A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

ÚJ!

ÍZELÍTŐ A DVD TARTALMÁBÓL

TELJES JÁTÉK:

Korea: Forgotten Conflict

„Szép grafika, változatos játékmenet, szokatlan környezet" – 80%, GS 2003. október

3 órányi exkluzív GSTV adás

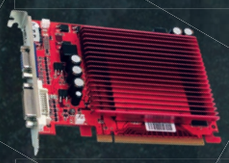
Játékdemók: Drakensang, Legendary...

GAMESTAR 10 ÉV JUBILEUM ANNO 1999

A LEGJOBB JÁTÉKOK!

BEST OF 2008 & 2009

Az Év Játéka 2008 szavazás végeredménye, és a TOP 30 játék, amit idén vétek kihagyni!



A LEGJOBB OLCSÓ VIDEOKÁRTYÁK TESZTJE

Mit tegyél, ha kis pénzből akarsz nagy teljesítményt?

A BIOWARE AKTÁK

DRAGON AGE: ORIGINS
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
MASS EFFECT TRILÓGIA

Exkluzