ben érezzük majd. Bár Alex félrerándulást és ellenesapást használó technikája viszonylag jól működik, ha jók a reflexeink, és főleg a megfelelő fegyvert használjuk a megfelelő szörny ellen. Egy rossz választásnál azonban káromkodni fogunk, mint a kocsis, és vagy tölthetjük vissza az előző állást, vagy jó sok gyógyitalt kell elpazarolnunk, mire rájövünk a jó kombinációra. A legtöbb *Silent Hill* fan szerintem hozzám hasonlóan azt fogja kívánni, hogy az amerikaiak bár hagyták volna békén a régi harcrendszert, jó volt az úgy, ahogy volt, kár volt belepizskálni. Frusztrációnkat csak növeli az a tény, hogy ráadásul az állásmentés helyeket sikerült szűkmarkúan kreténül elhelyezni, így egy-egy halál esetén akár egy (hosszú és átugorható) animáció elé, vagy előző pályarészre is vissza fogunk kerülni. Ja, igen: ne nagyon „Alt+Tab”-olgassatok játék közben, mert ilyenkor egy szép hibaüzenettel visszakerülsz a Windowsba, és lehet megint állást tölteni jó meszsziról...

A PC-SEKET NEM KOMÁLJUK, UGYE?

Míg a korábbi részekenél a Konami igyekezett viszonylag elfogadható konverzióval beférkőzni a PC-s játékosok szívébe (legalábbis ami a grafika minőségét illeti...), addig sajnos ugyanezt nem mondhatjuk el az ötödik epizodról. A fagyásokat már említettem, de

még elszomorítóbb, hogy a játék grafikája kevésbé ütős, mint konzolon. Bár a környezet éppolyan jól kidolgozott és részletes, csakúgy, mint a különféle karakterek, ugyanakkor a textúrák felbontása alacsonyabb, és akkor sem növekszik, ha 1920*1080-ra felhúzzuk a felbontást. Nem csúnya azért a játék, csak éppen olyan érzésem volt, mint ha még mindig egy régi Xbox konverzióval lenne dolgom. A játék irányítása egérrel és billentyűvel szerencsére elfogadható, bár azért ezúttal is ajánlott egy gamepad beszerzése. Bár nem a konverzió hibája, de mégis a konzolos címetek jellemzi leginkább a helyenként béna kameranézet. Sajnos ez itt is előfordul, és nincs annál bosszantóbb, amikor azért halunk meg, mert a kamera képtelen követni, hogy éppen hol van az a szörny, akit ütünk.

TÖRD A FEJED?

A *Silent Hill* részekben mindig is hangsúlyos szerepük volt a különféle logikai részeknek, és ezt persze innen sem hagyták ki. A játék első szakaszában ezek a puzzle feladványok gyermekien

Mintha egy pesti kórházban feküdnél...



SH: ORIGINS A Félelem Városa a kezdedben



NEHÉZ ELKÉPZELNI, hogy lehet félelmetes egy *Silent Hill* játék piciben, de a Climax Studios mégis megpróbálta. A PSP-re megjelent *Silent Hill: Origins* érdekessége, hogy a városhoz kötődő legendákból sokat megérthetünk, ugyanis a sztori a legendák korai szakaszában játszódik. Az *Origins* egy fokkal talán jobban sikerült, mint a *Homecoming* – annak ellenére, hogy ezt is amerikai csapat fejlesztette. Egyetlen hátulütője, hogy a játék jellegéből adódóan egyedül kellene vele játszani, hogy igazán hatásos legyen, ez pedig PSP-n viszonylag ritkán fordul elő. Mindenesetre, akinek van PSP-je, és jobban meg szeretné érteni *Silent Hill* legendáját, annak érdemes beszereznie ezt a címet is.



Azért az tagadhatatlan, hogy a legjobb s*gge és lába női zombinak a *Silent Hill* játékokban van...



Nem vidám a barakk



Anyá, már megint kiújult a reumád?



Nem mondd bakker, magamtól tuti nem jöttem volna rá...



A JÁTÉK MÁSODIK FELÉBEN A KÖRNYEZET TÉNYLEG FÉLELMETESSÉ VÁLIK, ÉS A SZTORI IS IGAZÁN ÉRDEKES LESZ



egyszerűek, és tényleg azon gondolkoztam, hogy most ennyire fogyatékosnak tartják-e a SH fanokat a fejlesztők, azonban később szerencsére érezhetően nehezednek, illetve kreatívabbá is válnak. Ebben a részben egyébként hangsúlyosabbak a puzzle elemek, és ez végül is dicséretes a Double Helixtől. Egyedül azért az első három óráért kár, ahol úgy tűnik, mintha hülyének néznék a játékost, annyira triviálisak a feladványok.



Kilincs túl egyszerű lett volna, mi?

AKIRA YAMAOKA: „I AM HERE, AND WAITING FOR YOU”...

„Where are you? I can't find you” – Ezzel a Yamaoka dalidézettel tudnám jellemezni, hogy mennyire hiányzik a Mester szakértelme az újabb részekből. (A PSP-re és PS2-re elkészült, szintén elégséges átlagos *Silent Hill: Origins* fejlesztésében sem vett részt). Szó sincs arról, hogy a Double Helix mindent elszűrt volna, hiszen az új epizód sztorija a játék közepétől kezdve izgalmas, a főszereplő karakter szimpatikus és érdekes figura, és *Silent Hill*be érve a félelemkeltés is többé-kevésbé helyrerázódik. Azonban végig azon báncódtam, hogy mekkora klasszikussá válhatott volna ez a játék Akira Yamaoka részvételével. Egyedül a szokásos, ezúttal is háttorzongatóan tökéletes Yamaoka dallamok csendülnek fel a játékban (a zenét ugyanis ezúttal is ő szerezte), más téren nem találkozunk vele. Csak remélhetjük, hogy a híres japán fejlesztő és zeneszerző ismét teljes figyelmét a sorozatnak szenteli a jövőben... **GS**



Lássam a szemedet, ha hozzám beszélsz!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/silent-hill-homecoming

GameStar

HARDVERICÉNY:

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

- + a végére alakul a sztori és a paraszint
- + Akira Yamaoka soundtrack
- + szimpatikus, érdekes főszereplő
- az első szakasz elcsépett, semmi para
- a harcrendszer nem az igazi
- konverziós problémák

79

Akira Yamaoka, gyere vissza! Félni akarunk!



WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS

Egy játék, II. világháború, 7 nemzet, avagy Mussolini beájulna

//Sophiaso

RÖVIDEN

A II. világháború menetét nyílik lehetőségünk megváltoztatni hét nemzet vezetőjének egyikéeként.

KIADÓ CDV
FEJLESZTŐ Enigma

A II. VILÁGHÁBORÚ MÉG MIN-DIG divatos témának számít. A *War Leaders* is erre épít, lehetőséget adva a játékosnak, hogy hét nemzet vezetőinek valamelyikét alakítva győzelemre vezesse országát, ezzel megváltoztatva a világháború történéseit.

HÁBORÚ, MAGYARUL

A játékot elindítva először a magyar nyelvű menü tűnik fel: a fordítók jó munkát végeztek, nem nagyon akad hiba ilyen téren a játékban. Miután kiválasztottuk valamelyik vezetőt (Hitler, Tojo, Churchill, Roosevelt, Sztálin, Mussolini, De Gaulle) játékunkhoz, élénk táru a világtérkép: a szépen animált földgolyón láthatjuk a saját és ellenséges területeket, valamint a neutrális országokat. A játék összetettsége itt mutatkozik meg először: a bolygó összes országa szerepel a térképen, azok is, amelyeknek a játékban nincs stratégiai

jelentőségük. Az, hogy az egyes nemzetek hogyan viszonyulnak hozzánk, történelmi hűség kérdése, ugyanis a játék elején beállíthatjuk, hogy mennyire kívánjuk a valóságnak megfelelően átélni a háborút. Ha erőse állítjuk a történelmet, akkor a II. világháború csatáit dátumnak megfelelően játszhatjuk, az adatokhoz híven. Persze – mivel mi irányítjuk az egyik nemzetet – a világháború menetét lehetőségünk van megváltoztatni.

CSAK SZÉPEN, KOMÓTOSAN

Alapvetően egy körökre osztott stratégiáról beszélünk, melyben országunk menedzselése teljesen a mi kezünkben van: foglalkoznunk kell mindennel, ami a háborúhoz vagy népiünkhez kapcsolódik (egységek, adók, fejlesztések, morál, külügy, belügy). Fontos megemlíteni a csata módot. Amennyiben úgy döntünk, hogy nem automatizált harcot játszunk, lehetőségünk nyílik vezetni egységeinket. Ilyenkor a játék a menedzselésből átlép irányítható RTS módba, amelyben taktikázhatunk, a területen tartózkodó légi, földi, vízi egységeinket küldhetjük harcba. Csapatunk a játékban egyébként teljesen történelmihűek, így akár játszhatunk a híres-hírhedt német tankokkal, vagy azok ellen is. Vannak úgynevezett hősök is, illetve a vezetőink, akiket ugyanúgy csatába lehet küldeni, viszont ha ők meghalnak, a világháború lezárul számunkra.

KATONÁK A KENYÉREN

Sajnos az egységek rendkívül picik, sajnos ezt a követés módnak sem sikerült megoldania, mivel csapatunk mozgása kicsit átláthatatlan. Rájuk kattintva ijesztő „All ready, sir!” és „Ready for battle, sir!” hangokat hallatnak, ami nem szerencsés, ha nem az amerikaiakat irányítjuk, ráadásul idegesítő. Nyertes harc esetén megkaphatjuk az adott területet, így már azon is lehetőségünk nyílik fejleszteni épületeinket és egységeinket, használni a nyersanyagokat, amelyek közül az olaj a pénz mellett a második legfontosabb elem a játékban, lévén, hogy az a nem gyalogos egységek hajtóereje is egyben. A játékhoz tartozik több különálló tutorial film is, amelyekből elsajátíthatjuk az alapokat. Érdekes ezeket megnézni, főleg mivel magyar feliratot is kaptunk hozzá.

SZAGGAT, MINT JULIS NÉNI A KONYHÁBAN

Összetett, történelmihű – ezek szép erények, de sajnos nem palástolják a játék hiányosságait. Menedzser módban nem kaptunk igazán semmi olyat, amit nem láttunk már előtte, a csata mód pedig felejtető (pedig a készítőök ügyeltek arra, hogy aki csak csatázni szeretne, az megtehesse egy külön menüből, függetlenül a hadjáratától). Az összetettség néha a játék rovására megy; a világtérkép szép, de a grafika összességében nem olyan, amitől az ember

fia/lánya eldobja magát. A zene korrekt, de kissé monoton, a hangok túlságosan egyszerűek és nem népre szabottak. Ami még nagy probléma, hogy az ajánlottnál jobb gépen is vesztettül szaggat a játék, és nagyon sokat tölt. [CS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/war-leaders-clash-of-nations

GameStar

HARDVERIGÉNY:

Pentium IV 2,4 GHz,
1 Gb RAM, NVIDIA FX7600
vagy hasonló

- ⊕ összetett
- ⊕ választható történelmi hűség
- ⊕ csata mód, többjátékos mód
- ⊖ semmi nagyon új
- ⊖ nem népre szabott hangok
- ⊖ sokszor idegesítő a csatázás

72

Mussolini be is ájult volna.



LEGENDARY

A határokat nem ismerő emberi kíváncsiságból csak rossz sülni ki...

//Chavalier

RÖVIDEN

Pandóra szelencéje kinyílik, s a világ a pusztulás szélére sodródik. A bűnös műkincstolvaj lehet az emberiség egyetlen reménye.

KIADÓ Gamecock
FEJLESZTŐ Spark

FELVÁGÓS CÍM, ÉRDEKES TÉMA, és borzalmasan rossz reputáció készített arra, hogy óvatosan közelítsek a griffes, vérfarkasos FPS-ként beharangozott *Legendary* teszt példányát rejtő csomagoláshoz. Némi molyolást és cirkalmas szentségelést követően (ha megfogadtok egy tanácsot, ne henteskéssel esetek neki a váratlanul ellenálló celofánborításnak) megszámláltam, hogy hiánytalanul megvan-e mind a tíz ujjacska, majd nekiláttam a nemzetközi hírnű (sose halottam róla) műkincstolvaj, Charles

Deckard kalandjának. Ha az érdektelen és rosszul tált történeteszerűség nem lenne teljesen világos, akkor érdemes időnként Deckard PDA-ját tanulmányozni. Némi háttérinfó, fegyverleírás, szörnyismertető, és az itt-ott felszedhető elektronikus levelek olvasásának lehetősége – ebből áll a kínálat a mindenkori feladat ismertetése mellett.

MI AZ OTT AZ ÉGEN?

A kellemetlenül szoros rugdalózóba bújó Superman helyett éhes és agresszív griffek lepik el New York egét. Persze ehhez az is szükséges, hogy egy pénzért mindenre kapható profi fényes nappal betörjön egy látogatóktól hemzsegető múzeumba, hogy egy rejtélyes szervezet nem kevésbé rejtélyes vezetője számára megszerezze Pandóra mítikus szelencéjét. Hősünk ráteszi a mancsát, ami egy látványos billoggal, különleges képességekkel, és egy ost-

rom alatt álló metropolisszal jár. Első lépésben megpróbál egy darabban kijutni az összeomló épületből, miközben sebesült vagy halott emberek tömegein hámozza át magát, és rájön arra, hogy a bal kezére égett bélyeg segítségével képes magába szippantani és saját céljaira felhasználni az animus nevű túlvilági energiát.

FÉL KÉZZEL

Deckard rövidesen újra találkozik a megbízó által elárult kontaktszeméllyel, s az átvezető képsorokban csinosnak rajzolt, ám 3D-ben inkább a „papírzacsó a fejre” kategóriába sorolható hölgyeménnyel együtt egy másik titokzatos szervezet ölelő karjaiba menekül. Ettől a ponttól kezdve hol egyedül, hol többnyire névtelen, és egy fél tár kiürítésére sem elegendő szereppel bíró, sűrűn elhalálozó társakkal vállvetve kell szembezállnia a New Yorkot, majd később Londont cafatokra tépő mítikus bestiákkal. Minden elejtett fenegyőző után animust szipolyozhatunk testünkbe, s az így felgyülemlett energiát a sérülések orvoslására, tárgyak és fenegyőzők eltaszítására, továbbá az étteri teremtmények sebezhetővé tételére fordíthatjuk.

SZÖRNYEK KERINGŐJE

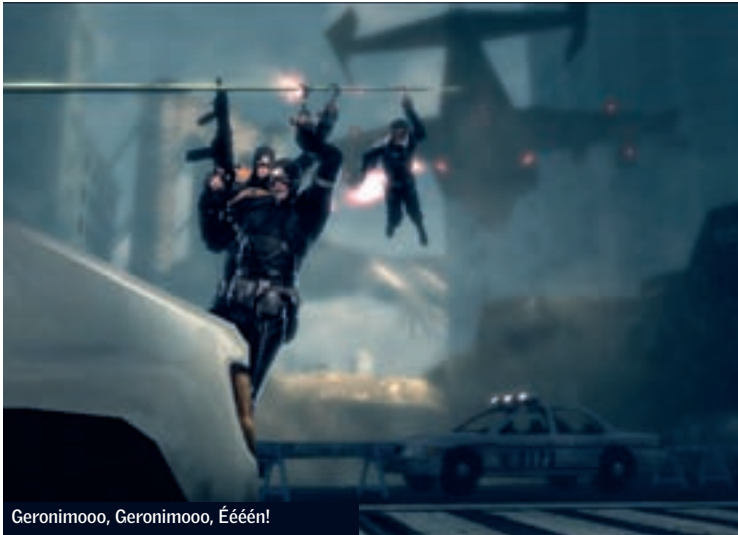
Ha már sérülésnél tartunk, érdemes néhány szót ejteni az emberi és nem



Buli van, srácok!



i A legtöbb kultúrkörben megjelent alakváltók (görögül lycantropus) közül a farkassá változó ember története a leggyakoribb. A ma használt elnevezés (vérfarkas – werewolf) a frank wer-wulf, vagyis ember-farkas kifejezés nyomán született.



Geronimooo, Geronimooo, Éééén!



Ok, tényleg befér a szádba. Most már nyugodtan letehetsz



Hogy miért lesz jobb a Legendary, mint a Turning Point? Mert másik csapat dolgozott rajta, másik kiadó kezeli, bő három évet fordítottunk rá, és végigjátszva élveztük minden percét.

John Garcia-Shelton, Spark Unlimited, producer

emberi ellenfelekről is, akik – láss csodát! – bántalmazni akarnak. Anélkül, hogy komolyabban spoilereznék, elárulhatom, hogy a Black Order paramilitáris kommandói még nehezebb fokozaton sem jelentenek kihívást. Ugrabugrálnak egy kicsit, néha fedezéket keresnek, és feltűnően hasonló (gy.k.: ugyanolyan) animáció kíséretében haláloznak el. Amikor az egyik fickó lábát löttem, és a fejéből ömlött a vér, már képtelen voltam visszafojtani a feltörni kívánckozó kacajomat.

A szörnyellák szerencsére jobban sikerültek. A vérfarkasok kiszámíthatatlanul és gyorsan mozognak (a falakon is), testük regenerálódik, így akár baltával, akár más fegyverrel, de meg kell szabadítani őket ocsmány ellenfelel. A tűzgyíkok legnagyobb ellenfele a víz, ezért a tűzcsapokat, locsolókat érdemes használatra fogni. A szépen elhaló lángnyelvek után élettelen kőszoborrá merevedő, majd önmagába roskadó tűzgyíkok víz általi halála az értékelhető momentumok közé tartozik.

Náluk is jobban sikerültek a narik. Ezek a gonosz kis tündérek éteri állapotban sebezhetetlenek, de ezen segít egy erőteljes animuslöket. Bár test-test elleni küzdelemre is vállalkoznak olykor, lényegesen veszélyesebbek, amikor telekinetikus képességeikhez folyamodva súlyos tárgyakat (pl. autó, sorozatlövő italautomata) vágják a gyanútlan játékos fejébe. Rajtuk kívül persze találkozunk még falakat bontó minótaurosokkal, víz által támadó csáppokkal, a griffeket már említettem, a további felhozatal pedig maradjon meglepetés.

felzippantásakor hallható suttyogás azonban kellemes borzongást vált ki az ember fiából (vagy lányából). Hangulata azonban van, s bár maga a történet távol áll attól, hogy dicsérettel illethetném, úgy zárul, akarmondani, úgy marad nyitva, hogy megágyazza az utat egy folytatás számára. Ha valamilyen csoda folytán erre sor kerülne, akkor szívőből remélem, hogy a Spark srácái időközben megtanulják, hogyan kell tisztességesen összerakni egy játékot. Jelen cikk tárgyát pedig csakis akkor ajánlom, ha krónikus griff és vérfarkas hiánnyal küszködnetek, és már képtelenek vagytok megbirkózni az elvonási tünetekkel. [G](#)

PANDÓRA SZELENCÉJE

Egyszerű félrefordítás



PANDÓRA SZELENCÉJE HÉSZIODOSZ ÍRÁSA SZERINT egy olaj vagy gabona tárolására használt agyagedényt formált. A szelence (más nyelvekben doboz) elnevezés a 16. században ragadt rá, amikor a humanista Rotterdami Erasmus a görög pithos (tárolóedény) szócskát a latin pyxis (doboz) szóval helyettesítette.

A történet szerint Pandorát Héphaisztosz, Aphrodité és Hermész alkotta meg más istenek segítségével Zeusz parancsára, aki meg akarta büntetni a tüzet megszerző Prométheuszt és az emberiséget. A Kaukázus hegyvonulatához láncolt titán hiába figyelmeztette testvérét, Epimétheus mégiscsak feleségül vette Pandorát, aki egy tárolóedényt kapott Zeusztól, ám az istenek királya megtiltotta neki, hogy kinyissa. Sajnos a hölgyet úgy sikerült megalkotni, hogy földöntúli vonzereje mellett jó adag kíváncsiság is szorult belé, így némi hezitálás után csak kinyitotta az edényt. Ezzel a világra szabadult minden szörnyűség, minden gonoszság, a betegségek és a munka fáradalma (nem vicc). Pandóra az utolsó pillanatban zárta vissza az edény fedelét, így egyetlen érték megmaradt, a remény.

SEGÍTSÉG, MEGVAKULTAM!

Néhány jobban sikerült pillanatot (pl.: a Times Square-en bóklászó gölem, a griffek első hulláma) leszámítva a Legendary nem túl szép, sőt, kifejezetten ronda. A lények még kinéznek valahogy, de az emberekre inkább illik a szekerével faragott jelző, és akkor még egyetlen szót sem ejtettem az igénytelen textúrákról, amik a lineárisan felépített pályákon a falakat és egyéb felületeket borítják. Ennél az Unreal motor sokkal szebb és látványosabb dolgokra képes. Az audio szekció sem áll a helyzet magaslatán, hiszen a szinkronhangokat a legnagyobb jóindulattal is csak középszerűnek nevezhetjük. Arról nem is szólván, hogy a golyópuffogató eszközöket olyan lagymatag hangeffektekkal sikerült ellátni, hogy a géppisztolyt inkább néztem vásári kereplőnek. Legalább a griffek visítása, a vérfarkasok üvöltése, a tűzgyíkok morgása, és a narik nevetése tűrhetőre sikeredett, akár csak a rockos dallamok. Az animus

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/legendary

GameStar

HARDVERIGÉNY:

P4 2,6 GHz / AMD Athlon X2 3800
2 GB RAM, GeForce 7600 GT /
Radeon X1600

- + van hangulata
- + hordákban támadó szörnyek
- + porig rombolt világvárosok
- ronda, bugos grafika
- bugyuta mesterséges (un)intelligencia
- unalmas, inkoherens történet

64

A címe legendás, a játék már nem annyira.

NAGY KARÁCSONYI GAMESTAR NYEREMÉNYJÁTÉK

NYERJ 800.000 FT-OS ÁLOMSZÁMÍTÓGÉPET!!

VAN SZÁMÍTÓGÉPED? Nyilván van. Szeretnél egy jobbat? Nyilván szeretnél egy jobbat! Ha pedig éppen nincs fölösleges 800 ezer forintod arra, hogy hirtelen összerakd magadnak a legbrutálisabb gépet, amit csak tudsz, akkor mit tegyél? Csak néhány SMS-nyi távolságban vagy tőle, úgyhogy gyere, NYERD MEG MAGADNAK!

Egy vérbeli gamer számára nincs ennél szebb karácsonyi ajándék: persze a szeretet a fontos, meg a... szeretet, de azt nyilván senki sem bírja, ha az év végi játékdömping jobbnál-jobb játékeit alig bírja elrángatni a szegény öreg vas, ami kétségbeesetten zakatol az asztala alatt. Jobb is, ha nem látja onnan ezt az álmogépet, mert a végén proci-infarktust kapna. Ez nem is gép, ez egy vadállat! Lásuk, mi minden rejtőzik a brutális szörnyeteg belsejében!



INTEL CORE I7 965 EXTREME

Az Intel Core i7 965 Extreme 3,2 GHz-es, négymagos processzor a Hyper-Threading technológiájával együtt megeszi reggelire napjaink menő játékeit, továbbá az extrém túlajtás sem lehetetlen számára!



CHIEFTEC SMART SH-01

A Chieftec SH-01 visszafogott külseje ne tévesszen meg, az igazi értékeket belül találod meg. Az óriási bendőbe akár 2 darab két GPU-s videokártya is befér, a HDD-eket pedig fiks rendszerben tárolhatod.



SAMSUNG 2443 BW

Full HD felbontáson túli élményekkel gazdagodhatsz a Samsung 2443 BW monitorral. A 24 hüvelykes képát-ló, az 20 000:1-hez kontrasztarány és az 5 ms válaszidő gyors és részletgazdag csatákat, versenyeket garantál.



WINDOWS VISTA ULTIMATE

A modern hardverekhez modern operációs rendszer illik. Már el is kezdheted összeírni a DirectX 10-es játékokat, a géphez ugyanis egy dobozos Windows Vista Ultimate SP1 verzió jár!

Microsoft®

MICROSOFT OFFICE 2007

Házi feladatot csinálni utálatos dolog. Az új kezelőfelület bemutató Office 2007 csomaggal azonban könnyű dolgod lesz, gyorsan és egyszerűen tudsz vele dokumentumokat, táblázatokat és prezentációkat készíteni.

Microsoft®



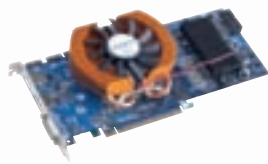
GIGABYTE EX58-UD5

Erős processzorhoz csúcskategóriás alaplap illik, mely szerepet kitűnően játssza el a Gigabyte EX58-UD5. A CrossFireX és SLi technológiák támogatásával pedig rettentő gyors játéképet építhetsz rá!



GIGABYTE ODIN PRO

Hiába az erős hardver, gondolni kell a jövőre is. A Gigabyte 1200 W-os tápja mellé bátran pakolhatod bele az újabbnál újabb procikat, videokártyákat, nem lesz gondod az erőmű stabilitásával.



GIGABYTE HD 4870 IGB

Egyedi tervek alapján készült a Gigabyte 1 GB memóriával felszerelt Radeon HD 4870-es vezérlője. Az erős 3D- teljesítmény mellé HDMI és DisplayPort kimeneteket is kapsz!

GIGABYTE™



BUFFALO FIRESTIX 3X1GB

A Buffalo tuningos FireStix memóriái háromcsatornás üzemmódban várják bevetésüket. A 3 gigányi mennyiségre egy ideig biztos nem lesz panaszod.

BUFFALO



WD CAVIAR BLACK 500GB

Az egyik leggyorsabb asztali merevlemez a Western Digital Caviar Black 500 GB. A megnövelt gyorsítótár és tányérméret miatt széleseben töltődnek be a játékok.

WD Western Digital



GENIUS NAVIGATOR 320

Célozz, löjj és örülj! De azért ne vidd túlzásba, a Navigator 320-as rágcsálóval finoman kell bánnod. 1200 dpi felbontású optikai érzékelő várja a nehezebbnél nehezebb küldetéseket.



GENIUS TRIO RACER FF

A virtuális versenypályák király lehetsz a Genius Trio Racer FF kormány használatával. Az élethű erővisszacsatolással és a strapabíró kivitel révén a keményebb ellenfelekkel sem lesz gondod.



GENIUS SP HF 2000 A

Többcsatornás csipogók helyett valódi fából készült Genius hangfalakon át élvezheted a fegyverek ropogását, netán az autók motorhangját. A 60 W teljesítményű sztereó hangfal pár hangminőségével nem lesz gondod.



GENIUS SLIMSTAR 220

A Windows Vistával teljes mértékben kompatibilis, vékonyított SlimStar billentyűzet elsősorban multimédiás felhasználásra termett, ám több órnyi játék esetén is hűség társad lesz.

Genius



SCYTHE HŰTŐK

A Core i7-es fenevad elég forrófejű jószág, épp ezért a Scythe termékeit vetettük be ellene. A CPU-t egy óriási hőcsöves hűtő, míg a többi komponens ultracsendes ventilátorok hűtik.



SAMSUNG SH-S223F

Amint betelik a merevlemez, szükség lesz egy gyors DVD-íróra. A Samsung SH-S223F akár 22*-es sebességen is képes pörkölni a lemezeket, valamint a LightScribe lemezcímkéző eljárással sem áll hádlábon.

SAMSUNG



HITI PHOTO SHUFFLE

A fotónyomatás mesterévé fejlődhetsz a HiTi hőszublimációs nyomtatója segítségével. Eddig nem látott minőségű képeken kaphatod meg azt, amit eddig csak a monitoron láttál.

HiTi

GameStar

KÉRDÉS:

Hányadik Karácsony ez a Gamestar történetében?

GS A: 3
GS B: 10
GS C: 25

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-től Január 14-ig

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

SMS-rendszer szolgáltató: D. C. Lax Kommunikáció

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



FIFA MANAGER 09

Aki él-hal a fociért, és meglehetősen sok idővel rendelkeznek – ez az ő játéka

//Gyu

RÖVIDEN

Elég régóta létezik a sorozat, amely a FIFA licenceivel rendelkezve a világ megannyi bajnokságában enged minket menedzserkedni. Ez a legújabb rész.

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Bright Future

A MINAP A FIFA MANAGER 09-et tesztelgetve elgondolkodtam azon, vajon milyen emberek játszanak ilyen, adatbázis alapú játékokkal, ahol a számok, az értékek a legfontosabbak, s ahol a játékmenet izgalmai néha egy Excel táblát is épphogy felülmúlják. S rájöttem, hogy nyugodt, ráérő, nem kapkodó emberek tolják az ilyen játékokat (ezek mind pozitív jelzők ám), és mindehhez hozzájárul a foci igaz szeretete. Magyarán, aki FIFA Managerezik, az rossz ember nem lehet (vagy valamilyen módon megunta az eddig bizony jobban teljesítő konkurenciát, és annak ez az életstílusa).

LÁSSUK, KI FOG GÓLT LŐNI?

A teszt elején kipróbáltam régi kedvenc funkciómát – létrehoztam egy új klubot, elhelyeztem valahol a nagy magyar Alföldön, elneveztem Sehonna FC-nek, majd elindítottam a bajnokságban. A fiúk szépen szaladgáltak a labda után/elől, amikor bekapcsoltam a 3D-s módot, azonban gólt, azt egy darabot sem szerzett senki. Leigazolni is csak Nyíregyházáról tudtam egy spíler, más nem akart idejönni, s persze a saját játékosállomány semmire sem volt jó. Mindehhez rendes magyar szokásként rettentő létesítményi feltételek voltak adóttak, amely bár kétségtelenül reális, ismerve a körülményeket, azonban nem segítette a játékelményt. Magyarán a 10. lőtt gól nélküli, elvesztett meccs után úgy gondoltam, ebből elég – valami itt nem stimmel. Át is tértem gyorsan egy angol első osztályú klub, a Gera Zoli-féle Fulham menedzselésére. Itt jöttek a 0-0-ák szép sorban egész addig, amíg át nem tértem a 3D-s meccsről az instant eredményre – egyből megtalálták a srácok a góllövő-cipőjüket, attól kezdve legalább aránylag elfogadható ered-

mények jöttek ki. A cél egyértelműen a bentmaradás, ez talán sikerülni is fog – főleg ilyen nemzetközi csapattal. Apro-pó nemzetközi – sajnos lehetetlen elkerülni, hogy az ember kezdő menedzserként valamelyik kis labdarúgó nemzet kapitánya legyen (nekem például felajánlotta Bolíviát, Örményországot, és a Feröer-szigeteket) – készüljünk fel, ezek azok a csapatok, amelyeket ellenfeleik pozífozósáknak használnak – például az acélos bolíviai csapat 4 meccsen majd 27 gólt kapott, és rúgott vagy egyet. Persze Bolívia a valóságban is elég gyöngye – de ennyire azért nem. Magyarán én úgy vélem, a játék mérközést le-játszó engine-je igencsak elrugaszko-dott a valóságtól – vagy csak nem mér egyformán, amennyiben 3D-s vagy instant közvetítést választunk.

KÉNEG Y JÓ CSATÁR

Jöjjön a feketeleves – mert bár ebben a játékban millió opció van, amelyekkel rengeteg mindent el lehet érni, a legfontosabb az átigazolási rész. Nos, ez nem sikerült a legjobban. Egyrészt elég nehezen átlátható az 1-100-as skálázás mi-



Hiába a taktika, ha játékosaink önféjűek.





A játékban 7000 játékos fotója található meg – ha olyan játékosba futunk bele, akiről mi magunk szeretnénk fotót feltölteni, akkor egy igen jól használható editor segítségével megtehetjük ezt.



A cseh fiú pont beférne a kezdőbe.



Magyar bajnokság, „rengeteg” a néző.

AMIKOR ÁTTÉRTEM A 3D-S MECCSRŐL AZ INSTANT EREDMÉNYRE, EGYBŐL MEGTALÁLTÁK A SRÁCOK A GÓLLÖVŐ-CIPŐJÜKET

att, másrészt pedig maga a folyamat, ahogy leigazolunk valakit, nehezen követhető. Én többször jártam úgy, hogy nem kaptam visszautasító vagy megerősítő e-mailt, így nem engedett a játék tovább, mert mindenképp ki kellett az új játékos számát jelölöm – pedig elvileg van egy jó kis iroda, ahova bejönnek ezek az e-mailek, de úgy látszik, ha valaki visszautasít, akkor elfelejt írni. Ezt valahol egy másik képernyő valamelyik eldugott zugából kapartam ki végül. A keresés opció nem sikerült a legjobbra ebben az évben, igaz ez a já-

tékosok keresésére ugyanígy, mint amikor működtető személyzetet akarok felvenni. Megfigyelőkkel játékosokat megnézetni elég bonyolult és macerás, azt pedig végleg nem értem, miért nem kapom meg kapásból az igényeimet, miért a megfigyelőnek kell kideríteni, kb. mennyit akarhat a srác. Még egy szerencsétlen dolog: ha 1024x768-as felbontásban játszunk, és alul meg akarjuk nyomni a „Tovább” gombot, ha kicsit továbbsszalad az egér, akkor mindenféle statisztikák ugranak fel a gomb helyére megakadályozva, hogy tovább halad-

hassunk. Később nagyobb felbontásra váltva persze elmúlt ez a probléma, azonban ez kétségtelenül a rossz tervezés eredménye. Egyébként is jellemző a játékra, hogy a felhasználói felület sokszor zavaró – nagy mennyiségű adatot zsúfoltak a képernyőre –, így nem kell almenükön kattintgatni, minden marhaság ott van (melyik csapatnak épp mennyi az energiája, kik a legjobb góllövők, melyik csapat hogyan teljesített az előző fordulókban, stb). Nem is tudom, én opcionálisan eltüntethetővé tettem volna ezeket, ugyanis speciel nem hiszem, hogy a játékidő 80%-ában kint kéne lennie a képernyőn, melyik játékosoknak jár majd le a szerződésük, főleg akkor nem, ha nem is én, hanem az MI foglalkozik ezzel a kérdéssel. Emiatt is hadd nevezem a felhasználói felületet zsúfoltnak és kesze-kuszának. A legfárasztóbb, amikor már csak 24 óra van hátra az átigazolásból, kapunk egy digitális órát, amely csak akkor áll meg, ha nekünk ajánlanak valakit – mi nem tudjuk megállítani – ez ismervé a nemzetközi futballban szokásos utolsó perces átigazolásokat, elég neveléses.

ről a programról, pedig például a 3D-s meccs új felülete elég jó, sokkal egyszerűbb közbeavatkozást tesz lehetővé, mint régebben, sőt, a lejátszott meccs is igazi focira hasonlít néha – a baj csak az, hogy néha nem úgy működik, ahogy akarom. Sajnos azonban emellett új fejlesztést nemigen vettem észre, ami kimondottan csalódottá tett, hiszen ha kivesszük a 3D-s meccset, akkor végül is ugyanazt kapjuk, amit tavaly is. Az pedig minden személyes karrier, család-építés, Sims-szerű építkezés, egy játékost irányító player-manager mód (stb...) ellenére sem lesz jobb konkurencseinél. Pedig az 1500 klubból és 25 ezer játékosból álló adatbank tiszteletreméltó – de önmagában kevés. [CS](#)

CSINÁLJUNK CSAPATOT!

Bárhon, bármikor



A FIFA MANAGER SOROZAT EGYIK LEGNAGYOBB ERÉNYE, hogy bármelyik ország bármelyik ligájában létrehozhatunk csapatot, megtervezhetjük a csapat mezt, címerét, megadhatjuk a csapat nevének rövidítését/becenevét, amelyre a sajtó is hivatkozik (Mint az FTC/Frادي, vagy DVSC/Loki stb...), a térképen bejelölhetjük, pontosan hol is található a város, amely színeiben a csapat játszik, stb. Azonban ne feledjük, az így létrehozott csapat valószínűleg harmatgyenge lesz, nagyon gyöngye presztízzsel – szóval csak igazi kihívást kedvelők próbálják ezt.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/fifa-manager-09

GameStar

HARDVERIGÉNY:

P4 1,3 GHz,
256 MB RAM
32MB VRAM

- + rengeteg licenc
- + player manager mód
- + saját magunk/család menedzselése
- kesze-kusza felület
- nem tökéletes átigazolás
- ellentmondások a játék engine-jében

71

El lehet vele lenni, de én inkább megvárom a konkurencékat...



A hat sör, no meg ez a metamorfózisos háttér nagyon beadt!

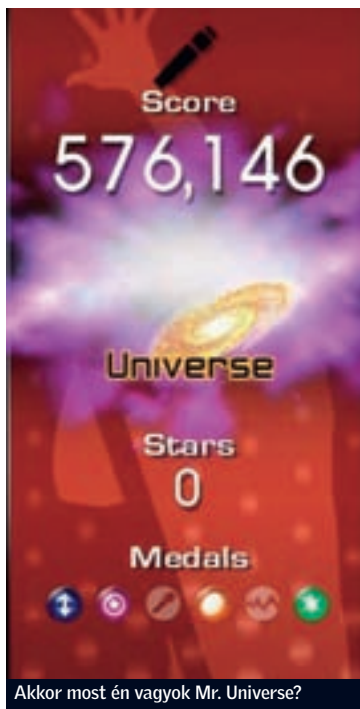


...hiába keféltem, elhagyott a nőöm

FEJLESZTŐ: iNiS Corp. KIADÓ: Microsoft Games Studios

LIPS

A *Lips* nagyszerű zeneválasztékkal, és egy mozgásérzékelős mikrofonnal próbálja meghódítani a karaoke fanokat.



Akkor most én vagyok Mr. Universe?

A MIKOR ELŐSZÖR MEGHALLOTTAM a játék címét, őszintén szólva elsősorban más témák jutottak róla eszembe... Leisure Suit Larry, az egykori kalandjáték híros szerint a „száj” a jó ízlés jele, mert hát azzal ízeleünk (és persze egy hatalmas női ajkát láthatunk egy plakáton, amelyből érzékien nyúlik ki a nyelv). Ha a Google képkeresőbe beírod, hogy „lips”, akkor is Angelina Jolie wallpaperek jönnek elő, gondolom, a színésznő hatalmas, húsos ajkaira reflektálva. Végül, ha az erotikát és kétértelműséget félretesszük, akkor is a GTA részek Lips FM rádióadója ugrik be, pedig hát a Lips egy igazi, echte karaoke program...

SZÓLJON HANGOSAN AZ ÉNEK

Elnézést az örökbecsű Soltész Rezső idézetért, de hardcore gamerként nem lehet némi mosolygás nélkül elmenni a *Lips* mellett. Amikor a Microsoft itthon bemutatta a játékot,


Megasztár hírességeket láthattunk, hallhattunk, mint például Tóth Gabi, aki tényleg profizmussal adta elő a számára felkínált számokat. Amitől a *Lips* alapvetően különbözik más hasonszórú programoktól, az az, hogy a játékhoz mellékelte mikrofonban egy mozgásérzékelőt is találhatók, amelyet a megfelelő ritmusra, vagy a program parancsaira kell rázni, felemelni, vagy óvatosabban mozgatni. A program persze a hangtónusodra is figyel, viszont az teljesen mindegy, hogy pontosan mit énekel (szövegfelismerés nincs a játékban), így akár dúdolhatsz is, vagy egész más szavakat is énekelhetsz, a lényeg, hogy a tónus stimmeljen. Emellett hatféle kategóriában is helyt kell állnod, ezek közül három emelnék ki: stabilitás, ritmus és technika. Minél több pontot érsz el, annál magasabb rangot kapsz.

KÖNNYŰZENE

A játék pozitívuma kezdők, illetve botfülűek számára egyben egyik negatívuma is: túlságosan is könnyű, ez pedig abban jelentkezik, hogy nem nehezedik fokozatosan, mint például a *Guitar Hero*. Így mint játék, a *Lips* nem túl nagy kihívás, inkább az a bulikban. No persze multiplayerben más a helyzet: ha egy másik wannabe rocksztárt próbálunk leénekelni a színpadról, akkor már nem olyan könnyű a dolgunk. A multiplayer egyébként igen szórakoztató, annak ellenére, hogy túl sok játékmód nincs benne. Ha nem egymás ellen énekel-

tek, akkor duettre is nyílik lehetőség: ilyenkor a két játékosnak egymás után kell különböző zenerészeket énekelni. Vicces ötlet továbbá, hogy még több játékos csatlakozhat a „koncerthez”, azáltal, hogy az Xbox 360 kontrollere különböző zeneszerszámokat szimulál, mint például a tamburin.

BULIRA TÖKÉLETES

A játék zenei repertoárja igen változatos: többek között Nirvana és Ace of Base is megtalálható benne. Ha a sok-sok muzika nem felel meg ízlésünknek, akkor iPodon, vagy akár számítógépen keresztül saját számokat is feltölthetünk, viszont a szöveget nem importálja automatikusan a szoftver, ezért fejből ismernünk kell ezeket. A *Lips* igazi „buliprogram”, a nehézségi szint hiánya miatt ugyanis a szingli játékosoknak semmilyen kihívást vagy perspektívát nem nyújt. Magányos Xbox 360 tulajoknak van bőven másféle játék, nekik a *Lips*et nem ajánlom, viszont ha gyakran összejössz a barátaiddal, akkor tényleg remek szórakozás kicsit „szájalni” egyet. 



Egyiket se ismerem, de biztos nagyon jól lehet énekelni.





Egy darab hirtelen sült nindzsa rendelv



Ajaj, nem kellett volna beszólnom a tar fejére...

FEJLESZTŐ: Midway KIADÓ: Midway

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Egy Mortal és DC koktélt kaptunk, felrázva, nem keverve, némi paradicsomlével nyakon öntve

//BadSector

KI NE ISMERNÉ A HÍRES verekedős játékok egyik hatalmas klasszikusát, a *Mortal Kombatot*? Élőhalott nindzsák, szuperügynökök, mutánsok, félistenek, és sok más eredeti, nagyon eltalált karakter színesítette ezt a fröcsögő vérrel és kitépett gerinccel operáló 2D-s verekedős játékot, amelynek márkája mára szinte fogalomává vált. A rengeteg folytatás közepette

szinte észre sem vettük, hogy az Xbox 360-as résszel még adós volt a Midway. Mindezidáig...

KÉPTELENÜL VÉRES KÉPREGÉNY?

Mortal Kombat vs. DC Universe – mint az a címéből is kiderül – azzal az ötlettel próbálja kicsit feldobni a jól ismert sémákat, hogy a régi verekedős karaktereket a DC képregények

szuperhőseivel ereszti össze pár pofon, rúgás, és arcontaposás erejéig. Az ötlet elsőre talán kissé idétlennek hangzik, de ha belegondolunk, akkor a szuperhősök és szupergonoszok sem sokban különböznek Liu Kangtól vagy Kanótól. A sztori (persze szándékosan) olyannyira idétlenül ostoba, hogy az már komolyan jó: Darkseid és Shao Khan egyesülnek Dark Khanná, és ezáltal a két univerzum is összefonódik. A régi harcos bajnokok, illetve a képregényfigurák egymást okolják a katasztróféért, és úgy döntenek, hogy ezt a kérdést úgy tárgyalják meg finoman és diplomatikusan, hogy jól elkenik egymás száját. A keveredés folytán persze nemcsak az *MK* karakterek találkoznak különféle comic book hősekkel és antihősökkel, hanem ők is egymással, így ha eddig azon törted a fejed álmatlan éjszakáidon, hogy vajon milyen lehet Superman és a Joker találkozása, akkor ezt most végre első kézből kipróbálhatod.

sülhetünk, vagy a Freefall Kombat, ahol úgy lökhetjük le ellenfelünket a magasból, hogy különösen fájdalmas módon essen a hátára.

CENZÚRÁZVA?

Nem erőltették a fejlesztők a túlzottan csicsa-micsa 3D-t sem: bár a karakterek maguk 3D-s, azonban a helyszínek háttérre 2D-s. Ez még hű is lenne az alapkonceptióhoz, azonban az már sokkal kevésbé, hogy bizony a látványos, különösen brutális kivégzések hiányoznak a játékból. Bár Kano szívet tépett ki, Sub Zero tépett fejet gerincoszloppal!

JÓ, JÓ, DE NEM KLASSZIKUS

Az *MK vs. DC* ennek ellenére is remek rész a sorozatban, bár annyira nincs ott a szerez, mint a legjobb epizódok (például a második rész). Kár, hogy az erőszakról való félelem győzedelmeskedett ebben a Jack Thompsonoktól és politikusoktól való féls világban, mert hát a *Mortal Kombat* véres és kegyetlen részek nélkül olyan, mint a bableves csülök nélkül...

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

Az alapkonceptiót leszámítva a *Mortal Kombat vs. DC Universe* igazi visszatérés a gyökerekhez. Nincs itt agyonbonyolított irányítás, mindenféle felvehető kardok, vagy túlzottan belassított mozgás, mint néhány előző Xboxra készült címmel, itt ugyanolyan ütéseket, rúgásokat és speckókat vihetünk be, mint az ősrégi klasszikusokban. A játékmenetet legfeljebb apró mini-játékok színesítik, amelyek jól integrálódnak a verekedésbe. Ilyen például a Klose Kombat, amelyben a megfelelő gombok nyomásával közelharcban érvénye-



Wonder Woman becsap, és máris ott a ketchup... (Bocs...)



És most énekeljük együtt kórusban: „YMCA”

GameStar
82
Kicsit több ketchup és húscsapat nem ártott volna, de azért igencsak finom falat

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

GameStar Olvasói TOP5

- 1 GTA IV**
2008. december
- 2 PRINCE OF PERSIA**
2009 január
- 3 STARCRAFT 3**
2009
- 4 DIABLO 3**
2009
- 5 F.E.A.R. 2.**
2009. február



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 WORLD OF GOO**
Most már hivatalosan is Game of the Évezred, nuff said.
- 2 WOW: WOTLK**
Mit csináljunk, visszaestünk... Nem vagyunk büszkéek rá.
- 3 LOTRO: MINES OF MORIA**
Gyu helyettünk is járja a bányákat, fel sem akar jönni.
- 4 LEFT 4 DEAD**
Meleg, bensőséges hangulat és hangulatos, meleg bensőségek...
- 5 WC 3: THE FROZEN THRONE**
A szerkesztőségben csak nem ülünk neki WoW-ozni, de egy kis TFT belefér



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (nem játék)

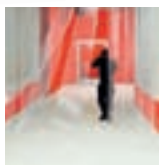
- 1 KFC CSIRKÉK**
- 2 HÓ**
- 3 PENDULUM: IN SILICO**
- 4 BOSTON CELTICS**
- 5 A HÉT CSILLAGOS SZÁLLODA DUBAI-BAN**

Akció

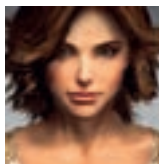


GTA IV GS 2008_11 - 98 %

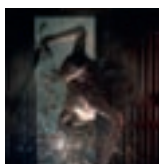
Az borostás szláv csóva kalandjai, a szintén nem éppen annyira ártatlan Liberty Cityben. Autók és robbanások minden mennyiségben.



MIRROR'S EDGE
GS2008_12 - 84%
Mamuszos lányka kalandjai a tetőn, az újszerű belső nézetes szaladgálós játékban. Jó sztori, lendületes játékritmus, fincsi.



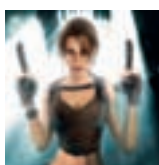
PRINCE OF PERSIA
GS2008_12 - 84%
A herceg sokadik kalandja, ezúttal erős feminin dominancia mellett.



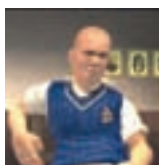
DEAD SPACE
GS2008_10 - 84%
Mélyűri parák, Halálhajó típusú élmények. Ezt kínálja az EA akaratlanul is Bioshockhoz hasonlított akciójátéka.



LEFT 4 DEAD
GS2008_12 - 89%
Zombik, minden mennyiségben. Ezúttal szerencsére nem csak irthatjátok őket, hanem irányíthatjátok is.

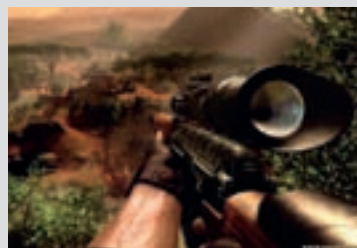


TR: UNDERWORLD
GS2008_11 - 86%
Lara magára akasztotta az úszóbugyit, meg a gumikacsát, természetesen kötelező darab, mint mindig.



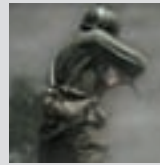
BULLY
GS2008_11 - 79%
Ha frusztrált voltál valaha is a sulis éveid alatt, a Bully-t Neked találták ki. Nevelő hatású készítmény.

FPS

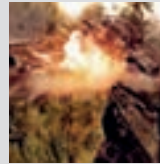


FAR CRY 2 GS 2008_11 - 88 %

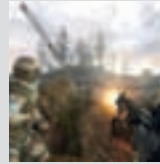
Afrika ezúttal nem valóságosval érkezik. Hatalmas szabadság, még több robbanás... lassan indul be, de utána már dübörg!



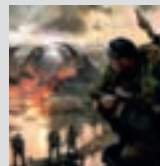
COD: WORLD AT WAR
GS 2008_12 - 87%
Többjátékos módban szuper élményt, egyjátékos módban pedig a szokásosan erős minőséget hozza az újabb második világháborús FPS.



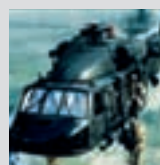
CRYSIS: WARHEAD
GS 2008_10 - 92%
A magyar srácok által kidolgozott különálló kiegészítő-lemez minden szempontból kielégítő. Jó szinkron, akciódús játékmenet, mi kell még?!



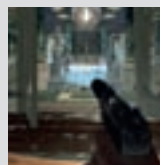
BIA: HELL'S HIGHWAY
GS 2008_10 - 80%
A várt BIA sorozat újabb tagja, még mindig izgalmas játékmenettel és harcrendszerrel. Második világháborús kéjhőmpöly.



S.T.A.L.K.E.R. CLEARSKY
GS2008_07 - 92%
A kiegészítőre szerencsére nem kellett éveket 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 haversrác oson Csernobilban.



QUANTUM OF SOLACE
GS2008_11 - 81%
James Bond visszatér ismét a játékok közé, ezúttal egy megfelelően összerakott FPS formájában.

RPG

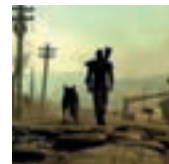


WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING GS 2008_12 - 95 %

A WoW új kiegészítője az itthoni és nemzetközi launch party után megállíthatatlanul tör előre, nem véletlenül. Nerf Death Knight plz.



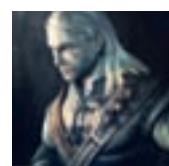
LOTRO: MOM
GS 2008_12 - 93 %
Gyu le sem szakad Móriáról, úgyhogy tessék gyorsan csatlakozni hozzá a Balrogok püfölésében.



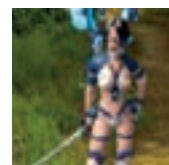
FALLOUT 3
GS 2008_11 - 93 %
A Bethesda új hihetetlen méretekkel és játékoszabadsággal rendelkező RPG-je.



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 - kipofozva, újracsomagolva.

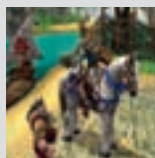


SACRED 2
GS2008_10 - 85%
Német barátaink beledtak apait-anyait és végre betölték a Sacred 2 szekerét a célba.



MASS EFFECT
GS2008_05 - 94%
A második rész megjelenéséig vajon a trónon marad a Mass Effect? Még mindig itt van.

Stratégia



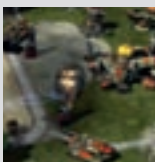
KING'S BOUNTY
GS 2008_10 - 92 %
 Reszkess Heroes sorozat, a King's Bounty megmutatja, hogy is kell ezt csinálni.



SPORE
GS2008_09 - 85%
 A véglényből naprendszer 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.

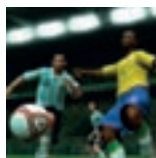


C&C: RED ALERT 3
GS2008_10 - 86%
 Az oroszok megint nyomulnak az időgéppel, ezúttal azonban nem sikerül olyan jól a dolog, mint a korábbi Red Alertekben.



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...



FIFA MANGER
GS 2008_12 - 71%
 A menedzser játékok kedvelői fellelgezhetnek, megérkezett az ideji favorit.



PRO EVOLUTION SOCCER 2008
GS2006_11 - 94%
 A PES legyűrte a FIFA-t, magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.

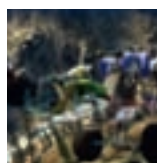


MADDEN NFL 08
GS2007_08 - 92%
 Az amerikai foci rajongói jól jártak ebben az évben, egy remek játékot kapnak a pénzükért.

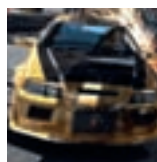
Verseny/Ügyességi



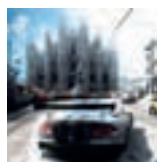
NFS UNDERCOVER
GS2008_11 - 86%
 A sebességőrültek ismét megkapják az éves Need For Speed adagjukat. Tövig a gázt és folyhat a nitro...



PURE
GS2008_10 - 89%
 Ragadd meg a quadod és ugrass át lakópark méretű távolságokat. Adrenalin, gyönyörű környezet és sok sááár vááár.



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
GS2008_07 - 84%
 Újabb hihetetlen mennyiségű kerekesezemeskuka, amit megúzhattok, széné hajthattok.

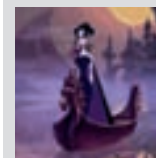


RACE DRIVER: GRID
GS2008_06 - 90%
 Továbbra is a második helyen trónol a garázsban tákolt szuperverda.

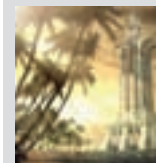


GTR EVOLUTION
GS2006_10 - 96%
 A Race 07 és kiegészítője a 49 új autóval megérkezett, kötelező darab, hisz még teljesebb az élmény.

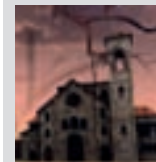
Kaland



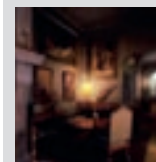
A VAMPIRE STORY
GS2008_12 - 90%
 A régóta várt vámpírlányka kalandjai a fa karókkal és fokhagymával. No és persze sok minden mással is...



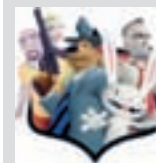
SINKING ISLAND
GS2008_01 - 90%
 Benoit Sokal mester újabb különleges hangulatú játékkal rukkolt elő.



THE ABBEY
GS2008_10 - 81%
 Újabb kellemes rajzolt kalandjáték a németektől, ezúttal templomok és papok a főszerepben, no és persze rengeteg rejtély.

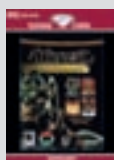


DRACULA 3
GS2008_09 - 88%
 Fokhagymát is készíts be, megfa karót, ha bele szeretnérd süppedzteni magad ebbe a remek hangulatú kalandjátékba.

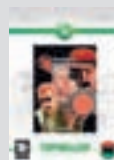


SAM AND MAX: SEASON TWO
GS2008_03 - 80%
 A nyúlón és a kutján túl újabb epizód érkezik a kalandjátékok kedvelőinek.

Budget megjelenések



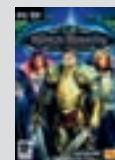
UNREAL ANTHOLOGY
4990 Ft
 Az Unreal epizódok egy kupacban, kifejezetten ajánlott az UT3 előtt/közben egy kis lazításra.



BIONIC COMMANDO REARMED
3590 Ft
 A Capcom jó helyre nyúlt, mikor fellesztette sokszok éves Bionic Commando-ját, idei színvonalra gyúrva.



LV JADE EMPIRE SE
1790 Ft
 A régmúlt kínájában játszódo Bioware RPG sokak kedvence volt éveken át, itt az ideje belekukkantanod, ha még nem találkoztál vele.



KING'S BOUNTY - THE LEGEND
4490 Ft
 Heroes rajongóknak és körökre osztott stratégia kedvelőknek minden feltétel nélkül ajánlott.

A Céh 2	4990 Ft	Overload	1990 Ft
Act of War Gold Edition	2990 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	Mount And Blade	5390 Ft
Blitzkrieg 2: Liberation	3990 Ft	Penumbra Anthology	4990 Ft
Boiling Point	1990 Ft	Runaway 2	1990 Ft
BiA:Road to Hill 30	2990 Ft	Sherlock Holmes:	
Call Of Juarez	1990 Ft	The Awakened	1990 Ft
Command And Conquer 3	3990 Ft	Spellforce 2	2990Ft
Chris Sawyer's Locomotion	990 Ft	Splinter Cell Trilogy	2990Ft
Crysis Warhead	6290 Ft	Spellforce Universe	5990 Ft
Dark Messiah of Might and Magic	4990 Ft	Stranglehold	3590 Ft
Fable	1990 Ft	Test Drive Unlimited	3990 Ft
Fahrenheit	1990 Ft	Tomb Raider Legend	1990 Ft
Fallout 3	8 990 Ft	Tomb Raider Underworld	7190 Ft
Fantasy Wars	4990 Ft	UAZ Racing 4*4	2990 Ft
Far Cry 2	6290 Ft	Warhammer: Mark of Chaos	4990 Ft
Ford Racing: ORCL	1995 Ft	Warhammer	
Gears Of War + Fear Gold		Dawn Of War Soulstorm	2 690 Ft
+ Unreal Tournament 3	7990 Ft	World Series of Poker:	
Heroes IV Complete	3850 Ft	Tournament of Champions	3990 Ft
IL2 Sturmovik: 1946	1990 Ft	Unreal Tournament 3	4990 Ft

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN

Starcraft 2	Resident Evil 5	Street Fighter IV	
Aion	2009 eleje	Empire: Total War	2009. február
Alan Wake	2009 tavasz	HEI\$T	2009 Q1
Aliens: Colonial Marines	2009 Q2	Just Cause 2	2009 Q1
Armed Assault 2	2008 vége	King Arthur	2009. február
Battlefield Heroes	2009 Q1	Mafia 2	2009 Q1
Battleforge	2009. január	Operation Flashpoint 2	2009 Q1
Borderlands	2009	Rage	2009
Colin McRae: D.I.R.T. 2.	2009 Q3	Saints Row 2	2009. január
Company of Heroes: ToV	2009 Q1	Splinter Cell: Conviction	2009
Damnation	2009 Q1	Starcraft 2	2009 eleje
Demigod	2009 eleje	Street Fighter 4	2009
Diablo III	2010	The Sims 3	2009. február

MEGJELENTEK A VÁRVA VÁRT NAGYOBB CÍMEK, azt hiszem karácsonykor a bejgli mellett játékmérgezésre vagyunk ítéelve.

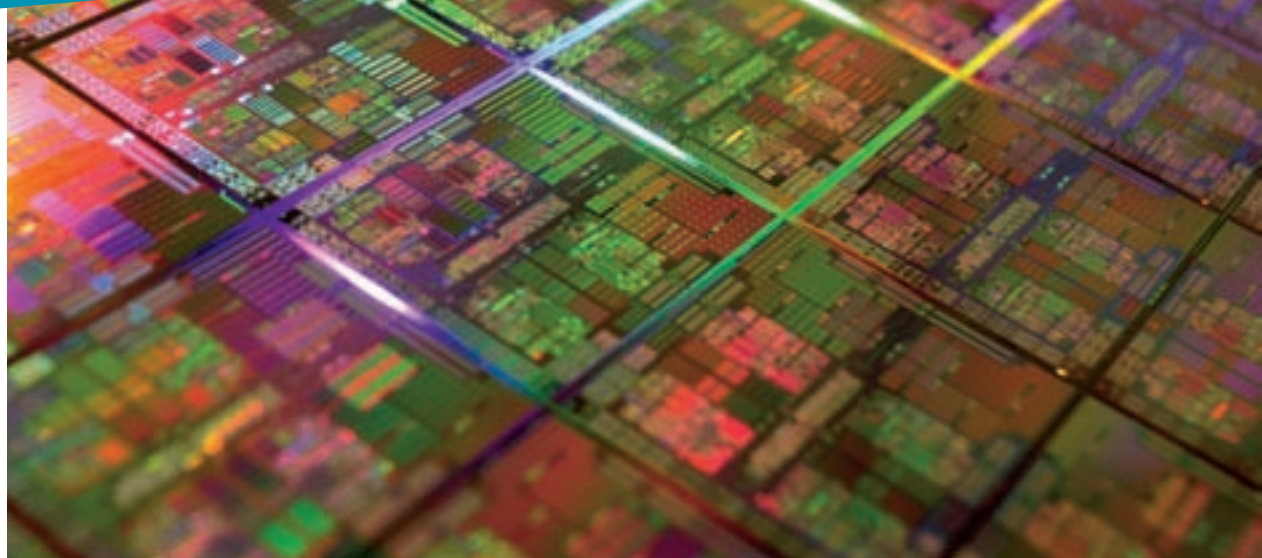


HAVAS TÉLI NAPOT, KEDVES GS OLVASÓK!

Hát ezt is megértük, elérkeztünk a 2008-as év végéhez. Remélem legtöbben csupa jó emlékekkel gazdagodtatok az idén, és egyikőtök sem fog szomorkodva karácsonyozni és szilveszterezni. Sőt, remélem mindenki jó sok hardvert fog találni a fa alatt, kíváncsi vagyok, a Jézuska kinek hozza majd el a Core i7-es örömeiket. Én úgy döntöttem, idén kihagyom az adventi hardver vásárlást, úgyhogy én maximum túlleveleket fogok söprögetni, miközben egy óriási tányér zserbót tartogatok az másik kezemben.

A Mélyvíz is bekarácsonyosodott egy kicsit, hála a mi rettentően ügyes grafikus brigádunknak. A témákat illetően túl sok mindent nincs mit mondanom, sokkal többet ér, ha most azonnal lapoztok, és belevetitek magatok a tesztek, termékbemutatók és vásárlási ajánlatok sűrűjébe. Ez utóbbi most kivételesen nagyobb hangsúlyt kapott, mint eddig, azt gondoltuk, egy áttekinthető, hosszabb cikkkel tudunk a legtöbbet segíteni a karácsonyi bevásárlási láz közepette.

Végül, de egyáltalán nem utolsósorban felhívnam a figyelmeteket az óriási hardveres nyemreményjátékunkra, amely révén egy szerencsés valaki egy irtózatosan erős konfiguráció gazdája lehet. Ennek a valakinek minden bizonnyal nagyon szép karácsonya lesz, ezért nem tudok mást mondani, hogy játéokra fel, talán pont te leszel az a szerencsés emberke!



AMD PHENOM II TÖBBMAGOS ÚJDONSÁGOK 45 NANOMÉTEREN

A HOGY AZT AZ ELSŐ NÉGYMAGOS AMD processzorok megjelenésénél is láthattuk, elsőként a szerverpiacra szánt variációkat mutatta be az AMD. November 13-ával hivatalosan is megkezdődött a 45 nanométeres őrsgé váltás a gyártónál, mely folyamat első lépcsőjét a megújult Opteron – kódnevükön Shanghai – CPU-k jelentik. A 2 és 8 utas kiszolgálókba tervezett típusok kezdő órajelű 2,3 és 2,4 GHz, a maximális üzemfrekvencia pedig mindkét esetben a 2,7 GHz-es értéket jelenti. A Socket 1207 foglalatra illeszkedő központi egységek közös jellemzője a csökkentett csíkszélességen történő gyártás, a 6 megabájtra duzzadt harmadlagos gyorsítótár, valamint az apróbb architektúrát érintő fejlesztések és finomhangolások. Ezek együttese akár 35 százalékos teljesítménynövekedést is jelenthet a Barcelona magos egyedekhez képest, miközben az egységek fogyasztása csökkenésen ment át – ACP: 75 W. Az előzetes tesztek alapján bizonyos számítások elvégzésekor oly-

kor még az Intel hatmagos Dunnington Xeon processzorát is képes legyőzni a Shanghai, ami kétségkívül bizakodásra ad okot az asztali CPU-k piacán is. Kíváncsian várjuk tehát, hogy a Deneb, Heka, Propos, Rana és Regor kódnev alatt bevezetésre kerülő Athlonok és Phenomok miképp fognak teljesíteni a Core 2 és Core i7 procik ellenében. Most még csak tippelni sem tudunk, viszont annyi jó hírrel már szolgálhatunk, hogy megvannak az új típusok pontos elnevezései. A Socket AM2+ foglalatra 2009. január 8-án két típus várható, a Phenom II X4 920 2,8 GHz, míg a Phenom II X4 940 kereken 3 GHz-es órajelen nyit. Nem sokkal később, valamikor februárban elindul a második hullám, mely egyben a Socket AM3 elterjedésének is a kezdete. Ezzel a lépéssel az AMD is bevezeti a DDR3-as memóriák támogatását, ám fontos kiemelni, hogy az AM3-as CPU-k AM2+-os lapokban is működni fognak, hála a kombó integrált memóriavezérlőnek. A teljes 6 MB L3 gyorsítótárral fog piacra kerülni a Phenom II X4 910, 925 és

945, mely utóbbi órajele megegyezik a 940-esnél ismertetett értékkel. Megnyirbált L3-mal két négymagos típus várható 805 és 810 számokkal, míg a hárommagosok frontján a Phenom II X3 710 és 720-at köszönhetjük. A 2,6 és 2,8 GHz-es X3-ak összesen 7,5 MB-nyi gyorsítótárat kapnak.

Többeknek meglepő lehet, hogy az Athlon brand alatt is feltűnik majd két négymagos változat. Az áprilusra jószolt Athlon X4 605 és 615 nem tartalmaz majd L3-as gyorsítótárat, cserébe viszont jóval kedvezőbb áron kerülnének a boltok polcaira. Újabb meglepetés az Athlon X3-ak feltűnése, melyek négyes társaikhoz hasonlóan szintén az L3 hiányától fognak – vélhetően – szenvedni. Órajelük viszont magasabb, a 410-es 2,6 GHz-es, a 420-as pedig 2,8 GHz-es üzemfrekvencián ketyeg.

Új kétmagos Athlonokra viszont egészen júniusig várunk kell majd, a Regor kódnev alatt készülő Athlon X2 235 és 240 2,7 és 2,8 GHz-es órajelűek jelennek meg a nyári hőségben. **GS**



KICSI A BORS, ÉS MOST MÉG ERŐSEBB!

AZ ESETEK 99 SZÁZALÉKÁBAN olyan túlhajtással kapcsolatos rekordokról olvashatunk, amiket valamilyen speciálisan válogatott processzorral, vagy kifejezetten a tuningosok számára fejlesztett típusokkal értek el. A Team Australia úgy látszik, meguntta az átszámolva több százezer forint értékű hardverek nyúzását, és inkább egy olcsóbb platform után néztek. A vélhetően napokig tartó brainstorming győztese meglepő módon egy MSI Wind U100 lett, mely jelenleg az egyik legnépszerűbb netbook a világon.

Természetesen a felesleges sallangokat még a procedura megkezdése előtt eltávolították, így lényegében csak maga az alaplapi nyomtatott áramkör, és az egyéb komponensek maradtak. Különleges hardver bevetésére nem került sor, a gép lelke egy mezei Atom N270-es processzor, ami mellé egy 2 GB méretű Kingston SO-DIMM memóriaplakát helyeztek. A proci hűtéséhez folyékony nitrogént használtak, melyhez speciális tartályt rögzítettek az U100 alapjára. Az órajel megemeléséhez elengedhetetlen kiegészítőnek bizonyult a Wind legfrissebb, 1.09-es BIOS-a, ami nem



mást, mint magát a gyári túlhajtást engedélyezi a csöppség számára. Az említett összetevők és némi próbálkozás után a káprázatos 2358 MHz-es órajel sikerült elérniük a srácoknak,

miközben az Atom processzor hőmérséklete nem lépte át a 40 Celsius fokot. Nem sok mindent lehet ehhez az eredményhez hozzáfűzni, innen is gratulálunk nekik, csak így tovább!

INGYEN GRAFIKUS KÁRTYA A BFG-TŐL! PERSZE NEM HAZÁNKBAN...

NOVEMBER VÉGÉN EGY OLYAN akciót jelentett be az erősen NVIDIA-párti kártyagyártó, amely kapcsán örülhetünk és szomorkodhatunk is egyben. A nagy múltra visszatekintő cég a régi fejlesztésű, AGP csatolófelülettel szerelt vezérlőket használó felhasználók számára egy olyan csereakciót tervezett, mely révén bárki ingyen juthat PCI Express-es NVIDIA videokártyához. Sőt, további 50 dollárért erősebb grafikus manggal felvértezett VGA is kérhető, melyek közül a legerősebb típus egy gyárilag túlhajtott GeForce 9800 GT. A pontos cserefolyamat a gyártó oldalán olvasható, ám azt érdemes itt is kiemelni, hogy csak a hibátlan, jó állapotban lévő kártyákat tudja visszavenni a gyártó. Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de a háttérben valami újraértékesítési dolog lehet, mellyel mondhatni újra forgalomba hozzák a becsereált AGP-s vezérlőket. Önmagában véve

túl gyanús ez a nagy jótékonykodás, bár az is lehet, ez csak mifelénk jelent ilyesmi paranoiát, az Egyesült Államokban megszokott dolog egy ilyen akció. Érdemes tehát kiutazni, vagy a rokonokat izzítani, a BFG ugyanis csak az USA lakosai számára kínálja fel a csere lehetőségét. Már megint ők jártak jól...



64 GB-OS DATATRAVELER PENDRIVE A KINGSTONTÓL

A KINGSTON TECHNOLOGY még pont a karácsonyi roham előtt mutatta be a DT150 termékcsaládjának 64 GB-os változatát. Ezzel a típussal olyan nagy nevek mellé csatlakozik a gyártó, mint a Corsair, nem mellesleg pedig ez lesz a legnagyobb DataTraveler a kínálatban. Óriási tárhelyből fakadóan a 64 gigás DT150 a video-, zene és képgyűjtemények archiválása mellett komplett rendszerképek, és egyéb biztonsági mentések tárolására is alkalmas. Az USB 2.0-s csatlakozással felszerelt meghajtó olvasási és írási sebességi adatait sajnos nem tette

közzé eddig a gyártó, az viszont biztos, hogy a Windows rendszerek mellett a Mac OS X és Linux disztribúciók támogatása is biztosított. Az 5 év garanciával forgalomba hozott, 64 GB-os DT150 hamarosan a hazai boltok polcain is megtalálható lesz, ajánlott fogyasztói ára 38580 Ft. Ha netán valakinek mégsem lenne szüksége ekkora tárhelyre, az választhatja a 32 gigás változatot is, ennek ára 20000 Ft körül alakul.



RÖVIDHÍREK

December 1. – Megnyílt az első magyar Vertu üzlet hazánkban. Az Andrásy úti üzletben a luxusteleszfonokat gyártó cég teljes kínálata

felfedezhető, a kézimunkával készülő, nemesfémekkel, gyémántokkal, vagy hímzett bőrrel díszített mobiltelefonok elsősorban a legigényesebb felhasználók számára érdekesek. A cég jövőre 300 darab készülék érték-

tesítését tervezi, mely nem lesz könnyű feladat, tekintve a 4000 eurós induló árat.

Hamarosan hazánkban is megjelenhetnek a Lenovo netbookjai. A

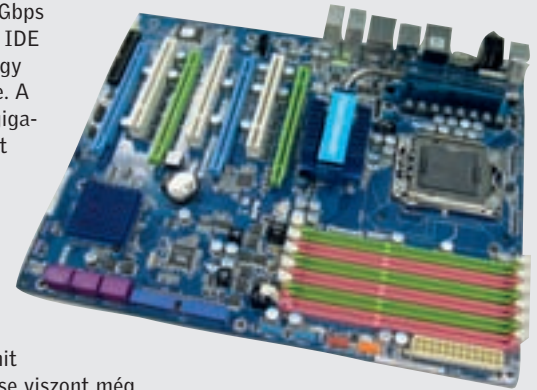
pontos megjelenési dátumot ugyan nem tudni, az árakra azonban már fény derült. A kisebbik, 8,9 colos kijelzővel felszerelt, 1,6 GHz-es Atom processzorral és Windows XP Home operációs rendszerrel árusítandó S9e

CSÚCSKATEGÓRIÁS CORE I7-ES ALAPLAP AZ ASROCKTÓL

HAZÁNKBAN AZ ASROCK inkább az olcsó, de jó felszereltségű alaplapjairól nevezetes, bár az utóbbi időben egyre több, felsőbb árkategóriákba férkőző modellt is piacra dobtak. A Core i7-es váltásról természetesen ők sem maradhatnak le, ám mivel az új processzorokhoz egyelőre csak az igen drágán mért X58-as lapkakészlet érhető el, ezért kénytelenek voltak erre a drága fejlesztésre építeni a legújabb alaplapot. A deszkára nézve azt kell, hogy mondjam, sikeresen hajtották végre ezt a feladatot, az X58 SuperComputer dicsérhető elrendezéssel és specifi-


kációkkal bír. Maga a processzorfoglat és környéke mondhatni teljesen megegyezik a versenytársak X58-as termékeivel, a bővítősínek száma és fajtája azonban már egyedinek számít. A tizenhatszoros PCI Express foglalatokból kapásból négy jutott a nyomtatott áramkörre, a sima PCI sínekből pedig hármat lehet összeszámolni. Meglepő, de egyszeres PCIe hely nem jutott az alaplapra. A CrossFireX rendszerre vágó egyének tehát akár négy Radeon grafikus kártyát is üzembe helyezhetnek, az NVIDIA rajongóinak viszont be kell érniük a három GeForce vezérlőt összefogó 3-way SLI-vel. Az ICH10R déli híd köré csak a

legszükségesebb alkatrészek kerültek, a SATA 3.0 Gbps csatlókból 6, míg az IDE aljzattól mindössze egy jutott erre a területre. A SuperComputer két gigabites hálózati vezérlőt és FireWire lapkát is kínál, a nyolccsatornás hangkódeket szokás szerint a Realtek-től kapjuk. Az ASRock X58 SuperComputer áráról egyelőre semmit sem tudni, megjelenése viszont még az ünnepek előtt várható. 



ÚJ, ALACSONY FOGYASZTÁSÚ CORE 2 PROCIK JANUÁRTÓL


A Core i7 natív négymagos központi egységek megjelenése ellenére a gyártó továbbra is a Core 2 szériát tekinti fősodornak. Mi sem jobb bizonyíték erre, mint a jövő év elején megjelenő három új négymagos, melyek típuszámai ugyan nem változnak, viszont a régiéktől való megkülönböztetés érdekében kapni fognak egy „s” jelölést. Ez a betű nem más, mint az alacsonyabb TDP-osztályba való besorolást jelenti, magyarul szólva a korábbi 95 W-ról 65-re csökkent az a bizonyos tipikus fogyasztási érték. Hogy mely Core 2 Quad egységeket érinti ez a változás? Nos, pont a legnépszerűbb 45 nm-es modelleket. A belépő-szintet jelentő Q8200 mellett a Q9400 és Q9550 egységeket is érintő ez a kedvező változás, mely nem

csak visszafogott fogyasztást, hanem várhatóan jobb tuningpotenciált is fog jelenti egyben. A 245, 320 és 369 dolláros áron megjelenő CPU-kat január 18-ától érdemes a boltok polcain keresgélni. 



GYORS ÉS JÁTÉKOS EGEREK A VERBATIM BOSZORKÁNYKONYHÁJÁBÓL

A VERBATIM KORÁBBAN kizárólag az egyszerűbb, és ezáltal bárki számára könnyen használható egerek gyártására koncentrált. A karácsonyi ünnep közeledtével azonban egy speciális célközönségnek, a játékosoknak kedveskedik a gyártó, méghozzá rögtön három termékkel. A Rapier V1 és V2 3200 dpi felbontású lézeres érzékelőt kapott, a 20 G-s gyorsulást 1,65 m/s, illetve 1 m/s sebességekkel képesek követni. Ehhez a szédületes teljesítményhez nem árt, ha az egérkéek rendelkeznek pár plusz súllyal, melyek alkalmazásával precízebbé tehetjük nemcsak a mozgást, hanem magát a célzást is. A V1-hez 7, míg a V2-höz 5 darab súlyt mellékel a gyártó, a kis korongok tömegéről azonban nincs információ. Az USB kapcsolaton keresztül kommunikáló Rapier

egerekhez saját szoftvert készített a Verbatim, amivel a kurzor és a lézeres optika érzékenysége mellett a makróbeállításokat is menedzselhetjük. A teflon talpak révén akadásmentes csúszásban lehet részünk, ám még így is ajánlott valamiféle különleges felülettel bevont egéralátét használata. A Verbatim erre is gondolt, és kifejezetten a Rapier rágcsálókhoz egy fél milliméter vastag, csúszásgátló lappal megáldott egérpadat készített. Ez utóbbi áráról sajnos nem sokat tudni, a Rapier V1 és V2-t azonban már kapni. A V1-ért 7250, míg a V2-ért 9270 Ft-ot kérhetnek el a nagyobb áruházakban. 



RÖVIDHÍREK

1 év garanciával 99900 forintos áron kezd, míg nagyobb képernyővel szerelt testvére nettó 129900 forintos áron lesz megvásárolható. Az S9e

kizárólag fekete színben lesz kapható, a 10,1 colos kijelzős testvére azonban fehér és vörös borítással is elérhető lesz.



ASUS (Webcam)

LCD monitor sorozat

**Azonnali kommunikációra
készült monitorok**

Beépített kamera- és hangfunkció

Az ASUS Webcam LCD monitor sorozat az 1,3 megapixeles, nagy felbontású beépített webkamerájával és az egyedülálló LifeFrame szoftvercsomaggal az integrált kommunikáció új csúcsára érkezett. Ne csak nézze, de hallgassa és beszéljen is! Ez az innovatív monitor nemcsak egy képernyő, hanem „kulcsrakész” videókonferencia-megoldás, ami azonnal és könnyen használható. Az ASUS LCD monitorok bármely típusa – MK241, MK221, VK222, VK221, VK191 és VK192 – széleskörű videobemenetet és 2.0-ás USB támogatást nyújt Önnek, ami a mindenben újszerű monitort ideális vizuális megoldássá teszi akár üzleti, akár szórakozási célokra.

MSI P7NGM-DIGITAL

Ismét egy újabb integrált GeForce grafikus maggal felszerelt alaplapot köszönhetünk az inteles vonalon

MŰLT HAVI INTEGRÁLT grafikus magot is tartalmazó alaplapkörképünkről épp hogy lecsúszott az MSI vadiúj fejlesztése. A P7NGM-Digital a régebben bejelentett, de csak mostanra valós piaci termékévé érett NVIDIA GeForce 9300-as vezérlőt kapta, amely az egyszem, északi és déli hídként is funkcionáló alaplap lapkában foglal helyet. Nagy szüksége volt az NVIDIA-nak erre az IGP-re, hiszen, mint azt láthattuk, az AMD-s front igen erős teljesítményt nyújt több generáció óta. Most viszont emberükre találtak a vörösök (zöldek-feketék), a 9300/9400-es páros igen izmosra sikeredett. A 16 darab stream processzor magas órajeleinek köszönhetően remekül hely áll még a legújabb játékokban is, bár azt azért hozzá kell tennünk, mindegyre csak alacsony felbontások és minőségi szintek mellett ké-

pes. A lassúság érzetét a Hybrid SLI technológia használatával lehet tompítani, a GeForce Boost teljesítménynövelő eljárást azonban csak 8400 GS vagy 8500 GT kártyákkal vehetjük használatba. A P7NGM-Digital természetesen remek alapot nyújt ehhez, az integrált VGA-hoz tartozó analóg, DVI és HDMI kimenetek révén egyszerre több kijelzőt is csatsorba állíthatunk. A lap akár az Extreme kategóriás Core 2 procikat is képes meghajtani, a memóriatámogatás viszont sajnos kimerül a DDR2-800-as modulokkal. A nyolccsatornás hangkodeket és a gigabites hálózati vezérlőt szokás szerint a Realtektől kapjuk meg, a FireWire lapka azonban meglepetésre a JMicron műhelyéből származik. A 6 darab SATA-meghajtó kezelése natív módon történik, a lapka RAID



funkciókkal is fel van vértézve. Az MSI DrMOS tuningos-energiatakarékos szolgáltatáscsomagja ezúttal nem került bele a specifikációs listába, a BIOS viszont egészen részletes felületet kínál a processzor és a memóriák túlhajtására. GS

GameStar 80

Ára: 29900 Ft

A P7NGM-Digital az erős integrált grafikus mag révén ajánlott termék, főleg ha eddig Intel IGP-vel szerelt alaplapot használtunk.

KINGSTON HYPERX DDR2-1150 MHZ 2 GB KIT

Tuningos memóriapár elsősorban Intel processzorokhoz

EGYESEK MOST BIZTOS azon török a fejüket, hogy 2008 decemberében mi keresnivalója van egy DDR2-es memória kitnek a Mélyvíz rovatban. Hiszen megjelent a Core i7, több Intel X58-as lapkakészlettel szerelt alaplap is elérhetővé vált. Igen ám, de mi a helyzet a platformhoz szükséges memóriákkal? Nézegetem épp az árlistákat, és nem nagyon látok kifejezetten az i7-es központi egységekhez ajánlott háromcsatornás memóriacsomagokat. Ez a kvázi elérhetetlenség, illetve a horrorisztikus szintet megütő árak miatt jobb, ha még egy ideig a DDR2-es oldalt erősítjük, méghozzá, ha lehet, akkor egy jól megválogatott HyperX párral. A DDR2-1150

MHz-re hitelesített HyperX lapkákat inkább Intel lapkakészletekhez és processzorokhoz ajánlja a gyártó, de persze ettől még nyugodtan választható AMD-s hardverekhez is. A teljes kapacitás 2 GB-ot jelent, azaz 2x1-es felállásban szerelhetjük be ezeket a HyperX modulokat. A gyártó CL5-5-5-15 késleltetési értékek és 2,3-2,35 V-os üzemfeszültség mellett garatálja az 1150 MHz-es órajelet, ám hogy teljesítve legyen a JEDEC-szabvány is, ezért a hivatalos, SPD-be rögzített CL5-5-5-15-as értékek a 800 MHz-es frekvenciára is érvényesek 1,8 V-os feszültség mellett. A tuningos profil feszültségadata meglehetősen betyáros érték, aggodalomra azonban

semmi ok, a gondosan megtervezett bordázat nem hagyja túlhevülni a lapkákat. Talán még az 1200 MHz is elérhető egy alaposan beállított konfigurációval, aki viszont a plusz 50 MHz-et alapból szeretné kiélni, ismét csak a Kingstonhoz érdemes fordulnia. GS



GameStar 93

Ára: 26000 Ft

Egy 45 nm-es Core 2 Duo vagy Core 2 Quad kifejezetten örül a HyperX-hez hasonló kvalitású moduloknak. Már csak az alaplapot kell meggyőznünk a sebesség támogatásáról.

GAINWARD GEFORCE 9500 GT 512 MB DDR2

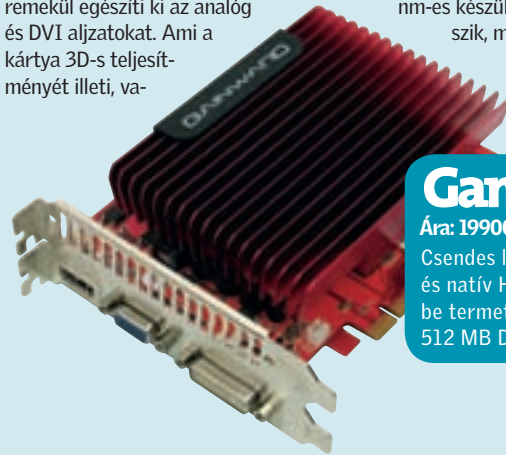
Két kártyahelyet foglaló alsó kategóriás szörnyeteg

A MIÓTA A GAINWARD ATI-S színekben is képviselteti magát, azóta egy picit háttérbe szorultak az GeForce megoldásai. Ez persze betudható annak is, hogy az NVIDIA mostanság inkább a csendes alkotó szerepét játssza, a termékbejelentések helyett gőzerővel folynak a gyártástechnológiai és architektúráis fejlesztések. A Gainward természetesen mindent megtesz annak érdekében, hogy ne maradjanak éhesen az NVIDIA-s felhasználók, és ha fent most nem is, de lent elkezdte bővíteni kínálatát. Ha jól számoltam, akkor jelenleg 5 darab GeForce 9500 GT grafikus magra épülő variáció van a gyártónál, amelyek közül mi most

az egyik különleges darabot kaptuk meg tesztelésre. Furcsa szerzet a fél gigányi memóriával felszerelt Gainward GeForce 9500 GT, hiszen dobozának mérete alapján egy teljesen alap kártyára számíthatna az ember. A kibontást követően azonban jön a meglepetés. Kezdjük ott, hogy a vezérlő két kártyahelyet foglaló passzív hűtést kapott. Az 550 MHz-en ketyegő GPU túlajtását ugyan nem próbáltuk, de ezzel a méretes bordával abszolút nem lehetetlen küldetés. Az Elixir gyártmányú DDR2-es memóriákkal sajnos nem érintkezik a borda, így 800 MHz-es effektív órajelük vélhetően nem nagyon emelhető tovább. Újabb meglepő megoldás a natív HDMI kimenet meglé-

te. A gyártó mostanában előszeretettel használja a TV-kimenet helyett eme digitális csatlakozószabványt, amely remekül egészíti ki az analóg és DVI aljzatokat. Ami a kártya 3D-s teljesítményét illeti, va-

lahol a 8600 GTS szintjén tartózkodik a 9500 GT. A 32 darab stream processzortól nem várhatunk többet, viszont az 55 nm-es készülő mag jóval kevésbé melegszik, mint 8000-es elődje. [GS](#)



GameStar 84

Ára: 19900 Ft

Csendes léte, alacsony fogyasztása és natív HDMI portja miatt HTPC-be termett a Gainward 9500 GT 512 MB DDR2.

ARCTIC COOLING FREEZER XTREME

A Freezer sorozat legújabb tagja majdnem minden CPU-ra felszerelhető

A FREEZER 7 ÉS 64 KÜLÖNBŐZŐ változatai óta nem sok minden történt a gyártó CPU hűtős vonalán. A termelés nyilvánvalóan nem állt le az elmúlt hónapokban, ám egészen eddig leginkább alacsony profilú, és ezáltal szerény hűtési teljesítményre képes típusok jelentek meg a kínálatban. A 2008-as év nagy informatikai kiállításain azonban már lehetett látni a méltó utódot, ami egész egyszerűen a Freezer Xtreme nevet kapta. Extrém, mert egyedi, két toronyból álló hűtőteste az akár 160 W-ot elfűtő processzorokat is elbírja, illetve mert a lamellák között egy ultracsendes ventilátor kapott helyet. A 120 mm átmérőjű, PWM-vezérlésű légkavaró a kétszer négy darab hőcsövet, és az összesen 102 darab lamellát próbálja lehűteni, ám a körültekintő tervezésnek hála a processzor körüli alkatrészekre is jut a friss levegőből. A ventilátor perccenkénti fordulatszáma az 500-1800-as

intervallum között van, a légszállítása óránként 60,7 köbméter. Ezen adatok és képek alapján az ember azt hinné, hogy a Freezer Xtreme tömege 1 kilogramm körül alakul, holott közel sem. Az LGA 775 és Socket 939/AM2/AM2+ foglalatokra felszerelhető monstrum „mindössze” 608 gramm, amelybe minden bizonnyal nem fogunk beleszakadni a mai modern, egyre több NYÁK-réteggel készülő alaplapok. Csakúgy, mint az előző Freezer modelleknél, jelen esetben is 6 év garancia érvényes a hűtőre, a magyarországi megjelenés sajnos még várat magára. [GS](#)

GameStar 90

Ára: még nem kapható


Jó esély van arra, hogy ismét történelmet írjon az Arctic Cooling. Csak érkezne már meg hazánkba is...



ACER ASPIRE ONE

Az Asus EeePC és az MSI Wind után az Acer mini gépe következik

A NETBOOK ŐRÜLET TOVÁBBRA is világszer-te tombol, hazánkban pedig egyre többen látnak fantáziát eme kis hordozható masinákban. A legnagyobb választékban az úttörőnek is nevezhető EeePC kapható, ha ez így folytatódik tovább, akkor tényleg követhetetlen lesz az Asus Eee termékcsaládja. Aztán itt van nekünk a Wind, ami a mai napig hiánycikk, pedig három színben is megjelent az MSI tetszetős minije. Van még mit keresni tehát ezen a picon, amelyre az Aspire One-nal tört be nemrég az Acer. A négy színben – kék, fehér, rózsaszín és mokkabarna – kapható gépecske alapvetően ugyanarról szól, mint amit eddig láthattunk netbook néven. Azaz egy 1,6 GHz-es Intel Atom proceszor, és az ehhez illő i945-ös lapkakészlet a gép lelke, a memória mérete pedig alapkiépítésben 1 gigabájt. A kijelző átmérője 8,9 hüvelyk,

a képpontok száma 1024x600. Internetezésre, szövegszerkesztésre, illetve zene- és videolejátszásra az Aspire One is tökéletesen alkalmas, a HD videók akadamentes futtatását azonban csak 720p felbontásig képes nyújtani az eszköz. Isten ments, hogy zavaró reklámzásba kezdjünk, de ha valaki figyelte mostanság a különböző médiákat, az találkozhatott az egyik nagy mobilszolgáltató Aspire One-os akciójával. Egy 3G-s mobilinternet előfizetéssel összekapcsolt ajánlatról van szó, mellyel lényegében a piaci árnál olcsóbban kaphatjuk meg az Acer gépét. Ráadásul egy különleges kiadásról beszélhetünk, amely elsősorban fekete színe, és az integrált HSDPA modem révén tűnik ki a normál Aspire One típusok közül. A 160 gigabájtos merevlemezzel szerelt masinához egy Windows XP operációs rendszer is jár. 

GameStar 92

Árakb. 49 900 Ft 3G-s mobilinternet előfizetéssel


A lehető legjobbkor, karácsony elején futtassa fel Aspire One sorozatát az Acer. Nehéz dolga lesz az Asusnak és az MSI-nek.



GENIUS GHP-05LIVE

Elemes fejcs könnyített árcédulával

NEM EGYSZERŰ VILÁG A fejhallgatóké – ugyanis ebben a témakörben szinte lehetetlen olyan iramban fejlődni, mint mondjuk a merevlemezeknél, prociknál vagy VGA-knál – a hallás legfelső határai adottak, azokon nemigen lehet mit fejleszteni. Geniusék megoldása első látásra elegáns, kényelmes darab, bár dobozából kicibálni nem a legegyszerűbb, de utána kezünkben a készülék és két darab elem. Nos, ez utóbbiról NAGYON csekély az információ, hogyan helyezhető el az egyik hallgatóban, azt is csak tippre sejttem, hogy abba valók, ahol a „power” gomb található... Power gomb fejhallgató? Hoppácska – bizony, kapunk itt utóerősítést, basszuskiemelést, mindent, ami a mai zenehallgatóknak kell (legalábbis a lejátszók gyártói szerint). Pont ez is a gond, ugyanis nincs több profil, nincs más lehetőség – kapunk egy gyári beállítást, aztán vagy rááll a fülünk, vagy sem. Ál-

talános pop és rockzenéhez, játékhoz megfelelő a dolog – aránylag kevés hang szívárog kívülre, így a legvadabb techno nem fogja elnyomni a szomszéd mp3 lejátszóját a villamoson. Viselése kényelmes, a könnyen állítható pántoknak, és a bárnyozott hallgatópárnáknak köszönhetően. Hangja jól definiált, bár a magas tartományokban kicsit kásás, műanyag hatású – alapzajt meg úgysem nagyon fogjuk hallani játék vagy zenehallgatás közben (egyébként enyhén zavaró). Az összehasonlításához egy Sennheiser HD-555-öt használtam, aminek sokkal természetesebb, tisztább hangja van, és nincs benne semmi basszuskiemelés, így kissé csalóka a dolog – a Genius mérnökei a sok basszust alkalmazó mai modern muzsikák részére fejlesztették a GHP-05LIVE-ot, aminek nagy előnye lehet a további hangerősítés/kiemelés – de elemet mindig hordjunk magunknál, ha mp3-lejátszóhoz használjuk! 



GameStar 87

Ára: 7500 Ft

Modern könnyűzene-kedvelőknek, vagy sokat utazgató, mp3-lejátszót hallgatóknak igen hasznos – ha van hozzá elemünk.

Dupla Dinamit ADSL

▶ **Robbanj be az Internetre**



MOST vásárolj Interware ADSL-t!

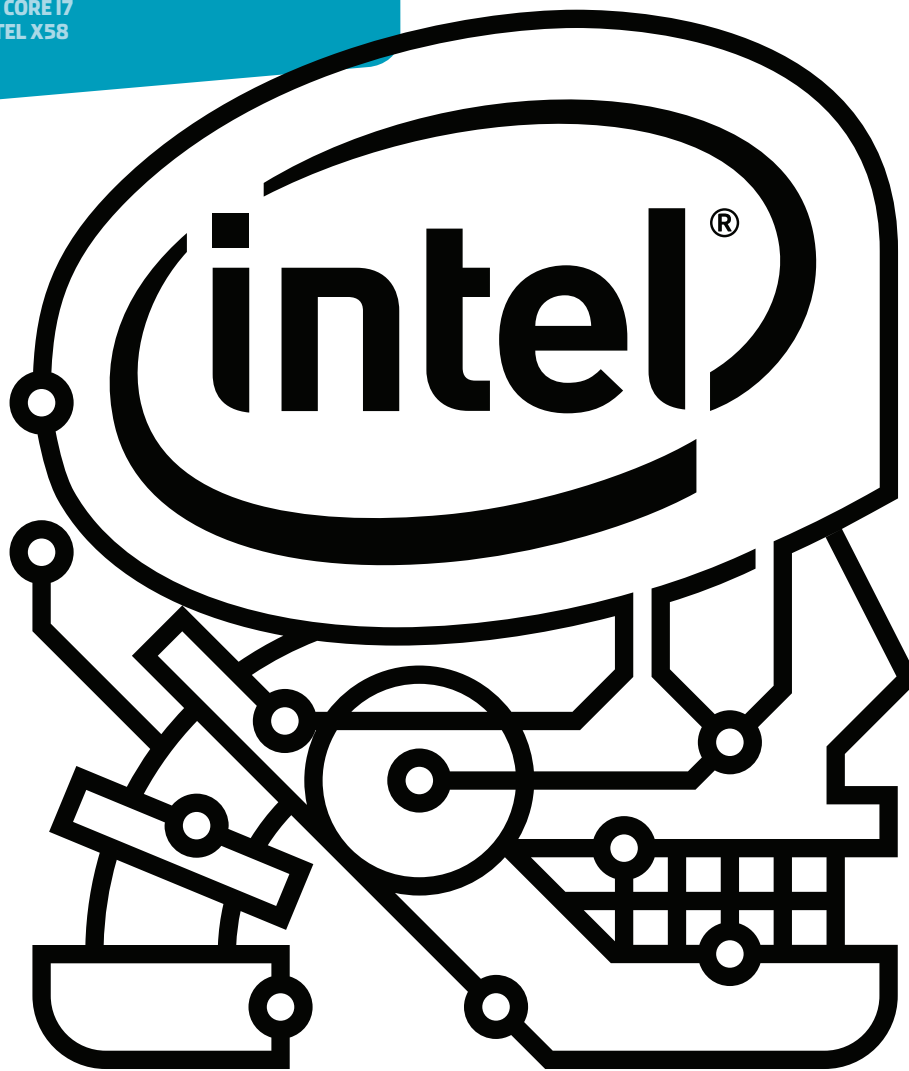
Új előfizetésedhez adunk egy **180 napig ingyenesen** használható **Agnitum Security Suit Pro** biztonsági szoftvercsomagot amit három gépre is telepíthetsz, hogy ne érjen meglepetés.

*Jelen ajánlat T-Com szolgáltatási területen, új kiépítésű Privát ADSL 1 „Szereld magad” szolgáltatásra vonatkozik, 1 éves hűségnyilatkozattal. A tájékoztatás nem teljes körű, további információk és részletes sebesség értékek a www.interware.hu/vilagberlet oldalon.

www.interware.hu/vilagberlet

 **interware**

 **1213**



INTEL X58-AS ALAPLAPKÖRKÉP

A Core i7 processzorok után az alaplapok vannak soron,
avagy jöjjön a nagy X58-as mustra!

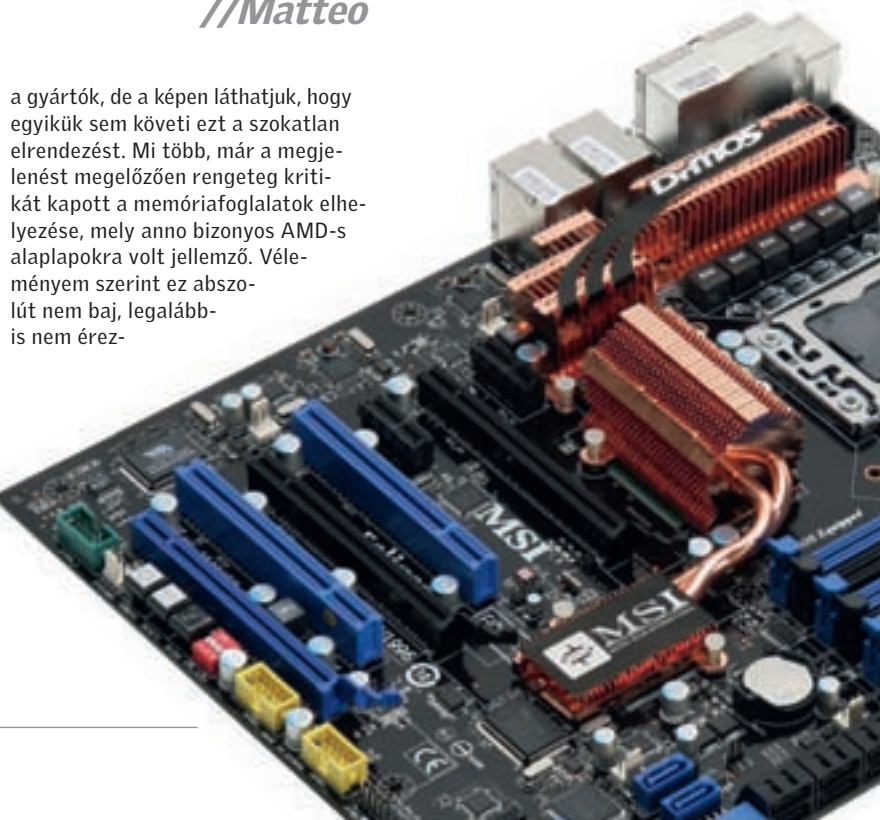
//Matteo

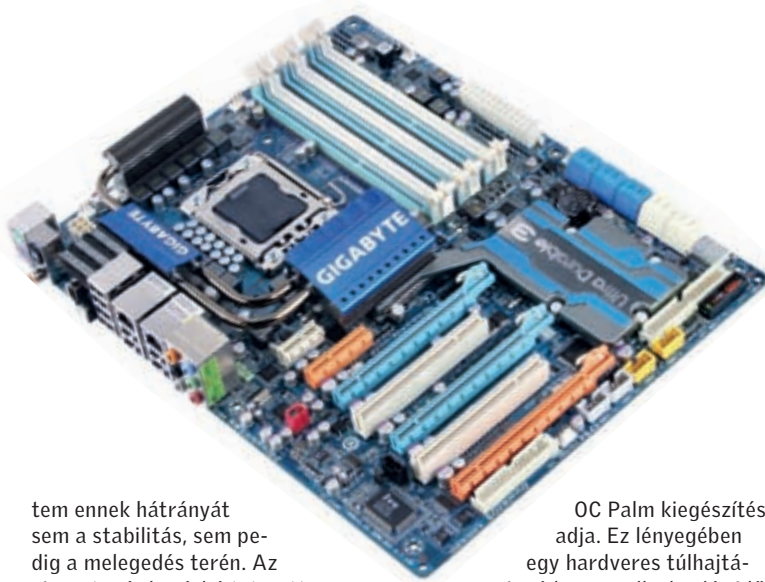
A GAMESTAR ONLINE WEBOLDALON tisztán látszik, hogy mi is a véleményetek az Intel új Core i7-es processzorairól. Csak nagyon kevesen hiszik azt közületek, hogy megéri leváltani a Core 2-es modelleket, hiszen a mutatót teljesítménytöbblet pont a PC-s játékok terén mondható elhanyagolhatóan. Súlyosbítja a helyzetet, hogy igen drága jelenleg a Core i7, bár azt azért hozzá kell tennem, hogy nem a processzor ára miatt csúcskategóriás termék ez a platform. A leghevesebb indulatokat a központi egységhez illő alaplapok és memóriamodulok beszerzése jelenti, mely összesen akár a proci árának a duplája is lehet. A magyar viszonyok tudatában ez horribilisnek tekinthető, nagyon kevesen vannak azok, akik bármely pillanatban megengedhetnek maguknak

egy ilyen konfigurációt. Igény persze mindig van, nekem pedig az a dolog, hogy e csekély kisebbség számára közöljek információkat. Épp ezért most röviden bemutatnám a ma hazánkban fellelhető X58-as alaplapokat, melyek között van egész tűrhető árú változat, de természetesen jelen vannak a százazres árkategóriába pozicionált termékek is.

INTEL DESKTOP BOARD DX58SO

Az Intel régóta készíti a saját logója alatt alaplapokat, és bár ezek beszerzése eddig itthon nem bizonyult könnyű feladatnak, ma már több nagykereskedés is megkezdte forgalmazásukat, és ezáltal a DX58SO beszerzése sem okozhat különösebb nehézséget. Erre az alaplapra referencia ajánlásként tekintenek





tem ennek hátrányát sem a stabilitás, sem pedig a melegedés terén. Az viszont már kevésbé tetszett, hogy a gyártó látványosan próbál megfelekedezni a régi technológiákról: az alaplapon nincs PS\2 port, PATA csatloló, de PCI foglalatból is csak egyet kapunk. Érdekes, hogy referencia alaplapon ellenére a PCI-Express x16-os csatlókból is csak kettőt találunk, továbbá kizárólag a CrossFire támogatás szerepel a listán, az SLI nem – vélhetően ez utóbbit nem volt hajlandó licencelni az Intel. A BIOS inkább az átlagos végfelhasználókra koncentrál, így részletekbe menő tuningbeállításokat (leszámítva azokat, melyek a Turbohoz elengedhetetlenek) ne keressünk. Mindezek ellenére a DX58SO nem olcsó alaplapon, legalábbis nem olcsóbb, mint a sokkal jobban összerakott és extrákkal felvértezett Gigabyte EX58-UD5, ugyanakkor ha valaki mégis az Intel Desktop Boardhoz ragaszkodna, azt sem kívánom lebeszélni, mivel megbízhatóság és gyorsaság terén nem találtam kivételt vele kapcsolatban.

ASUS P6T DELUXE OC PALM EDITION

Korábban már a PiacTér vendége volt az Asus P6T Deluxe, épp ezért repetatív módon átismételjük az egyedi tulajdonságokat. A P6T széria rögtön két verzióban jelent meg, ahol maga az alaplapon megegyezik, az egyetlen különbséget az úgynevezett

OC Palm kiegészítés adja. Ez lényegében egy hardveres túlhajtási módszer, mellyel valós időben a különböző órajeleket és

feszültségeket állíthatjuk, valamint egy gombnyomásra nagyobb lökettel tornáztatjuk fel a rendszer összeteljesítményét. Mindehhez egy kis vezérlőpanel is mellékel a gyártó, amin egy kijelző jeleníti meg az összes, túlhajtáshoz szükséges információt, de természetesen a beállított frekvenciák, feszültségek, és hőmérsékletek folyamatos figyelésére is van lehetőség. A TurboV technológia révén is lehetőség van a túlhajtásra, ám ez a megoldás már „csak” szoftveres felületet kínál.

A P6T legfeltűnőbb jellemzői egyértelműen azok, melyek az ASUS alaplapokat általában jellemzik, továbbá a Core i7 processzorok hozadékai. Az új CPU-foglalatot körülvevő tápellátó fázisokból 16 darab jutott a lapra, melyeket a terheléstől függően képes kapcsolgatni a gyártó EPU 6 Engine néven megismert energiagazdálkodási technológiája. A SATA háttértárkezelés mellett most már a szerverekből megismert SAS csatlófelület is rendelkezésre áll (összesen két darab), aminek vezérlését a Marvel egyik speciális lapkája végzi. Nem vitás tehát, hogy P6T Deluxe mindent tud, amire szükségünk lehet, illetve amit egy X58-as laptól elvárhatunk.

ASUS RAMPAGE II EXTREME

A korábbi csúcscategóriás ROG Rampage Extreme alaplapon nem véletlenül lett az LGA775 foglalató alaplapon királya, mely kiváló tuningképességei révén vált a kategória legnagyobb alaplajává. Arra a kérdésre még korai választ adni, hogy az utód Rampage II Extreme lesz-e olyan sikeres, mint az elődje, hiszen nemcsak a BIOS-ok kezdetlegesek, hanem a Core i7 processzorok sincsenek még abban a fázisban, hogy képesek legyünk velük rekord közeli túlhajtásra. Az viszont már most jól látszik, hogy az új Rampage-dzsel valami olyat kapunk,

amivel hamarosan újabb és újabb világrekordok születhetnek, ugyanis megkapjuk a 16+3 fázisú tápellátást, a TweakIT kezelőpanelt, és hozzá újdonsült extraként a ProbeIT feszültségmérési pontokat, ahova multimétert csatlakoztathatunk. A Rampage sorozat sosem volt olcsó, ezért nem meglepő, hogy a második számú Extreme 100000 Ft felett nyit majd hazánkban. A legnagyobb problémám a lappal azonban nem ez, hanem hogy nem voltam megelégedve a BIOS-szal. A hiba forrása, hogy a rengeteg beállítási lehetőség miatt hihetetlenül nagy káosz uralkodik az egyes almenükön belül, ez pedig nem könnyíti meg az egyébként kiváló alaplapon beállítását.

GIGABYTE EX58-UD5

Utolsó pillanatban esett be a tesztlaborba az UD3 sorozatba tartozó Gigabyte alaplapon, ami szintén nem a legjobban felszerelt változat, de az Extreme-hez való különbsége elhanyagolható – csupán az északi hídra szerelhető kiegészítő borda és a vízűtés csatlakozópontjai (konkrétan a Hybrid Silent-Pipe 2) hiányoznak. Az SLI és CrossFire üzemmódot egyaránt támogató UD5 az ASUS Rampage II Extreme-hez hasonló imponáns látványt nyújt, ám kevesebb sallang jár mellé, így inkább a P6T-vel vagy az MSI Eclipse SLI-vel kelhet versenyre, viszont a három közül a Gigabyte a legolcsóbb (még hozzá nem is kevés). Ennek oka részben az, hogy a gyártó jóval kevesebb újítást vetett be ennél az alaplagnál, mint a többiek, pláne, hogy az UD elnevezés mellé járó Ultra Durable 3-hoz kapcsolható újdonságok, továbbá a LED-es állapotviszajelzők és post code kijelző már a P45 lapkakészlettel szerelt alaplagnál is elérhetőek voltak. Szerencsére lesz még olcsóbb verzió is, konkrétan az EX58-DS4, mely végfelhasználói ára 68000 Ft köré várható.

MSI ECLIPSE SLI

Egy hosszabb hír erejéig már megismerkedhettünk az Eclipse SLI-vel, ám azóta a tesztlaborot is megjárt a lap, így nem maradhat ki a körképből. Az alaplapon nagy várakozás előzte meg, mert a gyártó számos újítást ígért az X58-as alaplajai mellé, az Eclipse

azonban még nem a csúcscategóriás változat. Arról viszont elképzelésünk sincs, hogy milyen lesz majd a prémium kiadás, ugyanis a felszereltség kimeríti a „full extra” fogalmát. Az Eclipse-et érintő újdonságok a 6+2+2 fázisú tápellátás, de az igazi fejlesztést az ún. Active Phase Switching, mely az előbb említett fázisokat a terhelésnek megfelelően kapcsolgatja ki és be. Még egy új kiegészítő a D-Led 2. Ez lényegében a D-Bracket utódja, csak annál jóval modernebb. Egy kis kijelzőről van szó, amelyen a rendszer állapotát jellemző különféle információk jelennek meg. Természetesen a hibakódok nyomon követésére is alkalmas az eszköz. Végül két olyan funkciót emelnék ki, amelyek közül az egyikre már régóta vágytunk, én magam is. Ez pedig nem más, mint a BIOS alól történő BIOS-frissítés, amit M-Flashnek nevezett el a gyártó. Nagy csoda ez kérem szépen, hiszen ez a funkció eddig nem volt része az MSI alaplapok BIOS-ának, de az igazi különlegességet az a kis segédprogram jelenti, amely a friss BIOS próbáját ajánlja fel: még mielőtt véglegesen beírnánk az új firmware-t az alaplapon memóriájába, egy USB-s kulcs segítségével kipróbálhatjuk azt. Szintén a BIOS újítása a beépített CPU-Z és Memory-Z részleg, ahol részletes információkat kaphatunk a processzorról és a memóriáról – pontosan úgy, mint a letölthető és telepíthető szoftverben. Úgy tűnik, az MSI-nél nagyon összedtek magukat BIOS téren, mert nemcsak az újdonságok okoztak számomra kellemes perceket, hanem az is, hogy az összes alaplapon közöltek volt a legjobban tagolt és legjobban kezelhető BIOS-a. Sajnos a hűtéssel korántsem voltam elégedett, mert az északi híd rendszeresen túlmelegedett annak következtében, hogy a hővezető anyag helytelen felvitele okán a hőátadó felületek nem érintkeztek megfelelően. A bordarendszer leszerelése, a gyári hővezető anyag eltávolítása, majd az újrapasztázás némi gyógyírt jelentett, de nem oldotta meg véglegesen a problémát.





FELPAPRIKÁZOTT GRAFIKUS DELIKVENSEK A FELSŐ-KÖZÉPBŐL

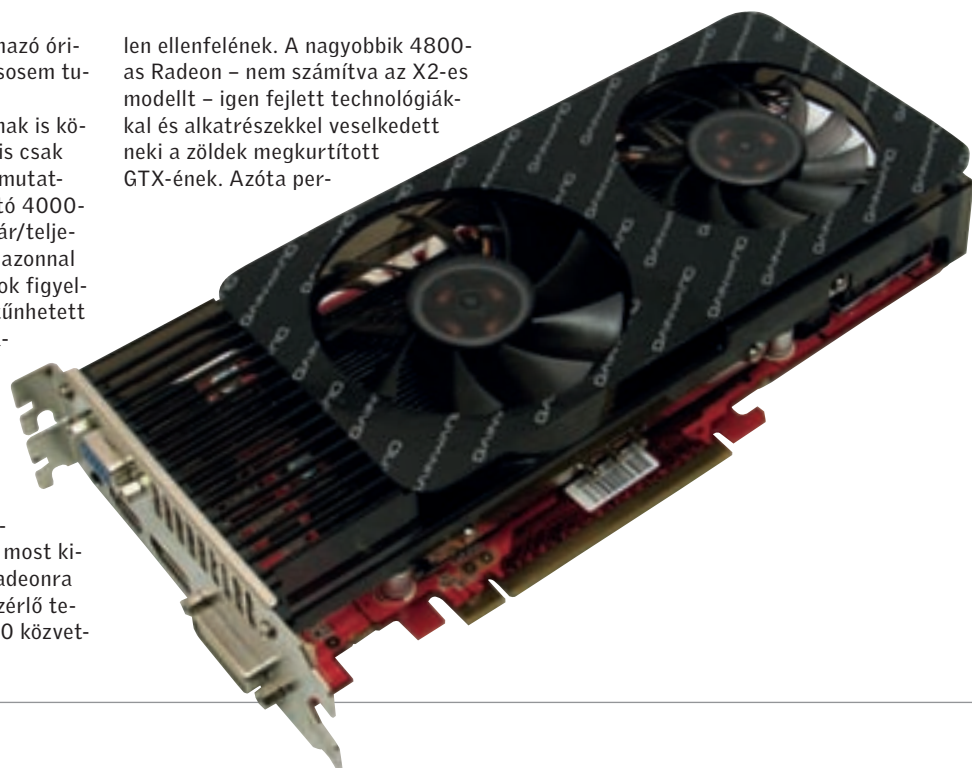
Véget nem érő adok-kapok játékba kezdett az NVIDIA és az ATI.
Nézzük, jelenleg ki a nyerő a felső-középkategóriában!

//Matteo

NOS, AZT RÖGTÖN KIJELENTHETEM, hogy az NVIDIA nem hagyja magát. Akármennyire nevezik elavultnak a DirectX 10-es architektúrájukat, a vállalat kitart mellette, ameddig csak tud, és különböző trükkökkel próbálja meg magánál tartani az eddig hűségesnek bizonyult felhasználókat. A GeForce GTX 200-as kártyák megjelenésük óta brutális 3D-s erővel rendelkeznek, amelyet nemcsak a legújabb játékokban, hanem a régi, 1-3 éves fejlesztésekben is ki tudnak használni a tulajdonosok. Sokan ezért szeretik a „zöldeket”, illetve az sem elhanyagolható tény, hogy a meghajtót érintő problémákról legtöbbit inkább a kanadaiak oldaláról hallani. A sokak számára elérhetetlen árszinten mozgó GTX 280 helyett a 260-as modell lett a népszerűbb hazánkban, ám a 192 darab

stream processzort tartalmazó óriási grafikus mag valahogy sosem tudott igazán kibontakozni. Nagyrészt ez az AMD-ATI-nak is köszönhető, akik ugyan most is csak kis lemaradással tudták bemutatni az ellencsapásnak számító 4000-es szériát, a megdöbbentő ár/teljesítmény arány miatt szinte azonnal magukra terelték a játékosok figyelmét. Kockázatos lépésnek tűnhetett nyáron a merész módon alacsonyan tartott árak bevezetése, ám mint azt azóta megtudhattuk, a kiforrott 55 nanométeres gyártástechnológia révén – a selejtek alacsony száma miatt – még ez is bevállalható volt. Cikkünkben most kifejezetten a HD 4870-as Radeonra fókuszálunk, hiszen ez a vezérlő tekinthető a GeForce GTX 260 közvet-

len ellenfelének. A nagyobbik 4800-as Radeon – nem számítva az X2-es modellt – igen fejlett technológiákkal és alkatrészekkel veselkedett neki a zöldek megkurtított GTX-ének. Azóta per-





szé történt némi változás, mégpedig mindkét oldalon, melyek végtermékei lettek cikkünk főszereplői.

MENEKÜLÉS A GYŐZELEMBE?

Akár ez is lehetne a címe annak a kis vállalati filmnek, amely a felhízlalt GeForce GTX 260-at mutatja be a befektetőknek. A korábbi 192 darab stream processzort 216-ra emelte az NVIDIA, azaz egészen pontosan a GTX 280 240-es csapatából újabb 24-et engedélyeztek a kistestvér számára. Minden egyéb változatlan maradt, a partnergyártóknak továbbra is az eredeti órajeleket ajánlotta az anyacég. Az anyacég, mely most bizony jól kiszúrt a gyermekeivel. Mára ugyan valamelyest normalizálódott a helyzet, de ha még emlékeztek rá, akkor a hivatalos bejelentés napján valahogy nem akartak érkező az új 216-os GeForce-okról a korábban megszokott sajtóközlemények. Szinte csak a leghűségesebb – azaz ATI partnerséget csak hírből ismerő – partnerek mutatták be a friss és úde GTX 260-asokat, melyek között elvéve gyárilag túlhajtott változatokat is lehetett találni. Az igazán nagyok azonban csöndben maradtak, és magukban szidták az NVIDIA-t, amiért oly kedvesen alányesett a több ezer régi GTX 260-ból álló raktárkészletnek. Mint említettem, mára normalizálódott a helyzet, ám valahogy mégsem érzem azt, hogy pl. az Asus vagy az MSI óriási jó kedvvel kezdené el a 216-os GTX 260 kártyák forgalmazását.

Tudomásom szerint az Asus a mai napig nem vett fel a kínálatába ilyen típust, mely akár jelentéktelen is lehet, szerintem azonban sokkal nagyobb jelentősége van, mint azt gondolnátok. Összeesküvés-elméletek gyártása persze távol álljon tőlem, lényeg, ami lényeg, picit izzadságszagú az, ami jelenleg az NVIDIA háza táján történik.

ban sokkal nagyobb jelentősége van, mint azt gondolnátok. Összeesküvés-elméletek gyártása persze távol álljon tőlem, lényeg, ami lényeg, picit izzadságszagú az, ami jelenleg az NVIDIA háza táján történik.

JÖHET BÁRMI, CSAK CSETTINTENÜNK KELL

A fél gigányi GDDR5-ös memóriával felszerelt első HD 4870-esek remek teljesítményt nyújtottak a legtöbb játékban, ám magasabb felbontásokban és erősebb képmínőségi beállítások mellett bizony olykor jelentősen hátraestek a grafikonokon. Várható volt tehát, hogy hamarosan az AMD bejelent az 1 gigás verziót, mely az első tesztek alapján párszor hihetetlen növekedést tudott elérni a korábbi verzióhoz képest. Nem kell sok sütnivaló ahhoz, hogy lássuk, ez a fajta változtatás – memória méretének duplázása – gazdaságosabb lépés volt, mint a több stream processzort tartalmazó grafikus magok előállítás és tesztelése. Továbbá itt még mindig referencia kártyákról beszélünk, a partnerek által túlhajtott verziók még csak ezután jönnek. Szó volt anno egy Super RV770-ről is, ám úgy tűnik, ez csak egy rajongók által kitalált szimbólum, mely ismét csak azt jelzi, mennyire könnyedén alakíthatja RV770-es grafikus agyát az ATI.



MI FÁN TEREMNEK VGA-INK?

Gyorstesztünk két szereplője egy Gigabyte GeForce GTX 260 OC és egy Gainward HD 4870 Golden Sample 1024 MB. Ha csak ránézésre kellene ítélnem, akkor egyértelműen a Gainward kártyája a nyerő, a Gigabyte külsőre ugyanazt adja, mint amit anno az NVIDIA kiagyalt. Ha viszont már a teljesítményt jelző számokat is figyelembe veszem, akkor meglehetősen vegyes a kép. Ám még mielőtt értékelném a két versenyzőnk, pár tapasztalatot szeretnék megosztani veletek.

A Gainward GeForce GTX 260 OC csak a 216 darab stream processzor miatt kapta meg az OC jelzést, az órajelei követik az NVIDIA ajánlását. A hűtőt nem szedtem le, ezért nem tudni, a grafikus magon kívül változott-e valami más is a nyomtatott áramkörön. A körítést illetően a szokásos Gigabyte-os sallangokat kapjuk, véleményem szerint ideje lenne valami komolyabb pakkra és matricázásra váltaniuk.

A Gainward Golden Sample jóval izgalmasabb teremtés. Kezdjük ott, hogy saját tervezésű NYÁK-ot és hűtőt kapott, továbbá a monitorkimeneteket sem a szokásos kiosztásban láthatjuk. A VGA, DVI, HDMI és DisplayPort csatlakozók mellé egy aprócska kapcsoló is került, melylyel két BIOS állás közül választhatunk. Kisebb meglepetés, hogy a normál változat is tartogat számunkra némi többletet a meghajrtak terén. Egészen pontosan az 1 gigányi GDDR5-ös lapkák frekvenciáját 200 megahertzcel emelték meg. Turbo állásba kapcsolva „szabadul el

a pokol” igazán, a grafikus mag 775 MHz-re, míg a memóriák effektív órajele 4000 MHz-re áll be. A méréseket ez utóbbi profil alatt végeztük.

JÖTT, LÁTOTT, GYŐZÖTT?

A tesztplatform komoly változáson esett át, mostantól a Core i7 erejére fogok támaszkodni a VGA-s tesztek során. Az NVIDIA legfrissebb meghajtója probléma nélkül száguldott fel a Windows Vista operációs rendszerre, az ATI Catalystja azonban közel sem tekinthető véglegesnek, épp ezért fenntartással illik kezelni a kapott eredményeket. Egyelőre csupán egy hotfix meghajtó érhető el a Core i7-es platformra, mely ugyan a legújabb eszközzillesztőt tartalmazza, egy végleges verziónak jobban hinne az ember. Sebaj, ez jutott most, a Gainward kártyának így sincs oka panaszra. Mondhatni meglehetősen kiegyenlített lett az eredmény, körülbelül fele-fele arányban győzedelmeskedett a két vezérlő. Árban viszont, ha nem is sokkal, de a Gigabyte kártyája a nyerő, már ha nyerőnek lehet nevezni egy 78000 forintos árcédulát. A Gainward HD 4870 Golden Sample 1024 MB bruttó végfelhasználói ára körülbelül 82000 forint, ám a plusz négyezer forintban benne van egy-két ventilátor hűtés, emelt órajelek, és kétféle BIOS-beállítás. Én ez utóbbit választanám!

	WORLD IN CONFLICT*	CRYSIS**	FEAR*	DEVIL MAY CRY 4***	UNREAL TOURNAMENT 3*	LOST PLANET COLONIES EDITION***	3DMARK VANTAGE
GAINWARD HD 4870 GOLDEN SAMPLE 1024 MB	34	20,63	113	111,07/77,99/134,72/84,05	121	26,3/50,3	10128
GIGABYTE GV-N260C-896H-B	31	21,08	118	62,87/47,89/68,86/45,86	124	25,4/47,2	10674

*: 1920x1080, MAXIMÁLIS BEÁLLÍTÁSOK

** : 1920x1080, VERY HIGH BEÁLLÍTÁSOK, 2xÉLSIMÍTÁS

***: 1920x1080, SUPER HIGH BEÁLLÍTÁSOK, 8xÉLSIMÍTÁS

A teszthez szükséges Hannspree 22" monitort a Difo Magyarország biztosította számunkra.





KARÁCSONYI HARDVERES MINDENES

Akkor most bizony folytatnám a múlt havi vásárlási tanácsadást, azonban ezúttal nem táblázatos formában tekintjük át a hardvereket

//Matteo

MÁR ITT BENT, A SZERKESZTŐSÉGBEN is érezni a karácsony közeledtét, hiszen a cégek ekkortájt indítják el a „ki tud minél több hardvert kiküldeni tesztelésre?” versenyt. Szó szerint a fém fölé magasodnak a szebbnél-szebb dobozok, mások pedig bokáig gázolnak az apróbb kutyúk mocsarában. Most így hirtelen meg se tudnám számolni, hány, alaplap, grafikus kártya, memória, hűtő stb. várja a tesztpados kínzást, az az érzésem, jobb is, ha nem kezdem el tételen lajstromba venni a nálunk lévő eszközöket.

A magyar számítástechnikai piacot áttekintő iromány helyett úgy gondoltam, ezúttal innen, a tesztlabor hardverei közül fogok pár dolgot ajánlani. Természetesen kizárólag olyan eszközök kerülhetnek szóba, melyek emberi áron bőséges szolgáltatáskínálattal, és megfelelő teljesítménnyel rendelkeznek. Ezáltal bár-

melyikük bátran választható karácsonyi ajándéknak, legyen szó akár magunkról, egy kedves rokonról vagy ismerősről. Ne feledjétek, adni jobb, mint kapni, nincs is annál szívet melengetőbb érzés, amikor a 280000 Ft-os Core i7 Extreme processzornak ugrándoza örül testvéreink, netán geek barátnőnk. Most így belegondolva, ez utóbbi kicsit erős. Az már tényleg mindenen túlsz, ha valaki egy negyedmillió forint értékű CPU-t ajándékoz nőnemű kedvesének, aki persze mintha élete ajándékát kapta volna meg, örömkönnyek közepette, zserbót eldobva már nyitja is fel az LGA1366-os foglalat fémreteszét. Elég wierd gondolat...

ALAPLAPOK ÉS GRAFIKUS KÁRTYA FENYŐMAGGAL FÜSZEREZVE

Ha most így körbetekintek, akkor két nyerő vételt látok az alaplapok kö-

zött. Egyikük egy Gigabyte EP45-UD3P, mely még az LGA775-ös Intel központi egységeket fogadja, cserébe viszont az összeset. A felfrissített P45-ös készlet DDR-1200 MHz-es sebesség felett is támogatja a DDR2-es modulokat, valamint lehetőséget ad két Radeon VGA párban való használatára. Ára ugyan egy picit magas még, ám ha valaki Intel 965, vagy netán P35 lapkakészletről váltana, jobbat nem nagyon fog találni ezért az összegért.

Az AMD-s felhasználóknak is itt a karácsony, ezért nekik is szolgálnék egy tuti jó vétellel. Akár kétmagos Athlon, három- vagy négymagos Phenom processzorokról van is szó, az AMD 790-es lapkakészletei jelentik a legjobb választást. Jelen esetben egy meglehetősen ritka párosítás került a kezeim közé, ami az Asus gyárából érkezett egyenesen hozzánk. Az

M3A79-T Deluxe alaplapon az AMD 790FX+SB750 lapkakészlet páros található, ami mellé igazi Deluxe körítést varázsolt az Asus. Rettenő stabil, és tuningban is erős deszkáról van szó, amibe leginkább egy Black Edition CPU illik. Az ára ennek a terméknek sem túl baráti, karácsony viszont csak egyszer van egy évben, legalább most legyünk annyira nagyvonalúak, hogy magunkat



vagy másokat megajándékozunk eme kiváló lappal.

Ha grafikus kártya, akkor egyértelműen Radeon HD 4830. A körülbelül 35-40000 forintos intervallumban kapható vezérlő butításai ellenére meglepően derekasan állja a sarat a HD 4850 ellenében, ráadásul ennyi pénzért található garánciával megemelt órajelekkel forgalomba hozott változatokat is. Arra viszont feltétlenül figyeljünk oda, hogy milyen hűtés került a kiválasztott kártyára, mert például az Asus gyártotta típuson fix – azaz nem változtatható – fordulatszámot süvít a ventilátor.

CSILLAGSZÓRÓ FÉNYÉBEN ÚSZÓ PROCESSZOROK

Több CPU-típus is jó vételnek minősülhet manapság. Ha csak kifejezetten játékokra kell processzor, akkor elegendő egy kétféle egység is, ám az mindenképpen valamely Core 2 Duo legyen. A 3,16 GHz-es órajellel büszkélkedő E8500 tökéletesen alkalmas még a felső-középkategóriás grafikus kártyák kihajtására is, nem mellesleg pedig olyan túlhajtási hajlandóság is van benne, amivel akár a 4 GHz-es álomszint is teljesíthetővé válik. Videokódoláshoz, képfeldolgozáshoz viszont már jól jöhet egy négymagos egyed, melyek piacán szinte bármelyik Phenom jó vásárt jelent, ha viszont inkább az Intel oldaláról választanánk, még mindig a Core 2 Quad Q6600-tal járhatunk a legjobban. A 45 nm-es Q9000-es típusok még mindig pont annyira drágák, hogy megérje beruházni eme öregecske fejlesztésbe, azonban jobb, ha sietünk, ugyanis érzésem szerint a karácsonyi roham miatt akár hiánycikk is lehet a kérdéses prociból.

MÉZESKALÁCS ILLATÚ MEMÓRIÁK ÉS MEREVLEMEZEK

Hiába próbál elcsábítani az asztalomon heverő Intel Core i7-es processzor, azért sem fogok DDR3-as memóriákat ajánlani. Inkább kerüljön a fa alá egy minőségi, gyors, és sok éves garanciával áruval DDR2-es memória modul, mint hogy a karácsonyi vásárlási láz miatt feleslegesen dobjunk ki pénzt valami brutális, de bizonytalan működésű DDR3-as csodára. Nehéz dönteni, hiszen rengeteg jó modul vagy kit ver az egyik polcon. Némi tanakodás után úgy döntöttem, hogy a CSX 1066 MHz-es CEC DDR2-es moduljai lesznek a befutók, méghozzá a 2x1 gigás kiszérelésben. A csupán 10000 Ft-ot kóstáló páros remek teljesítményre képes AMD és Intel konfigurációkban egyaránt, a 10 év garancia tudatában pedig hosszabb távú kapcsolatot is el lehet vele képzelni.

Nagyon szerettem volna a WD VelociRaptort ajánlani, ám jelenlegi ára miatt maximum egy nagyon rossz karácsonyi vétel lehetne belőle. Helyette inkább egy 640 GB-os Green Power szériába tartozó WD merevlemez legyen az ünnepi választás, mely ugyan sebességben picit le van maradva a többiekhez képest, melegezésben, fogyasztásban és zajban viszont egyértelműen bajnok a piacon. Az ára megegyezik a sima Caviar Blue modellével, így aki az utolsó pillanatban változtatna, csak bőjön egygyel lejjebb vagy feljebb az árlistában.

VIASZCSEPPES OPTIKAI MEGHAJTÓK

A formátumháború bizony jó pár hónapja zárult le, az idei karácsonyra mégsem történt meg a győztes

fél áttörése. Valamit már lehet érezni a levegőben, egyelőre azonban a CD/DVD multiformátumú meghajtók vannak többségben a boltok polcain. Gyakorlatilag bármelyikük jó vételnek számít, az ingyencsek esetleg bepróbálkoznak a legfrissebb Plextor lemezes egységekkel. Ha viszont a télapós-angyalok filmeket már HD-minőségben szeretnénk nézni, akkor egy DVD/Blu-ray kombó még mindig jobb választás lehet, mint az 50000 Ft-tól kezdődő, a kék-lézeres lemezeket írni is képes eszköz. Konkrét márkát kivételesen most nem írnék, úgy gondolom, nagyon rossz meghajtóba ezen a szinten most nem nyúlhatunk bele.

HÁZAK ÉS TÁPOK A TÚLEVE- LEK ERDEJÉBEN

Felhasználói igények szerint eltérő ajánlatok érvényesek erre a két komponensre. Egy nagyrészt internetezésre, levelek küldésére, és multimédiás élmények kielégítésére használandó géphez nem feltétlenül kell több száz Wattos tápegység, illetve számtalan bővítési lehetőséget kínáló házikó. Egy egyszerű 10-15000 forintos kuckó bőven megfelel a célra, ám ha már házvásárlásra kerül a sor, akkor érdemes a táp nélküli egyedek közül válogatni. Hogy miért? Nos azért, mert egyes olcsó házakban még olcsóbb alkatrészekből összerakott tápegységek találhatók, amelyek nem épp stabil, problémamentes működésükről nevezetesek. Külön összetevőként választva valamelyest biztonságosabb lehetünk a dolgukban, ám a vásárlás előtt azért nem árt utánaolvasni a kinézett típusal kapcsolatos felhasználói tapasztalatoknak. A netes információkban szinte alig szereplő, kvázi ismeretlen márkákat kerüljük, ne hagyjuk, hogy a magas Watt számok elcsábítsanak minket.

Sokan bizonyára nem akarnak kispályázni, számukra gyakorlatilag bármi ajánlható. A Cooler Master Cosmos házaival kezdve a Thermaltake csodáin át az ingyencseknek való Lian Li vázakig minden megéri a ráköltött zöldhasút, és nélkül persze az ilyen költséges projektekbe sem érdemes belevágni.

JÉGCSAPOK LÓGNAK A FULL HD-RÓL

A monitorok terén nyár óta nem változtak a népszerű méretek. A korábbi 19 hüvelykes képméretével készített LCD-k helyét hónapokkal ezelőtt átvették a 20-22"-es, szélesvásznú panelek, amelyek között nem könnyű megtalálni



az igényeinknek megfelelő darabot. A natív felbontás ebben a kategóriában az 1680x1050 képpontszámot jelenti, ám nem ritka, hogy ennél nagyobb pixelszámot is láthatunk kiírva egy 22 hüvelykes monitor specifikációs tábláján. Dömpingszerű felhozatalról ugyan egyelőre még nem beszélhetünk, de megjelentek a Full HD-s 22" TFT LCD megjelenítők, amelyek natív felbontása 1920x1080 képpont. Külön figyelmet érdemel a BenQ E2200 HDA monitorra, amely ezt a pixelszámot körülbelül 40-42000 forintért nyújtja. Egyetlen apró negatívum említhető meg vele kapcsolatban, ez pedig nem más, mint a digitális kimenetek hiánya. Csak és kizárólag analóg VGA csatlakozón keresztül köthetjük a számítógépre, amely módszertől sokan ódzkodnak manapság. Pedig nem kellene, az E2200 HDA képével semmi gond nincs, maximum egy picit többet kell a menüt macerálni a tökéleteshez közeli minőségű látvány eléréséhez.

BEJGLITŐL DUZZADÓ HARDVERES HAS

Sok újdonsággal ezúttal nem szolgálhattam, hiszen több lapszám óta készítek különféle vásárlási ajánlókat. Utolsó pillanatban megejtett ajándékvásárláskor azonban még eme kis írás is jól jöhet, vagy akár arra is alkalmas, hogy a szülők orra alá dugjátok ezt a két oldalt ajándékötlek adása végett. „Anyá, Matteo is azt írja, hogy Radeon grafikus kártyát érdemes most venni! Légyszi-légyszi!”

Remélem, mindenkinek teljesülnek a hardveres álmai, ha meg esetleg mégsem, akkor sem érdemes búsulni, hiszen nincs is jobb annál, amikor az évben legalább egy este nem a PC-s játékokról és eszközökről szól, hanem a családról, szeretetről, és persze a véget nem érő zabálásról.



CLUB3D RADEON HD 4850 HDMI & DISPLAYPORT EDITION 512 MB GDDR3

A DVI mellett HDMI és DisplayPort monitorkimenetek is megtalálhatók az egyedi, csendes hűtéssel felszerelt Club3D HD 4850-es kártyán. A 800 darab stream processzort tartalmazó, DirectX 10.1 képességekkel felvértezett grafikus mag, és a GDDR3-as memóriák órajelei követik az ATi által meghatározott értékeket.

Ár: 42 990 Ft
Garancia: 2 év



CLUB3D RADEON HD 4670 512 MB GDDR3

A HD 3800-as kártyák helyébe lépő HD 4670-re is elkészítette saját változatát a gyártó. A DirectX 10.1 kompatibilis kártya méretéből fakadóan azonban nemcsak játéokra, hanem HTPC-s felhasználásra is remekül ajánlható. A HD-videók lejátszásának hardveres gyorsítása révén kifejezetten alkalmas Blu-ray filmek számítógépen való élvezetére.

Ár: 21 990 Ft
Garancia: 2 év



CLUB3D GEFORCE 9800 GT 512 MB GDDR3

A felső-középkategóriás GeForce 9800 GT-re is egyedi kártyát készített a Club3D. A 600 MHz-en ketyegő, 112 darab stream processzort rejtő grafikus magot egy méretes alumínium borda, és az azon terpeszkedő, az átlagnál nagyobb átmérővel rendelkező ventilátor hűti. A GPU természetesen támogatja az NVIDIA-féle PhysX hardveres fizikai gyorsítást.

Ár: 34 990 Ft
Garancia: 2 év



CLUB3D GEFORCE 9500 GT 512 MB GDDR3

A fél gigányi memóriával felszerelt GeForce 9500 GT ugyan az alsó kategóriába tartozik, mégis meglepően jól állja a sarat napjaink népszerűbb játékaiban is. Ha azonban mégsem lenne elegendő a kártya teljesítménye, akkor az SLI-összeköttetés révén egy másikat is munkára foghatunk, ráadásul a kettő közül az egyiket kifejezetten NVIDIA PhysX fizikai gyorsításra is foghatjuk.

Ár: 19 490 Ft
Garancia: 2 év



FORGALMAZÓ: Bird Computer WEBCÍM: www.birdpc.hu

AZ AJÁNLO FELMUTATÁSA ESETÉN A CLUB3D KÁRTYÁK ÁRAIBÓL 3 % KEDVEZMÉNYT KAPSZ A BIRD COMPUTER ÜZLETEIBEN!

CONCEPTRONIC

The Concept of Global Communication

CONCEPTRONIC 2,5" / 3,5" HDD DOCKING STATION

A gyártó asztali és noteszgépbe illeszthető merevlemezeket fogadó dokkolója USB 2.0-s vagy eSATA 3.0 Gbps kapcsolaton keresztül kommunikálhat a számítógéppel. A használata rendkívül egyszerű, csak bele kell állítani a HDD-t, és már el is érhetjük adatainkat. Levétel esetén egy gomb megnyomásával oldhatjuk ki a lemezes egységet.

Ár: 11 900 Ft
Garancia: 5 év



CONCEPTRONIC LOUNGE 'N' LOOK REMOTE CONTROL

Kifejezetten a Windows rendszerekben található Media Center szoftveres szórakoztató központokhoz találták ki a Lounge 'n' Look távirányítót. A 2,4 GHz-es rádiós adatátvitelnek hála sokkal szabadabban irányíthatjuk PC-nket vagy noteszgépünket, nem szükséges, hogy közvetlenül a vevőegység felé nézzünk a távkapcsoló. A Lounge 'n' Look természetesen Windows Vista támogatással kapható.

Ár: 9 900 Ft
Garancia: 2 év



GOLLA MINI MAPPÁK

A friss netbook-tulajdonosok vajon elgondolkodtak-e azon, hogy cipelés esetében miibe fogják rakni félve őrözt mini gépjüket? Nos, a Golla mini mappái egy lehetséges megoldást jelentenek, ugyanis ezek a kis tokok kifejezetten ezekhez a masinákhoz – EeePC, Acer Aspire One stb. – készültek. A többféle színben és mintával is elérhető, 280 mm (H) x 190 mm (Sz) x 50 mm (M) méretekkkel rendelkező mappákba nem csupán maguk a gépek, hanem azok szükséges tartozékai is kényelmesen elférnek, amiket egy állítható szivacsfal választ el egymástól. A tok felnyíló felében további kisebb kutyüket és iratokat is tárolhatunk.

Ár: 4200 Ft
Garancia: 2 év



FORGALMAZÓ: Mobil Digital Kft. WEBCÍM: www.mobildigital.eu

CANYON CNS-GPS2 OUTDOOR TRAINER GPS KARÓRA

Szabadtéri sportok rajongóinak, vagy eltévedésre hajlamos egyéneknek kitűnő választás a Canyon beépített GPS-vevővel felszerelt karórája, mely az alkalmazott SiRF Star-III GPS technológiának hála támogatja az ún. „Track-Back” funkciót, valamint a Google Maps és Earth támogatás révén a megtett és elmentett utakat a későbbiekben visszanzéhetjük a számítógépünk előtt ülve.

Ár: 24 900 Ft
Garancia: 1 év



JABRA BT620S BLUETOOTH HEADSET

A kényelmes kialakítású BT620S sztereó Bluetooth headsetet mobiltelefonokhoz, multimédiás lejátszókhöz, számítógépekhez és egyéb BT-eszközökhöz párosíthatjuk. A Hi-Fi minőségű hangszórókon át hallható zene hívás érkezésekor automatikusan elhallkult, a kezelőgombok révén azonban magunk is irányíthatjuk az újratölthető akkumulátorral felszerelt fülest.

Ár: 13 200 Ft
Garancia: 1 év



FORGALMAZÓ: For-Max Kft. WEBCÍM: www.shop.for-max.hu

ROCCAT KONE

Elődjéhez képest jobb, 3200 dpi felbontású lézeres érzékelőt kapott a Roccat új egere. A Kone agya egy 72 MHz-es vezérlőegység, a beépített 128 kB méretű memóriában pedig a különböző játékokhoz készített makróbeállításokat tárolhatjuk. Az egér képes elemezni az alátett egérpad anyagát, így kifejezetten ahhoz tudja beállítani a lézeres érzékelő pontosságát.

Ár: 17 100 Ft
Garancia: 2 év



COOLER MASTER COSMOS S

A gyártó zászlóshajójának tekinthető Cosmos széria egyik legújabb tagja az S jelölésű változat. Az óriási bendővel rendelkező házba a legdurvább többmagos és többkártyás rendszerek is beférnek, a beszerelhető meghajtók számában kizárt, hogy bárki is kivétnevelőt találjon. Különleges extra az érintésérzékeny előlapi panel.

Ár: 47 280 Ft
Garancia: 2 év



FORGALMAZÓ: PC88.hu Online Áruház WEBCÍM: www.pc88.hu

HALIHÓÓÓÓ!

Unod már
békaperspektívából figyelni
a munkalehetőségeket?

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

Együttműködő partnerünk:



A megújult vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

BILLENTYŰZET



LOGITECH CORDLESS DESKTOP WAVE PRO

ÁRA 31 990 Ft
 WEB www.logitech.com

A gyártó történetének egyik legkényelmesebb billentyűzet + egér párosa a Cordless Desktop Wave Pro. A mindennapi gépelést a hullámszerű billentyű kialakítás és a folyamatos görbület könnyíti meg, míg az egerészést az MX1100-as rágcsáló kellemes formái teszik örömtelivé. A vezeték nélküli adatátvitelen keresztül kommunikáló billentyűzet 2 elemből, míg az egér egy 3 év élettartamú újratölthető akkumulátorból nyeri az energiát.

TÁPEGYSÉG



COOLER MASTER EXTREME POWER PLUS 390 W

ÁRA 8 490 Ft
 WEB www.cooler-master.com

Az olcsó tápok piacából akar komolyabb szezletet kihasítani eXtreme szériájával a Cooler Master. A 390 W-os típus a legkisebb teljesítményű egység a családban, külseje és kábelezése teljesen átlagos táppá teszi. A 12 V-os ágból viszont kettőt kapunk, melyek összesen 216 W teljesítményt képesek leadni. A csatlakozók száma még pont ideális egyszerűbb gépek számára, ám akinek szüksége lesz PCIe tápellátásra, annak sajnos átalakító után kell majd nyúlnia.

MEMÓRIA-KÁRTYA



GOODRAM 3 IN 1 MEMORY KIT 4GB

ÁRA 8 000 Ft
 WEB www.goodram.com

A GOODRAM 3 az 1-ben memóriacsomag-jában az alap eszköz egy 4 GB-os microSDHC kártya, melyhez kétféle adapter is jár. Egyrészt kapunk egy normál SD kártya testet, amivel a kártyaolvasók számára tehetővé a kicsikét, ha viszont nem rendelkeznek ilyenekkel, akkor másodlagos megoldás lehet az USB-s csatlakozóval ellátott, kifejezetten az ilyen micro kártyákat kezelő olvasó. A 18 MB/s olvasási és 7,6 MB/s írási sebességet vélhetően mindkét esetben elérhetjük.

VGA-HŰTŐ



SCYTHE MUSASHI

ÁRA 10 590 Ft
 WEB www.scythe-usa.com

A magyar felhasználók körében rendkívül sikeresé vált Scythe legutóbb egy igen komoly VGA-hűtőt jelentett be. A Musashi névre keresztelt eszköz lényegében az összes ma piacon lévő grafikus kártyára felszerelhető, egyedül a csúcskategóriás vezérlők esetében kell nélkülöznünk a Scythe erejét. A két hőcsövet és a lamellák erdejét két 100 mm-es ultravékony ventilátor hűti, melyek percnkénti fordulatszáma 800 és 2000 között állítható. A hűtő tömege mindössze 251 gramm.

MP3-LEJÁTSZÓ



MOMO SUPERCARD 2GB

ÁRA 14 100 Ft
 WEB www.atcomp.hu

Nagyszerű ajándék lehet a fa alá a MOMO 2 GB-os „szuper” lejátszója. A 2,4"-os 240×320 képpont felbontású képernyővel felszerelt egység a közismert tömörített formátumok mellett a veszteségmentes FLAC fájlokat is lejátszza, a beépített rádió és diktafon felvételeket viszont „csak” WAV fájlokban élvezhetjük. A SuperCard-dal továbbá mozizni is lehet, az AVI fájlok élvezetében maximum a tárhely mérete szabhat határt. A beépített tölthető akkumulátor 500 mAh kapacitású.

JÁTÉKVEZÉRLŐ



GENIUS TRIO RACER FF

ÁRA 16 500 Ft
 WEB www.geniusnet.com

Playstation 2, Xbox és PC támogatással jelent meg a Genius egyik legújabb kormánya. A Trio Racer FF futurisztikus külsején 12 programozható gombot és 2 váltókapcsolót találni, valamint természetesen erővisszacsatolásra is képes a gumírozott bevonattal rendelkező kormánykerék. A külön pedálos egység masszív anyagokból épül fel, a pontos adagoláshoz a pedálapokra illesztett csúszásgátló felület járul hozzá.

VGA-KÁRTYÁK



VIDEO-KÁRTYÁK 30 000 FT ALATT

TIPP
 1. **Asus Radeon HD 4670 512 MB**
 kb. 25 000 Ft
 WEB www.asus.com

2. **MSI Radeon HD 3850 256 MB OC**
 kb. 17 000 Ft
 WEB www.msi.com.tw

TIPP
 3. **Gainward GeForce 9600 GT 512 MB**
 kb. 29 000 Ft
 WEB www.gainward.com

4. **XFX GeForce 9500 GT 550M 512 MB**
 kb. 16 000 Ft
 WEB www.xfxforce.com

5. **Gigabyte GeForce 9400 GT OC 1024 MB**
 kb. 16 000 Ft
 WEB www.gigabyte.com

VGA-KÁRTYÁK



VIDEO-KÁRTYÁK 30 000 FT FÖLÖTT

TIPP
 1. **Gainward GeForce 9800 GTX+ 512 MB**
 kb. 51 000 Ft
 WEB www.gainward.com

2. **Gigabyte GeForce GTX 260 896 MB**
 kb. 68 000 Ft
 WEB www.gigabyte.com

3. **Sapphire Radeon HD 4870 512 MB**
 kb. 64 000 Ft
 WEB www.sapphire-tech.com

4. **MSI Radeon HD 4830 OC 512 MB**
 kb. 38 000 Ft
 WEB www.msi.com.tw

TIPP
 5. **HIS Radeon HD 4850 IceQ4 1024 MB**
 kb. 49 000 Ft
 WEB www.hisdigital.com

TUNER-KÁRTYÁK



ANALÓG + DIGITÁLIS TV-VEVŐ KÁRTYÁK

TIPP
 1. **Leadtek PxDVR3200 H**
 kb. 20 000 Ft
 WEB www.leadtek.nl

2. **Asus MyCinema P7131H**
 kb. 10 000 Ft
 WEB www.asus.com

TIPP
 3. **PixelView Play TV HD**
 kb. 9 000 Ft
 WEB www.pixelview.com

4. **Pinnacle PCTV Dual Hybrid Pro PCIe**
 kb. 22 000 Ft
 WEB www.pinnacle.com

5. **Hauppauge WinTV HVR1300PCI**
 kb. 21 000 Ft
 WEB www.hauppauge.com

TOP TIPP



UMPC VYE MINI-V S41

ÁRA 240 000 Ft
 WEB www.vye.hu

Az angol székhelyű Vye Mini-V termékcsaládjának tagjai egytől egyig az ultrahordozható, kompakt masinák közé tartoznak. Ez különösképpen igaz az 1,1 kilogramm tömegű S41-es típusra, amely jelenleg a legfelszereltebb és legerősebb Mini-V a kínálatban. Az Intel Stealy UMPC-platformjára épülő gép lelke egy 800 megahertzes processzor, amely lényegében egy megkurtított Pentium M 400 megahertzes FSB-vel és 512 kilobájt gyorsítótárral. Remek párost alkot a 945GM lapkakészlettel, amely egyben a grafikus megjelenítésért is felel. Az alapfelszereltséghez tartozó 1 gigabájtnyi memóriával már nem is oly meglepő az előre telepített Vista Business operációs rendszer, amely tesztünk során kellemes sebességgel reagált minden utasításunkra. A vezérlés módja nemcsak a teljes értékű QWERTY billentyűzettel történhet, hanem elhetünk a tábla PC-kre jellemző irányítással is. A 7 hüvelykes, átforgatható és érintésérzékeny kijelzőn egy stylus segítségével mozoghatunk, a pontossága kielégítő. A képernyő mellett további vezérlőgombokat látni, illetve ide helyezték a kurzor mozgatását elősegítő pöccökeget is. Legyen tehát normál vagy átforgatott módban a mini-V S41, a széleskörű vezérlési módokat képes bárannyá teszik az aprócska gépet.

ALAPLAP

ASUS M3A79-T DELUXE

ÁRA 49 990 Ft
 WEB www.asus.com

Számítottuk rá, ám valahogy mégsem az AMD 790 FX + SB750 lapkakészlet páros lett az uralkodó az AMD-s alaplapok fellegvárában. Az új déli híd a legtöbb esetben csak a 790GX változatokhoz érhető el, az FX-es egyedekre előszeretettel helyezik az elődnek számító SB700-at. Kivéve az Asust, aki nem volt rest kiadni egy új csúcskategóriás AMD-s lapot, melyen az FX lapka mellé az új SB750-es vezérlő társul. Az M3A79-T Deluxe minden porcikájáról süt az igényesség és a minőség, a teljesítményre éhes felhasználók pedig a Quad CrossFireX lehetőségeinek örülhetnek. Egy négymagos Phenom processzorhoz nem is lehetne jobb deszkát választani, egyedül a közel 50000 Ft-os ár riaszthatja el a lehetséges vásárlókat.





BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	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 OC2 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

Processzor	Core 2 Duo E7300 2,66 GHz	29 000 Ft
Processzorhűtő	Artic Cooling Freezer 7 Pro	4000 Ft
Alaplap	Asus P5Q Pro	33 000 Ft
Memória	Corsair Dominator 1066MHz CL5 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		168 000 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 részegységek kellene ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény ★★★★★



HIGH END

230 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Phenom X4 9950 BE	47 000 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		231 000 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 csúcs-kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE

INTEL		
Intel Socket 775/Dobozos		
Core i7 920 / 2,66 GHz		74 000 Ft
Core 2 Quad Q9400 / 2,66 GHz		60 000 Ft
Core 2 Quad Q6600 / 2,4 GHz		45 000 Ft
Core 2 Duo E8400 / 3 GHz		44 000 Ft
Core 2 Duo E7300 / 2,66 GHz		29 000 Ft
Core 2 Duo E5200 / 2,5 GHz		22 000 Ft
Pentium E2220 / 2,4 GHz		21 000 Ft
Celeron E1400 / 2 GHz		13 000 Ft
Celeron 440 / 2 GHz		12 000 Ft

AMD		
AMD Socket AM2/Dobozos		
Phenom X4 AM2+ 9950 2,6 GHz		47 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9550 2,2 GHz		33 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8750 2,3 GHz		35 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8450 2,0 GHz		24 000 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		15 000 Ft
Athlon 64 AM2 LE-1640 2,2 GHz		10 000 Ft
Sempron X2 AM2 2300 2,1 GHz		11 000 Ft
Sempron AM2 LE-1250 2,0 GHz		8 000 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 MSI EX620

AZ EDDIG MEGSZOKOTT KÉP-ernyőméretek mellé nemrégiben új képátlókat avatott fel a gyártó. Elsősorban az otthoni szórakoztatás miatt jelentek meg pl. a 16 hüvelykes kijelzővel felszerelt noteszgépek, melyek közül elsőként az MSI EX620 jelent meg hazánkban. Az Intel Centrino 2 platformjára épített masina szíve egy Intel Core 2 Duo P7350, amivel bevalljuk őszintén, most találkoztunk először. A 2 gigahertzes mobil kétmagos mellé 4 gigabájt memóriát helyeztek az MSI mérnökei, az üzemi frekvenciájuk 800 MHz. A házimosis élményekhez remekül illeszkedő Mobility Radeon HD 3470 látja el a megjelenítéssel kapcsolatos teendőket, a hardveres videógyorsítás révén lényegében bármilyen minőségű HD-videóval

elbodorog. A SATA merevlemez mérete jelen esetben 320 gigabájt, ám ennél sokkal érdekesebb az Optiaro optikai meghajtója. A CD és DVD lemezek olvasása és írása mellett a kék-lézeres médiák lejátszása is megoldott, amihez szoftvert is mellékel a gyártó. A hálózati adatforgalom gigabites vezetékes, vagy N-es vezeték nélküli vezérlőkön keresztül történhet, a mobil eszközöket 2.0-s BlueTooth várja. A 16:9-es képernyő fölött egy 2 megapixel felbontású webkamerát látni, a notesz oldalába vajt kártyaolvasó pedig háromféle formátumot támo-

gat. Az energiagazdálkodásért felelős ECO Engine technológia mellett ezúttal egy új, ún. Cinema Pro megoldás is megjelent, mely használatával feljavítható a lejátszott mozifilmek képminősége, illetve automatikusan aktivizálódik a noteszgép Dolby hangrendszere. **GS**

GameStar

ÁRA 240 000 Ft
16 hüvelykes kijelző, Blu-ray olvasó és Mobility Radeon az MSI egyik legszórakoztatóbb noteszgépében.

85



MY NAME WAS BOND, JAMES BOND

Sznobizmus, rafinéria, gyönyörű nők, elegáns kocsik, szupergonoszok,
és leplezetlen erőszak...

//BadSector

EZEK LENGIK KÖRÜL MIN- DEN idők leghíresebb és legré- gebbi szuperügynökét, James

Bondot, akinek számítógépes kaland-
jaiban is már 25 éve részt vehetünk. Bi-
zony, a legelső James Bond játék már
1983-ban megjelent, pontosan 30 év-
vel az első James Bond regény, a Casino
Royale után. Azóta oldalnézetes mász-
kálós, platform, FPS és TPS nézet-
ből is írhattuk a gaz szovjeteket és a
SPECTRE ügynökeit a csokornyakken-
dős öltönyének makulátlanságára folya-
matosan ügyelő 007-es bőrébe bújva.

JAMES, OLY RÉG VOLT...

A '83-as legelső Bond játék még a Com-
modore 64 hősora előtt jelent meg, így
olyan, manapság már mókásnak hang-
zó géptípusokon is napvilágot látott,
mint a ColecoVision, illetve az akkori-
ban rendkívül népszerű Atarin is tolhat-
ták apáink és nagypapánk. A játék címe
egyszerűen csak *James Bond 007* volt,
és korábbi filmekből játszhattunk végig
híres jeleneteket: Diamonds are Forever,
The Spy Who Loved Me, Moonraker,
For Your Eyes Only, és így tovább. Mind-
egyik pályán ellenfelek garmadája próbálta
a 007-es életerő szintjét 000-ra
redukálni, és mindenhol az adott filmhez
kötődő speciális feladatokat kellett vég-
rehajtanunk. Legelső kalandnak nem is
volt rossz ez az árkád kis cucc, a relik-
viák iránt érdeklődőknek érdemes bele-
kukkantaniuk.

INTERAKTÍV REGÉNY?

Igen, bármilyen hihetetlennek is hang-
zik a mai akcióorientált játékvilágban, a
következő James Bond „játékok” olyan
regények voltak, ahol a szoftver leír-
ta, hogy éppen hol vagyunk, parancsain-
kat pedig be kellett gépelniük. (Go West
(young agent), Kill Russian, stb.) Az egyik
ilyen alkotás az akkoriban mozikba kerü-
lő Roger Moore-os film, a View to a Kill
alapján készült, a másik pedig egy koráb-
bi mű, a Goldfinger adaptációja. Aki az
eredeti Fleming regényeket is szerette ol-
vasgatni, annak ma is érdekes kikapcsol-
ódás lehet egy-egy ilyet kipróbálni.

TIMOTHY DALTON SZÍNRE LÉP...

1987 meghatározó év volt a James
Bond filmek korszakában: ekkor öltötte
fel magára a 007-es öltönyét a rókaké-
pű Timothy Dalton, akit egyesek utáltak,
másik szerint az egyik legjobb James
Bond volt. Dalton két filmben szere-
pelt csupán, viszont mind a kettőből ké-
szült játék Commodore 64-re: a *Living
Daylights*, illetve a Domark-féle *License
to Kill*: előbbi egy oldalnézetes shooter
volt (annak idején alaposan leamortizál-
tam a haverom C64-es joystickját, mire
végigtoltam nála), a másik pedig egy fe-
lülnézetes shooter, amelyben a 007-es-
nek helikopterekre, kamionokra és más
járművekre kellett felkapaszkodnia a
gyalogos akciórészek után. Aki látta a
filmet, annak különösen nagyszerű él-
mény volt végigvinni ezeket az akciójele-
neteket, de a film ismerete hiányában is
elmondhatjuk, hogy ez egyike volt a leg-
jobb James Bond játékoknak.

ROGER NYÚL A PÁCBAN

A *License to Kill* nagy sikere után
a Domark régebbi James Bond fil-
mek adaptációjához nyúlt. Az Ami-
ga és újabb Atari gépekre megjelent
1988-as-es *Live and Let Die*, illetve
a '99-es *The Spy Who Loved Me* to-
vábbvitte és tőkéletesítette a felülné-
zetes autós vonalat. Kifejezetten utób-
bi volt hatalmas élmény, illetve egy-
szerre vicces is: a filmben látható
Lotus Esprit szuperautóval nemcsak
a rossziúkat, hanem ártatlan járőke-
lőket is elgázolhattunk, ami a világ-
megmentő ügynök imidzsével enyhén
szólva sem fért össze, így a játék szép
nagy botrányt is kavart. Bizonyos te-
kintetben viszont az előfutára volt a
Carmageddon, illetve *GTA* részeknek...

JAMES BOND NEM VÉSZ EL, CSAK ÁTALAKUL

A következő James Bond játék, az
1990-es *James Bond: The Stealth Affair*
abból a szempontból érdekes, hogy ele-
inte nem is volt az. A játékot a francia
Delphine Software fejlesztette, és egy





A LEGELSŐ JAMES BOND JÁTÉK MÁR 1983-BAN MEGJELENT, PONTOSAN 30 ÉVEL AZ ELSŐ JAMES BOND REGÉNY, A CASINO ROYALE UTÁN

remekbe szabott oldalnézetes kalandjáték volt Amiga 500-ra, amely *Operation Stealth* néven jelent meg. Bár eredetileg is James Bond játékot akartak, azonban licenccel problémák miatt erre nem volt lehetőségük, ezért a főszereplő végül John Glames lett, a CIA szuperügynöke, és egy teljesen különálló sztorit dolgoztak fel, amely persze a James Bond filmek stílusában készült. Később a játékot megvette az Interplay, és mivel megszerezték a 007-es licenccet is, ezért az újra kiadott, megváltoztatott című játékban átnevezték a hőst a James Bondra. Aki szereti a point'n'click kalandokat, és nem zavarja az ősrégi grafika, annak érdemes ebbe is belenéznie, nagyszerű darab, még Bondtól is elvonatkoztatva.

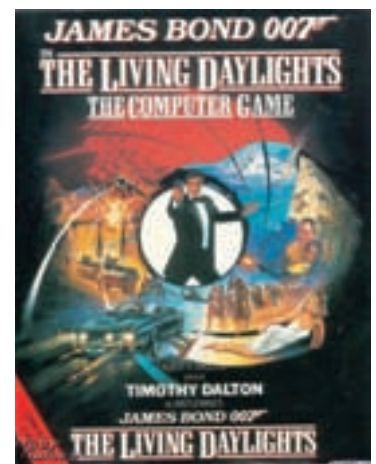
PIERCE BROSNAN A PISZTOLYCSÖBEN

Dalton két produkciója után váratlanul kirúgták az MI5-től és egy új színész, a sármos és jóképű Pierce Brosnan vette fel 1995-ben a jól ismert szmokingot. Brosnan első filmjéből, a GoldenEye-ből azonban csak két évvel később készült el a játék-

adaptáció. Megérte rá várni: a '97-es, Nintendo 64-es *GoldenEye* egyike azon ritka konzol játékoknak, amelyet még ma is sokan elhomályosult szemmel emlegetnek fel. Sokan azt is kívánják, bárcsak meg lehetne ismételni azt a fantasztikus játékelményt, amelyet ebben a klasszikusban átéltek. A *GoldenEye* olyannyira mély nyomot hagyott a játékvilágban, hogy az Electronic Arts nemrég megpróbálta ugyanezzel a címmel egy leginkább multira kihegyezett azonos című FPS-t piacra dobni – „természetesen” ez az utánérvés pocsékul sikerült. És hogy miért tekintenek még ma is úgy a *GoldenEye*-ra, mint a mind a napig legjobban sikerült James Bond játékokra? Nos, maga a szingli rész is nagyszerű volt, hiszen az FPS játékményt remekül vegyítették lopakodással, távcsöves puská használatával és sok más egyébbel, amelyekhez hasonlót csak jóval később, a *No One Lives Forever*-ben próbálhattunk ki 2001-ben. Ugyanakkor a multiplayer volt az, amitől hatalmas kedvencé vált ez a játék: a sokféle játékmód és lehetőség révén sokan a *Halo* részeknél is jobbnak tartják a 007-es kalandját.

MY NAME IS ARTS, ELECTRONIC ARTS

'99-ben a James Bond licenc átkerült a dúsgazdag, ám játékait egyre inkább futószalagon gyártó Electronic Arts-hoz. Az EA az újabb és újabb Brosnan-féle Bond filmek alapján lelkesen tolt ki az eléggé átlagos darabokat. Természetesen készültek a mozirészektől különböző darabok is: ilyenek voltak a különböző autóversenyes programok, illetve két teljesen saját sztorit feldolgozó Bond játék, a *Nightfire* és az *Everything or Nothing*. Különösen utóbbi volt emlékezetes: az *EoN*-hoz olyan híres, ismert sztárokat kértek fel, mint Christopher Walken, Shannon Elizabeth, vagy Heidi Klum. Sokak szerint ez a játék a *GoldenEye* után a második legjobb 007-es darab, és kétségtelen, hogy mind a nagyszerűen kidolgozott, kirobbanó akciórészek, mint a James Bond filmekéhez mérten is egész jó sztori, illetve akkoriban remeknek számító grafika is ott voltak a topon. Sajnos az EA az ugyanezre a motorra készülő játékot, a klasszikus film alapján készült *From Russia with Love*-ot már eléggé összecsapta, pedig még az öreg Sean Conneryt is felkérték, hogy legyen James Bond hangja. Az EA ezzel az utolsó játékkal el is búcsúzott a James Bond licenctől, amely az Activisionra szállt át: első darabjuk pedig az ebben a számban tesztelt *Quantum of Solace*.



CSAK NÁLUNK!

3 GÉPHEZ +

A kettő együtt:
16.990.-
Bruttó

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

Gainward HD4870X2 GS 2GB	136.920	HD4870 GS 512	72.960
HD4850 512	43.620	HD4670 512	22.980
HD4650 512	17.310	GTX280 1024	119.970
9800GT 512	34.410	9500GT 512	16.560
AMD PhenomX4 9950 Black	42.930	PhenomX4 9550	33.240
Athlon 64 X2 6000+	19.590	X2 5600+	17.750
X2 4850E	14.700	Intel Corei7-920	73.950
Core2 Quad Q9550	78.810	Q8200	45.960
Duo E8500	46.200	E8400	41.700
E7300	29.470	E5200	19.830
GigaByte alaplapok: EX58-UD5	70.200	EP45-UD3	31.470
Samsung HDD: 1TB	26.580	750GB	20.400
500GB	15.000		

TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON!

ALIEN computers

- 7 ÉVE A LEGJOBBAK KÖZÖTT!**
- PC-alkatrészek, perifériák, kiegészítők
 - Notebookok, PDA-k, kiegészítők
 - Konfigurációk 3 év szerviz garanciával, ingyenes összeszereléssel, teszteléssel
 - Országos házhozszállítással

Az Office 2007 Otthoni és Iskolai verziójához a **BusinessCenter** magyar fejlesztésű, erőszakmentes PC-játékot adjuk ajándékba.

Office 2007

KING ARTHUR FEJLESZTŐI NAPLÓ 2

Ismét meglestük Artúr király várának szorgos dolgozóit és alkotásukat

//Mayer

MÚLT HÓNAPBAN MÁR ízelítőt kaphattatok a Neocore Games gondozásában készülő *King Arthur* koncepciójáról, azonban nem értük be ennyivel, így felkaptuk vándorkellékeinket, majd stúdiójukhoz látogatva ismét döngettünk kapuikon, hogy újabb ropogós információkat szerezzünk a fejlesztésről. Ezúttal kicsit kimásztunk a monitorból, és megnéztük, hogyan is néz ki a Neocore Games főhadiszállása, hol is készül hazánk következő potenciális nagy durranása, illetve végimentünk a játék egyik fontosabb szereplőjének a születésén.

CSALÁDI HANGULAT AZ ERŐDBEN

Első látogatásunk során még csak a stúdió folyosóit és egy tárgyalótermet sikerült megtekintenünk, illetve ide-oda azért bekukkantottunk, de komolyabban nem jártuk körbe az alkotók műhelyeit. Már akkor is sejtettem, hogy itt szó sincs zsúfolt irodai körülményekről, mint

ahogy azt néha láthatjuk egy-egy külföldi fejlesztő stúdió elejétett képkockáiból, vagy például a *Wanted* c. film munkahelyi jelenetein. Második látogatásunk alkalmával már kimozdultunk a tárgyalóteremből, és végignéztük a fejlesztők kuckóit. A szobákat úgy osztották ki, hogy azokban csak az azonos feladatért felelős munkatársak kapjanak helyet. Mindegyik kis szobának megvan a saját varázsa, így a designerek szobájában rögtön szembetűnik a polcon helyet foglaló rengeteg – angol közép-korral és Artúr király mondavilágával foglalkozó – könyv, de még díszes páncélt viselő figurák is felbukkannak itt-ott az asztalokon. A designerek emellett, hogy a játék koncepciójának alakításával foglalatoskodnak, nagy hangsúlyt fektetnek a folyamatos tesztesre, hogy mihamarabb kiszűrjék a felbukkanó hibákat és gonoszkodó bugokat. Azt gondolhatnánk, hogy egész nap tesztelni hihetetlenül hálás feladat, hiszen kedvenc szórakozással töltjük időnket, azonban messze nem olyan egyszerű ez. Legyen szó egy grafikai hibáról, programozási bakiról, vagy a játékmenet apróbb botlásairól,

ezeket észrevenni bizony nem egyszerű. Gondos odafigyelés és hozzáértés szükséges ahhoz, hogy felismerve a megfelelő helyre továbbítsák a problémát, remélve a mielőbbi javítást. Kicsivel odébb egy másik szobában éppen a concept artokon és a 3D modelleken folyik a munka. A játék látványvilágának, karaktereinek és modelleinek a tervezésekor először csak skiccek készülnek, melyek még nem oly részletgazdagok, hisz feladatuk csupán az iránymutatás. Az ilyen skiccek alapján készülnek aztán a részletesebb modellek és concept artok, amelyek már jobban tükrözik a játék hangulatát. Tovább folytatva utunkat a stúdió mélye felé, egy amolyan jelképes kerekasztalt találunk, ahol ugyan nem lovagok, de újabb fontos munkatársak foglalnak helyet. Az asztal szélén tornyosuló C++ „szent könyvek” remekül magyarázzák számunkra a helyszínen folyó munkát, itt foglalnak helyet a programozók, akik a játékot hajtó motor szívet-lelkét ápolják, finomítják. A kellemesen tágas irodára tehát összességében a nyugodt és békés családi hangulat a jellemző, néhány szobában már majdhogyan

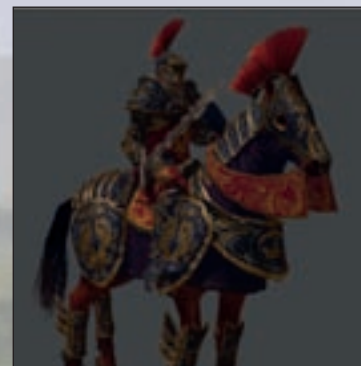
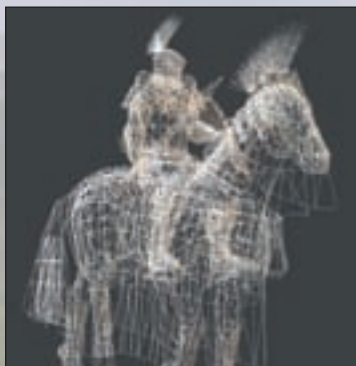


nem hallhattuk a Neocore Games saját lelkes himnuszát, azonban a hangszerezés egyelőre még tisztázatlan, így elmaradt a produkció. Feltehetően a PC World indulóját hallván csiszolnak még rajta a srácok.

LOVAG SZÜLETIK

Körsétánk mellett még egy rövid ideig sikerült betekintést nyernünk a játékban felbukkanó hőseink születésébe is. A *King Arthur* világa kellemesen vegyíti a valódi angol történelmet a fantasys elemekkel, és ennek megfelelően jutnak szerephez a valós és mondavilági személyek, akiknek játékbeli karakterét gondosan alakították ki a designerek. Egy pár rövid szóban összegezve jutnak el a karakter főbb jellemzői a grafikus művészekhez, akik az igényekhez igazodva álmodják meg a lovagot. Ezek a skiccek jóval részletesebbek, mint amiket a látványtervekhez szánnak, hisz a páncél és az arc pontos megrajzolásával dolgozhatnak a modellezők a leghatékonyabban, emellett rövid kommentekkel is kiemelik néha részleteket a művészek, ha ez meg az külön figyelmet igényel. Ha a rajz kész, „felkerül” a modellezőkhöz, akik a Neocore Games saját fejlesztésű programjában elkészítik a karakter minden egyes apró részletét. Első látásra mindez egy bonyolult 3D-s puzzle-nek tűnhet, hisz a páncél darabjai külön-külön készülnek el, és csak a végén aggatják rá a karakterre őket. Fontos, hogy a hősök és az egységek ruházatának saját jellemzőket tudjanak adni, így a páncél nem hajlik majd a lovag testével, illetve a textil anyagok is a valódinak megfelelően libbennek és gyűrődnek. Furcsán is nézne ki, ha a tömör fém könnyedén

hajlana minden egyes lépésnél. Talán ez a legnehezebb fázisa egy lovag születésének, hisz ügyelni kell arra is, hogy a páncélok ne csússzanak egymásba, amikor felszerkezett hősiünk végigtrappol a csatamezőn. Az egyszer biztos, hogy a fejlesztők itt is rengeteg figyelmet szenteltek a részleteknek, az általuk fejlesztett editor pedig szinte minden igényt kielégít ennek érdekében. Ha modellünk kész van, már csak a játékbeli képességeit kell beállítani, megadni életerejét, támadó pontjait és különleges képességeit. A folyamat során a vázlatok, modellek, és minden, ami a munkához szükséges, a Neocore Games saját belső hálózatára kerül, ami teljesen el van zárva a külvilágtól, így aki olyan gonoszszágon elmélné, hogy idő előtt szeretne betekintést nyerni a játékba, jobb, ha már most feladja gondolatait. Hálózatuk teljesen izolálva van a halandó külvilágtól, így ha esetleg munkához vagy élelmiszer-ellátáshoz szükségeltetne felvenni a kapcsolatot a Google-lal, akkor az irodában elhelyezett néhány külön gépecske jöhet csak szóba, azonban ezek nincsenek rákötve a belső rendszerre. Mintha kincsre vigyáznának a fejlesztők, olyan szigorral kezelik a belsős anyagokat. Az egyszer biztos, hogy az általunk tapasztalt kellemes légkör, a játék iránti odaadó szeretet és lelkes odafigyelés remek produkttal kecsegtet, melyből hazánk számára valóban egy új kincs születet. **GS**



A KING ARTHUR VILÁGA KELLEMESEN VEGYÍTI A VALÓDI ANGOL TÖRTÉNELMET FANTASY ELEMekkel



LIVE FOR SPEED VS. DRIFT

Drift is not a race. Drift is an Art! The Art of Driving...

//Marco

A LIVE FOR SPEED KORUNK EGYIK leggyorsabban fejlődő autószimulátora. A többi játékkal ellentétben néhány havonta jelennek meg újabb patchek. Az első verziójával 2003 nyarán találkozhattunk. Ezt követte az S1, majd az S2 verzió. A cikk írásának idején az S2 Patch Z jelzésű változatnál járunk. Lassan elfogynek a betűk, és jön az S3, de addig még beszéljünk az egyik legnagyobb tulajdonságáról. Ez nem más, mint a félelmetesen élethű fizikai modell, és a járművek beállításainak széleskörű skálázhatósága. Ez utóbbi tette alkalmassá az LFS-t arra, hogy a drift rajongói is rátaláljanak a lehetőségre. A hazai drifterek sem maradhattak ki a jóból, természetesen belevetették magukat az LFS-ezés örömeibe. Beszélgetésbe elegyedtem az országos bajnokság pro ligájában idén 10. helyen végző Cziffer Lacival, a II. osztályban ezüstérmes Tóth Zolival, és az egyetlen hazai online drift liga (Hungarian Virtual Drift League – HVDL) üzemeltetőjével, TAJM-mal.

Hogyan kerültetek kapcsolatba a drifttel és a Live for Speeddel?

Cziffer L.: Életem során rengeteg autót ment át a kezeim között. Amikor csak lehetőségem volt, ralizgattam, és gokart versenyeken is próbálkoztam. Aztán találkoztam

az LFS-sel, amiben kiélhettem magam. A drift már önmagától jött.

Tóth Z.: Tíz éve minden utcai autóm-mal próbálkoztam amatőr versenyeken. A sorsfordító egy Toyota AE86 látványa volt valamelyik amatőr ralin. Elkézdtem a típus után kutatni, és rátaláltam a driftre. 8 éves korom óta nevelődtem az autós játékokon. Tavaly lehetőségem adódott egy ízig-veéig versenyautó építésére. Beszereztem egy kormányt, és az LFS-ben a kocsik építése közben tanultam a technikákat.

TAJM: A *Need for Speed* volt az első játék, ahol a drifttel ismerkedtem. Az LFS már egy célirányos keresés során került a közelembbe. Elsődleges célom persze egy igazi autó beszerzése, és a drift, mint életstílus követése.

Mi a vonzó az LFS-ben, hasznosítható-e az ott megszerzett tudás a valóságban?

Cziffer L.: Sok gyakorlást tesz lehetővé, és reális. Mindent ki lehet próbálni, mivel a fizikai határok modellezése közel áll a valósághoz. Lehetőség van olyan technikák reflexszerű elsajátítására, amit az életben csak sok gyakorlás árán tudnál beépíteni a tudásodba. Amit a szimulátorban játszok, azt az életben is felhasználom. Ha elég vezetési tapasztalattal rendelkezel, és az afinitás is megvan, akár a fotelből is feljöhetsz egy igazi pályára, és remek ellenféllel válhatsz. Az LFS-t speciálisan ebbe az irányba fejlesztették, vagyis hamarabb érik be a gyakorlás gyümölcse. A saját autóm és beállításaim kialakítását évekig tartó kutatómunka előzte meg, és ezt a tudást az LFS-ben is kamatoztattam. A drift nem küzdelem, de sajnos Európában a csatázás irányába viszik el, holott ez a szépségről és a mókáról szól. Az Inital Drifters az egyetlen egyesület, akik a japán vonalra orientálódtak. Akik eddig nem látták a teljesítményt, most, hogy az életben is bizonyítottunk, kezdik mérlegelni az LFS fontosságát.

Tóth Z.: Egyértelműen a fizikája! A valóságban nagyobb tapadás, de 90%-ban ugyanaz az élmény. A drift technikák alkalmazásának elsajátítását tökéletesen meg lehet tanulni. Meg kell nézni a Drift Bible DVD-t és átépíteni az LFS-be, majd

utána a valóságba. 3-4 alkalommal próbáltam a driftet a valóságban a versenyautó építése előtt. Utána egy év autóépítés következett, és mellette rengeteg LFS-sel eltöltött óra. Idén tavasszal ültem először a versenyautóba, és az első évben sikerült az OB II-ben 2. helyen végezni! Nem mondom, hogy mindenki és azonnal profi versenyző lesz a játék után, azonban sokkal gyorsabban tud fejlődni egy LFS drifter. Természetesen jó autó is kell hozzá, mert technikai sport lévén csodák nincsenek. Nagyon sokat dolgoztam azon, hogy az autóm jó legyen. Cíffhez hasonlóan több év kutatómunka és információgyűjtés áll a dolog mögött. Egy 25 éves rozsdahalmazból keltettünk életre egy versenyautót Doman Zolival, japán példákat alapul véve.

TAJM: Gyakorolni az életben is kell azért, egyedül a játék kevés a sikerhez.

Milyen kormányt használtok?

Cziffer L.: Logitech Formula Force EX-et. Sosem volt profi kormányom, igaz, FF-es volt. A G25-öst is tesztelgettem: elég élethű, és kevés kompromisszumot kell kötni. Érdemes alkalmazni a reális elhelyezést, mint az igazi autóban.

Tóth Z.: Egy Logitech Driving Force Pro-m van, ami képes 900 fokos elfordulásra. Ez nagyon lényeges a driftre. Van egy blogom (<http://ae86.blog.hu>), amelyen írtam is erről autóépítés közben.

TAJM: G25-öt használok, kéziféknek pedig joystickot. Ezek nélkül nekem már nem megy. Az LFS szimuláció, és nem arcade játék.

Mit mondanátok azoknak, akik most ismerik meg a driftet az életben vagy interneten?



Ciff (Nissan) és Radír (BMW) tsuiso



Cziffer L.: Az autó kiválasztása a legsarkalatosabb pont. Nagyon sok tényezőtől áll: számít a pálya, a szabályok, az emberi viselkedés és az alapvető higgadság. Muszáj, hogy legyenek elméleti ismereteid, és sokat kell a pályán lenni utasként, valamint gyakorló sofőrként is.

Tóth Z.: Mindenkinél javasolom az LFS kipróbálását! Aki tényleg komolyan gondolja, látogasson ki edzésre vagy versenyre, ahol lehetőség nyílik beülni tapasztalt pilóták mellé.

TAJM: Amit a gép előtt megtesz az ember, azt csak akkor fogja tudni „eljátszani” az életben, ha azt az autót legalább annyira megismeri, mint a játékban. Az, hogy időben mennyit emészt fel az alapvető rutin, illetve a vezetés és autotechnikai ismeretek elsajátítása, csak a vehemenciától függ.

Hogyan tetszettek az eddigi online versenyek? Van-e valamilyen érdekes élményetek a drifttel kapcsolatosan?

Cziffer L.: Az online liga nagyon élvezetes, mert megközelíti a hivatalos versenyek színvonalát. A neten folyamatosan élmény, amikor összeülünk, és hajmeresztő fun gyakorlás van. Az online játék a gyakorlás szintjén kívül feltétlenül szórakozás is.

Tóth Z.: Megvan a szükséges fegyelméletesség. Számomra tényleg meglepő volt, hogy virtuálisan lehet ilyen komoly versenyeket rendezni. Az meg különösen jó dolog, hogy alkalmunk nyílik barátokkal, versenytársakkal, csapatársakkal online is mérkőzni, gondolok itt például Wukira és Ciffre. Örülök, hogy TAJM szervezi és építi a virtuális ligát. Reméljük, sok jó driftert nevel a liga. Különleges élmény? A második drift edzésemen történt. Örültem, hogy nagyon jól megy a driftelés élőben, a játékban történő gyakorlások után (teljesen

el voltam varázsolódva a pályán). Ezért egy alkalommal elfelejtettem becsatolni a motorháztető leszorítót. Egy harmadikos elfordításnál felcsapódott és betörte a szélvédőt...

TAJM: Az online játékok folyamán a gyakorlás a mindennapi szórakozás, ami által a tapasztalatot megszerzzük. Amint az online verseny megkezdődik, a verseny bonyolítása olyan (vagy jobb), mint az életben. Ezáltal egy életszerű situációban találja magát minden játékos, mialatt a gyomra a torkában van, és nem kerül gumipor az arcába. Csak a kellemes része marad meg a dolognak, a drukk, az adrenalin, és az együtt végrehajtott közös „gyakorlat” sikere.

Hol és hogyan játszottok?

TAJM: A HVDL egy online bajnokság, amelyet a Live for Speed és az rFactor játékokkal rendezünk meg. Szeretnénk a hazai közösség számára egy olyan virtuális kupát biztosítani, melynek segítségével a DRIFT – mint versenytípus – teljes spektrumát lefedhetjük, és valós körülményekhez hasonló feladatokkal, versenyrendezéssel tudjuk lebonyolítani a ligát. Január első napjaiban indul az Initial Drifters kupa, amelyről részletes infókat a bajnokság (<http://www.lfsdrifter.hu>), vagy az Initial Drifters oldalán (<http://www.initialdrifters.hu>) tudhatnak meg az érdeklődők. Ezek a site-ok éppen a cikk megjelenésével egy időben indulnak.

A fizikai korlátok megléte miatt sajnos csupán ennyi fért bele az ehavi GameStarba. Ha valaki kíváncsi a további kérdésekre és válaszokra, a Sebesség Magazin (<http://www.sebességmagazin.hu>) oldalon, vagy a fentebb már említett Initial Drifters site-on elolvashatja a teljes interjút. 

VILLÁMGYORS

Villámgyors sebesség és díjnyertes teljesítmény: a Ducati a versenypályán, SanDisk® memória a fényképezőgépében. SanDisk Extreme® III: Az akár 30 Mb/mp (200x) szekvenciális olvasási/írási sebességgel a villámgyors mozdulat is elkapható, zökkenőmentes felvételkedésért 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**.



WWW.SANDISK.HU

SanDisk®

A SanDisk, a SanDisk logó, a SanDisk Extreme és a CompactFlash a SanDisk Corporation USA-ban és más országokban bejegyzett védjegyei. Az ESP Technology logó a SanDisk Corporation védjegye. Az SD és az SD logo védjegye a Memory Stick PRO Duo és a Memory Gate a Sony Corporation védjegyei. Az itt megemlített egyéb márkanevek kizárólag termékazonosítás céljait szolgálják, és semmilyen módon nem jelölhetők a SanDisk Corporation tulajdonosaié. © 2007 SanDisk Corporation. Minden jog fenntartva.

* A SanDisk saját tesztelés alapján: A SanDisk Extreme III CompactFlash és SD kártyák szekvenciális olvasási/írási sebessége 20 MB/mp (130x), a SanDisk Extreme III Memory Stick PRO Duo kártyák szekvenciális olvasási/írási sebessége 18 MB/mp (120x). 1 megabit (MB) = 1 millió bjt; 1 gigabit (GB) = 1 milliárd bjt. A garanciafeltétel függően a teljesítmény gyorsabb is lehet.



MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

Bármennyire is tudjuk, hogy a jövőben milyen jó filmek jönnek majd (lásd Aliens vs. Monsters a Másvilág GSTV-ben), egyelőre a jelenlegi kínálatlall kell megelégednünk, és e hónapban öreg, de nem öregedő barátunk, James Bond volt a sláger. Szerencsére Deeroy is vizsztatért két kiváló lemezzel, mazur barát-húrokat penget, és vannak jó könyvek is. Kellemes szórakozást karácsonyra is mindenkinek!

Gyu

James Bond 007: (film) A Quantum csendje //Bad Sector

TOP
TIPP

A NYERS MODORÚ, GYILKOS, jéghideg tekintetű Daniel Craig-féle James Bond 007 másodsorra is magára ölti szmokingját, hogy leleplezze azt a szervezetet, amelyik a Casino Royale-ban szerelme halálát okozta. Sokkal több akció, és egy érdekes, bár elég kusza, kissé rosszul megvágott forgatókönyv, illetve sztori jellemzik az új filmet.

EZ A BOND MOST SEM VICCEL

Kezdem megszokni Craig alakítását, aki tényleg jól hozza a kegyetlen, jéghideg, vilámgyorsan ölő titkos ügynök figuráját. Bár az tény, hogy Craig halálisan komolyan veszi szerepét: még csak meg sem próbál sármörködni, poénkodni (amikor pedig nagy ritkán bevállalja ezeket, akkor kicsit kilóg a lóláb), viszont a Fleming által kiagyalt karakternek egyfajta sötétebb, kegyetlenebb verzióját továbbra is jól alakítja. Lehet szeretni vagy nem szeretni, de Craig, illetve a film készítői ezen a téren nem változtattak semmit: Craig most is egy brutális, irgalmat nem ismerő, céltudatos, hidegszívű Bond, vodka-martini és szuperkutyák nélkül. Majdnem teljesen hiányzik belőle a régi Bondok eleganciája és rafinériája, szóval, aki azokat szerette, az ezúttal is csalódnai fog.

NYERS EKSZN

A Quantum csendjének akciórészei to-

vábbra is nélkülöznek mindenféle szuper technikai adalékokat: Bond pusztán fegyvereivel és ökleivel érvényesül, nincs itt semmilyen lézeróra, vagy tollba rejtett minirakéta. A gond ezzel az, hogy az új rendező és operatőr szaggató kameramozgásokkal, illetve túl gyors vágásokkal dolgozik, így a Bourne-filmekkel való hasonlóság még hangsúlyosabb. Az akciójelenetek egyébként ezúttal sokkal dominánsabbak a filmben, mint a Casino Royale-ban, és a túl gyors vágásokat leszámítva azért nagyszerű eleganciával, rendkívül jól ki vannak dolgozva.

MR. BOND, HOL IS TARTOTTUNK?

A Quantum csendjének sztoriája alapvetően izgalmas és jól kidolgozott lenne, hiszen érdekes, rendkívül aktuális témákat feszeget (a legfontosabb nyersanyag például a víz, és a főgonosz, a körmönfont Dominic Greene is „környezetvédelemben utazó”, a globális felmelegedés miatt aggóató üzletember álcáját ölti magára). A történet egyébként rendkívül szorosra kötődik a Casino Royale-hoz, olyanmire, hogy bizonyos fontos részletek nem is lesznek igazán világosak azok számára, akik nem látták az előző filmet, ami azért meglepő újdonságnak számít a Bond filmek történetében, hiszen eddig mindegyik darab teljesen különálló volt. Aki tehát a Quantum csendjét meg akarja nézni, az mindenké-

pen szerezzze meg valahonnan a Casino Royale DVD-jét. Sajnos azonban még a CR ismerete is kevés ahhoz, hogy a túlságosan kusza, helyenként összecsapott, máshol érezhetően megvágott forgatókönyv hiányosságait feledtetni tudja.

KÉT CSAJ

A szokásos Bond nők között először is újra üdvözölhetjük Olga Kurylenkót, aki ezúttal egy bolíviai titkos ügynököt alakít, aki persze Bond mellé kerül. Olga sokat fejlődött a három film alatt: ez a femme fatale figurája tényleg egész meggyőző. Annál idegesítőbb viszont Gemma Arterton, alias „Strawberry Fields” ügynök: színészi teljesítmény tekintetében az egyik leggyengébb Bond girl, akit valaha is láttam, nőként pedig sőtlan és unalmas. A Quantum csendje a jobb Bond filmek közé tartozik, de sajnos a sztori hiányosságai miatt mégsem kiemelkedő. Az mindenesetre látszik, hogy az új irányvonalon szemernyit sem változtatnak Barbara Broccoliék, úgy-hogy annak lesz bejövős ez a film, akinek a Casino Royal is „royal flöss” volt...

GameStar



Az akciójelenetek ezúttal dominánsabbak a filmben



Arkagyij Babcsenko: Jelenetek egy háborúból

(könyv)

//dZé

A MAGYAR KÖNYVKIADÁST sokszor sokan eltemették már, de mindig ráakad az ember olyasmire, ami reménnyel tölti el, ilyen például az Európa kiadó Modern Könyvtár sorozata, amelyben ugyanúgy megjelennek modern klasszikusok – pl. Douglas Coupland X Generációja – mint olyan új, viszonylag ismeretlen remekművek, mint Babcsenko megrázó beszámolója a csecsen háborúban eltöltött hónapokról. Egy kis történeti áttekintés fiatalabb olvasóink kedvéért: Az első csecsen háború 1994 és 1996 között zajlott, és a Csecsen Köztársaság de facto (ezt Duncan kedvéért írtam bele) függetlenségével zárult. Az orosz hadsereg megpróbálta uralni azt a hegyes-völgyes-mocsaras vidéket, amely Csecsenföld területének

nagy részét alkotja, de kevés sikerrel. A csecsen gerilla-hadviselés végül az orosz létszám-, technikai és légifölény ellenére sikert hozott, és a Gornijért vívott rettenetes áldozatokkal járó csata után Boris Jelcin kénytelen volt tűzszünetet, majd egy évvel később békeszerződést kötni. A második csecsen háború 1999-ben tört ki, amikor az Iszlám Nemzetközi Békefenntartó Brigádok megszállták Dagesztánt, orosz lakóépületeket is bombáztak. Ezt Oroszország a bizonyítékok hiányának ellenére (ilyet láttunk már máshol is, ugye), csecsen szeparatistákra kente, majd nagyrészt visszafoglalta a területeket, melyeket az első háborúban elveszített – bár a csecsen gerillák még évekig igen súlyos veszteségeket okoztak az oroszoknak. Mindkét ol-

dalon iszonyúak voltak a veszteségek, sok ezer orosz katonára lelte halálát Csecsenföldön. Babcsenko megjárta mindkét háború poklát – és itt a pokol nem csak egy üres fordulat. Katonának lenni valószínűleg mindenhol rettentő szívas, de egy velejéig rothadt birodalomban, mely egy erősen véleményesen igazságos háborút vív, ott bizony überrettentő szívas. Az orosz hadseregben egy újoncnak semmiféle általunk elképzelt emberi joga nincs, a csecsen háborúk idején pedig még annál

is kevesebb volt. A sorkatonákat a saját bajtársaik folyamatosan verték, az altisztek kínozták, a tábornokok szemrebbenés nélkül küldték a halálba őket. Súlyos szöveg, súlyos téma. Olvassátok el!

ARKAGYIJ
BABCSENKO
Jelenetek
egy háborúból

GS ★★★★★
A háború pokla első kézből

Kidobós

(könyv)

//dZé

AZ ULIPIUS HÁZAT NAGYON szeretem szapulni, mivel rettenet mennyiségű szemetet adnak ki. Legyünk korrektek: egy ideje elkezdtek klasszikusokat is újra kiadni, ami tiszteletre méltó üzleti lépés, még akkor is, ha számitásba vesszük, hogy milyen alacsony a kockázat. Viszont most levonok a kiadótól 10 rossz pontot (már csak háromszázezer-negyvenhét van nekik), mert a Kidobós egy meglepően korrekt regény. A könyv egy számomra eddig tökéletes cseh író, Michal Viewegh munkája, aki – mint most megtudtam – hazájában az egyik legnépszerűbb kortárs író. Valamennyire megérdemelten. A Kidobós elvileg három egyedülálló, középkorú férfi együttéléséről szólna, de természetesen nem ez a lényeg, hanem az út, ami a legénylakáshoz vezetett. Ahogy há-

rom gimnáziumi osztálytársból három középkorú férfi lett. A közös szerelmek, utazások, az ismerkedés (gyakran átfedésekkel) a másik nemi, a féltékenység – tanárookra és egymásra –, gyűlölet, barátság, a felnőtté válás gyönyörű és kínja mind-mind elénk tárulnak.



GS ★★★★★☆

Az út, ami a legénylakáshoz vezet

Takahasi Cutomu: Élni

(manga)

//dZé

ÚJDONSÁG A MÁSVILÁGBAN (már amennyire tudom): manga ajánló. Igazi gyilkos-bosszúállós történet, és van benne gyönyörű, titokzatos, és halálos nő is, nem maradt ki semmi. Jasiro, a főhős végzett négy emberrel, akik megerőszakolták a barátját, ezért halálra ítélik, de mégsem végzik ki, hanem alapanyagként használják egy Nagyon Rejtélyes Kísérlethez. Amikor Jasiróba beleszáll egy gyilkos parazita, a kivégzés már sokkal vonzóbb alternatívának tűnik, de nincs visszaút. A kísérleti szoba nagyjából a katolikus mitológia tisztítóüzének felel meg. A bűnözők itt egyszer csak maguk lesznek prédává, és az arra érdemesek kiérdemmelhetik – és itt jön a legjobb rész –, hogy emelt fővel pusztulhassanak el, míg aki nem bánja meg bűneit, az rettenetes kí-

nok között döglök meg. Ettől persze lehetne a történet amolyan nyúlós-giccses-moralizálás szörnyűség, de szerencsére nem ez a helyzet, pár gondolat az önbíráskodásról, és ennyi. Brutális, mocsos, fájdalmas manga, kifacsart látványvilággal. Pszichopatáknak ajánlott.



GS ★★★★★

Brutális manga bűnről és bűnhődésről

ZAP: (CD) Zörejek a pincéből //mazur

JOGOSAN VÁDOLHATNAK nagyzólással, hogy saját ismerősünket mutogatjuk az újságban, de büszkén jelentjük, hogy HP barátunk, aki többször írt már a GameStarba, és a GamePro-ban Kislebovskiként híresült el, most zenekarával szerzői kiadásban megjelentette első saját lemezét. A ZAP, vagyis a Zörejek a pincéből igazi rockzenekar, mindenfajta tupír és sallang nélkül. Lemezükön sokféle stílus helyet kapott, a mocskos rock&roll dübörgésétől kezdve, a líraibb kikacsintásokon át, egészen a metálos hangulatig szinte minden visszaköszön. Aki nem bír leragadni egy stílusnál, az egészen biztosan értékelni fogja a korong örökösen változó hangulatát, má-

soknak pedig talán a dalszövegek adnak majd némi élményt, ugyanis végre tartalom és mondanivaló is került a hangzavar mögé, ami manapság már ritka dolog kis hazánkban. Ha érdekel titeket az anyag, akkor a www.zapzenekar.hu oldalon mindent megtaláltok róla, tessék csak bátran tágítani a kultúrátokat!



GS ★★★★★

Rockzenekar, mindenfajta tupír és sallang nélkül

Deadmau 5: (CD) Random Album Title //Deeroy

ATAVALY ÜSTÖKÖSKÉNT berobott kanadai dj/producer idén egy szerzői albummal örvendeztette meg a nagyjérdeműt, aminek ráadásul elég elmebeteg címet is sikerült adnia. Ráadásul halott egérnek hívja magát. Egyes pletykák szerint azért van 5-ös a nevében, mert ircen nem fért ki az, hogy Deadmouse, ezt sem cáfolni, sem igazolni nem tudom, bár IRC-neten biztos, hogy kifér. De félre a tréfával, mivel ez az album igen ütőre sikeredett. Stílusilag behatárolni nem igazán tudom, mivel a lemezen megtalálható a minimal, a house, és a progressive trance is. Többféle verzióban látott napvilágot, két különböző kiadónál. Az egyik duplalemezes változat, a másik szimpla. A duplához egy

összemixelt verzió is jár, míg a digitális boltokban a mix lemez is megvásárolható full trackenként. A mix meg a teljes lemez is ugyanazokat a zenéket tartalmazza, annyi különbséggel, hogy a mix verzióval egyet több zene található (talán az egyik legjobb track az egész albumon). Persze a slágerek sem hiányozhatnak, a hallgató felkaphatja a fejét a zenetévéken és a rádiókban is hallható *Faxing Berlin* és *Not Exactly* című szerzeményekre.



GS ★★★★★

Az utóbbi idők legjobb elektronikus zenei szerzői albuma!

Zany: (CD) The Fusion Of Sound //Deeroy

MOSTANÁBAN NAGY DIVAT lett a hardstyle szcéna berkein belül szerzői albumokkal jelentkezni. Megtette ezt a nagyszerű Showtek formáció, közös lemezzel jelentkezett Wildstylez és Headhunterz Project One néven, és most beállt a sorba Hollandia legnépszerűbb lemezlovasa, Zany is. Hónapok óta tudunk róla, hogy lesz. Vártuk is, mint a Messiást, és a végeredményt elhallgatva csalódásra sincs okunk, mert egy igen ütős albumot hozott össze Zany úr. Szórakozás nincs, egyből kapjuk a zúzást az arcunkba az első, *Evolution* című trackkel, amiket sorban követnek a jobbnál jobb zenék. Ki szeretném emelni a The Pithcerrel közösen készített *Guardian Angel*t, a Noisecontrollers formációval elkövetett *Delomelanumot*,

az *Animated Audio* című zenét, és a Donkey Rollers (ami Zany formációja) által készített *Metro* című tracket. Nekem ezek a kedvenceim, de a többi se vall szégyent az alaplól is igen sűrű hardstyle megjelenések rengetegében. Természetesen rövidített zenéket kapunk a CD-n, de hamarosan várható az album samplerok megjelenése bakeliten, és természetesen a digitális boltokban, ahol a mezei halandó is hozzáférhet.



GS ★★★★★

Érdemes feltenni a polcra a Showtek és a Project One CD mellé

Guns N' Roses: (CD) Chinese Democracy //BZ

VOLT EGYSZER EGY ZENEKAR... és van most egy márkánév. Volt egyszer az ösztönös rock'nr'roll... és van most egy csúcs-technikával összefoltozott stúdiótermék. Mi történhetett? A Chinese Democracy lemezcím először 17 (ismétlem, tizenhét!!!) esztendőre hangzott el, miután a Guns első és második (klasszikus) felállásából is mindenkit kigolyóztott az excentrikus énekes, Axl Rose. A borítón tizenöt zenész neve szerepel, a beleölt milliók száma is tizenöt, az elkészülés éveinek száma tizenhét... Nos, ilyen is lett a lemez. Aki azt a Guns-t keresi, amit annak idején megszeretett, ne is fáradjon. Furcsa kettősség uralkodik a dalokon. Egy részük Axl ipusztériális zenei rajongását tükrözi, a lemez másik vonulatát a megszelídített poprock képezi, de sajnos egyik dal sem elég erős és jellegzetes ahhoz, hogy értelme le-

gyen egy ilyen váltásnak. Töltelékdal pedig még ezeken kívül is akad... Persze kétség nem fér hozzá, minden dal mester-munka mind hangszerezés, mind hangzás és zenési játék terén, de ettől még folyamatosan azt kell megkérdeznünk: hol van innen a Guns N' Roses? Ha tehát azt nézem, hogy tökéletes-e zeneileg vagy produkció tekintetében a lemez, mindenképpen öt pontot kéne adnom, hiszen ennyi év és ennyi millió nem tévedhet. Ha viszont a név és a zene kapcsolatát, a hitelességet, az egyediséget nézem, egy csupán egyetlen pontra elég.



GS ★★★★★

Hová tűnt a Zenekar?

Avenged Sevenfold: Live in the LBC & Diamonds in the Rough //BZ

(CD)

FURA TINIŐRÜLET EZ AZ A7X-nek rövidített nevű banda – az emós kinézetű srácok összelopkodták az elmúlt húsz év összes rock és metal kliséjét az Iron Maiden ikergitárjaitól a Pantera riffjein át a Guns N' Roses manírijaiig, nyakon öntötték az egészet valami manapság divatos image-dzsel, és így újragyúrva eladják a mai tiniknek ugyanazt, amit évtizedek alatt sokkal nagyobb elődök sokkal őszintébben megtettek már.

Maga a kiadvány egyébként igényes, ezzel nincs probléma, egy profin filmezett, szuperül világított, dizájnolt színpadi elemekkel gazdagon telepakolt koncert-DVD mellett egy kiadatlan dalokkal megtömött CD-t is bepakoltak a csomagba, persze min-

den úgy szól, mint az álom (hja, a sok stúdiós utómunka), csak épp az egész nem áll össze valami eredetivé és egyénivé. Milyen fura, hogy a 23 éve ugyanezen a helyszínen felvett Iron Maiden koncert (Live After Death) még mindig klasszikus, ez a DVD pedig gyaníthatólag nem él meg még pár évet sem.



GS ★★★★★

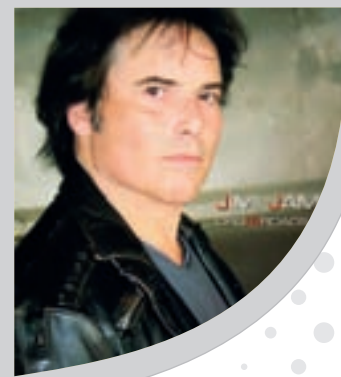
Klasszikusoktól lopni még nem klasszikus

Jimi Jamison: Crossroad moments //Gyu

(CD)

GONDOLOM, SOKAKNAK semmit sem mond a Jimi Jamison név. Pedig az illető hangját tuti, hogy mindenki ismeri, olyan slágereket énekel, mint a *High on You*, vagy a *The Search is Over*. Ezeket azonban egy Survivor nevű, ma már ikonikusnak számító dallamos rockzenét játszó zenekar színeiben tette. Szólólemezei 8-9 évente jelennek meg, így most a hang rajongói nagyon örülhetnek, mert itt van a *Crossroad Moments*. Egyébként ezzel körülbelül el is mondtam a lemez lényegét – kellemes, kényelmes, midtempo popos rockdalokat énekel nagyon szépen az énekes. Nincs benne semmi forradalom, semmi világmegváltás (tipikus dalcímek: *Lost*, *As*

is, *Bittersweet*). Természetesen található egy-két szép ballada is a lemezen. A bajom vele igazából az, hogy a dobos nagyon műanyag volt, ami a Survivortól megszokott precíz hangzással erősen szembement. Ez az a lemez, amelyet minden, a dallamos muzsikát kedvelő meg tud hallgatni – szerencsére a kiváló vokalista megmenti a szürke átlagtól.



GS ★★★★★

Eye of the Jamison!

Ramos/Hugo: The dream //Gyu

(CD)

IMÁDOK DALLAMOS ROCKZENEKRŐL szóló cikket úgy kezdeni, hogy egyszerűen csak sorolni kezdem, ki hol szerepel egyébként: John Ramos gitáros (The Storm, Two Fires, Hardline), Hugo Valenti énekes (Open Skyz, Valentine), John Macaluso (Riot, Malmsteen, Starbreaker, Ark, stb). Igazi ínycsemegek máris sűrűn csettinhetnek ujjakkal a kiváló névsort látva, és még nem is említettem Eric Ragno billentyűst, akit a **melodicrock.com** egyszerűen az év billentyűsének választott 2007-ben. Szóval a felállítás sem gyöngye, ahogy a lemez sem az – leginkább Hugo Valenti első lemezének, és a gigaikon Journey zenekarnak a hangvétele követhető nyomon, talán azért

is, mert Hugo hangfekvése távolról picit Steve Perrys. Így nem csoda, hogy a zeneileg hasonló határmezsgyén mozgó Ramos/Hugo csapat is kicsit Journey-s. Ez azonban feltétlenül dicséret, még akkor is, ha a lemez nem elég konzisztens, sokszor volt olyan érzésem, hogy egyes dalok csak tölteleknek néhány jó nóta köré. Ennél pedig többet vártam volna egy ilyen sztárceapattól.



GS ★★★★★

Nagy utazáson Hugóval...

From the Inside: Visions //Gyu

(CD)

DANNY VAUGHN – TUDJÁTOK, ki ő? Egy megadallamos rockzene-isten, aki a Tyketto énekes volt, most pedig saját projektjének, a *From the Inside*-nek második albumával jelentkezik. Mit is írhatnék erről a lemezről? Már az első FTI CD is nagyon dallamos volt, tele szólókkal, szárnyaló kórusokkal, formás riffekkel, himnikus rockdalokkal, és persze egy elképesztően jó hangú énekessel. A második album csak tovább finomította ezt a formulát, a kezdő *Light Years* egyből rock-klasszikusként robban a fülünkbe. Ez egy olyan dal, amiben süt a Nap, amiben boldogok vagyunk, amiben szárnyalunk – bárkinek érdemes meghallgatnia. Sőt, külön ajánlanám az albumot azoknak, akiknek ma-

napság nincs jó kedvük – nagyon kellemes, vidám, szabad, napsütéses zene ez, és teszi mindezt úgy, hogy nem egyszerűsíti le magát a végtelenségig. Az album szépen szól, de egyértelműen az énekes teljesítménye az, amire építenek, Danny Vaughn pedig nemcsak a kötelezőt hozza, hanem annál is többet – erőt, energiát és jókedvet ad mindenkinek, aki meghallgatja. Kiváló album!



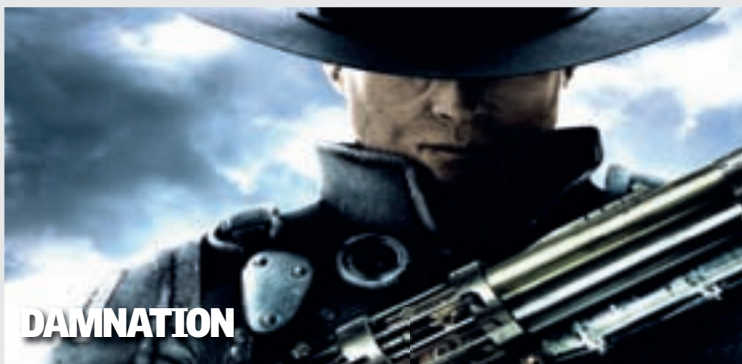
GS ★★★★★

Szabadság, mosoly, napsütés – mindez belülről!

2009 JÁTÉKAI ÉS BEST OF 2008

KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
JANUÁR
22.

Ahogy már a gyakorlott GameStar olvasók megszokták, a januári számból megtudhatjuk, mely játékok voltak 2008 legjobbjai – a szerkesztőség tagjai már jó ideje ezen vitatkoznak (és Ti is!), most majd kiderül az igazság! Ezzel egy időben áttekintést adunk majd arról is, mely igazán izgalmas játékok várhatóak 2009-ben – ez azért fontos, mert így ki lehet majd találni, jövő év folyamán mikről fogunk írni – vagy milyen játékok elhalasztását fogjuk nagyon sajnálni. Egy tény – vissza is tekintünk és előre is, s mindezt egyszerre!



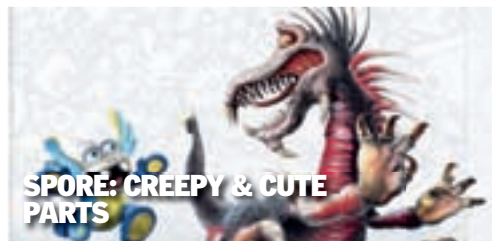
DAMNATION

Aki imádja a posztapokaliptikus játékokat, az az utóbbi időben a *Fallout 3*-mal nagy adagot kapott kedvenceiből – Azonban ha keverünk még bele steampunkot, meg vadnyugati környezetet és megspékeljük akcióval jócskán – nos, akkor kijön majd a *Damnation*. Harcolunk a nagy gonosz CÉG ellen: nyami!



ALSÓ KATEGÓRIÁS VGA TESZT

A fergetesnek ígérkező szilveszteri bulihadjárat után felfrissülten vágunk neki az új évnek, azon belül is a Mélyvíz rovatnak. Egy nagyon nagy tesztbe szeretnénk behívni a lehető legtöbb alsó kategóriás grafikus kártyát, arra keresvén a választ, vajon melyik gyártó megoldása rendelkezik annyi teljesítménnyel, ami például egy *Crysis*-nak is elég lehet. Tíznél kevesebb kártyára ne is számítsatok!



SPORE: CREEPY & CUTE PARTS

Százsor meghódítottad a bolygódat? Százegyszer a galaxist? Netán az őslevesből sem tudtál a partra-kecmeregni? S mindezt azért, mert nem volt elég testrész, amiből választhatnál? Akkor most eljött a Te időd, a *Spore* ugyanis mindenféle ijesztő vagy édibédi nyúlványokkal, kocsányokkal, lábakkal, bigyókkal és ízékkal szaporodott. Ezekről mi sem akarunk megkímélni titeket!



RED FACTION: GUERRILLA

Egyszer azt mondta a bölcs játékfejlesztő-mester: „Fiam, meglátod, az élet számtalan kihívást intéz majd hozzád – tűrd ezeket türelemmel, kitartással, bölcsességgel, őrizd meg a nyugalmad minden körülmények között”. Erre én azt mondtam - „Mester és mi van akkor, ha kedvenc játékom FPS módból TPS módba megy át”? De a mester somolyogva hallgatott...



RISE OF THE ARGONAUTS

Az argonauták görög mitológiai alakok, az Argó hajó utasai, Görögország legkiválóbb vitézei, akik Iolkoszról a kis-ázsiai Kolkhiszba hajóztak, hogy segítsenek Iaszón királyfinak megszerezni az ott őrzött aranygyapjút, amelyre jogos trónigénye érvényesítéséhez volt szüksége. *Rise of Argonauts* = ugyanez videojátékban. Vagy legalábbis majdnem ugyanez.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:

A koreai háborúról azért nem szoktak ódákat zengni, mert „vesztére” nem sokkal a második világéget követően robbant ki (ami azért sokkal izgalmasabb téma), másrészt pedig mert senki nem győzte le a másikat. Észak- és Dél-Korea között a mai napig tűzszünet van életben. A 2003-ban azonban a Plastic Reality úgy döntött, hogy a maga módján emléket állít a konfliktusnak, és a *Commandos* játékok mintájára egy (akkoriban) szemképráztató grafikájú stratégiai játékot tett le az asztalra. Ez volt a *Korea: Forgotten Conflict*. A szabadon állítható 3D-s kameránézet tökéletes társ a nagy stratégiai tervezést igénylő hadműveletekhez, a teljesen interaktív környezet pedig hab a tortán. Ezek, és még sok minden más garantálja, hogy januárban sem fogunk unatkozni.

KOREA FORGOTTEN CONFLICT

TELJES BIZTONSÁG. PROFI VÉDELEM.

AJÁNDÉKCSOMAG TÖBB MINT 100 000 FORINT ÉRTÉKBEN

PCW 2009 ELŐFIZETŐI AKCIÓ

1 CSOMAG

Most minden régi és új előfizetőnk, 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 postáladában 1 éven keresztül **Több mint 6000 forint megtakarítás** az árból*
- Minden hónapban teljes körű biztonsági csomag:**
 - Nod 32 vírusirtó, Agnitum 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.





PLUSZ

Plusz rovatunkban, egy átfogó válogatást találhatók a száz legjobb ingyenes játékról. Pár perces igényességi játékoktól egészen a komoly, többjátékos FPS-ekig mindent megtalálhatsz, ami alkalmas a felesleges szabadidő eltöltésére.



DEMÓ

Decemberi kiemelt demónk a Vampire Story, melyben egy bájos, frissen vámpírrá változtatott operarénekesnőt kísérhetünk útján. Az elveszett hölgy Draxsvyvanából szeretné visszatérni Párizsba.

Tejjes DVD-tartalom GameStar 2008. DECEMBER

DEMÓK

A Vampire Story
Jewel Quest Solitaire
Moto GP 08
Zombie Shooter 2

GSTV MŰSOR

felonf
játékvideók
másvilág
melyvz
aréna
keresztal

JAVÍTÁSOK

Crysis Wars
Far Cry 2
Gothic 3: Forsaken Gods
Red Alert 3
StarCraft: BroodWar

MINI JÁTÉKOK

Big Building Boom Blues
DUO
Lyle in Cube Sector
Nathan's Second Chance
Nelly Cootalot
RIAH

KEPGALÉRIA

Arma 2
Colin McRae Dirt 2
Dragon Age Origins
Elven Legacy
Hired Guns: The Jagged Edge
Resident Evil 5
Spore Creepy and Cute Parts

MELVVIZ

Driver: ATI v8.11, Nvidia v.178.24
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

EXKLÜZÍV CIKKEK

Lips
Intel SSD vs. WD Raptor
New Xbox Experience
Építésünk PC-t 100.000 Ft-ból
Mortal Kombat vs. DC Universe
Resistance 2
Mirror's Edge
Motorstorm 2: Pacific Rift
Laptop hűtők

MOZI

A Quantum Csennje
Star Wars: A klónok háborúja
Sasszem
Véző olaj
Speed Racer

HÁTTÉRKEPEK

Dragon Age Origins
Left 4 Dead
Dominance War III
Fallout 3
Mortal Kombat vs. DC
Resistance 2
Ten Years of Tom Clancy
Rayman Raving Rabbids
TV Party

CSALÁSOK, TRAINEREK

Assassin's Creed
Brothers in Arms: IHH
Call of Duty: World at War
Civilization IV: BtS
Dead Space
Doom 3
Euro Truck Simulator
Facewound 3
Fallout 3
Far Cry 2
Frontlines: Fuel of War
Galactic Civilization 2
Need For Speed Undercover
Red Alert 3
S.T.A.L.K.E.R.: SoC
Secret Service: Ultimate
Sacrifice
The Guild 2: Venice

PC
DVD
ROM

PC DVD-ROM

PSYCHONAUTS

GS0812

FROM TIM SCHAFER, THE CREATOR OF
GRIM FANDANGO AND DAY OF THE TENTACLE

PSYCHONAUTS

12+
www.pegi.info

GameStar



MAJESCO
ENTERTAINMENT

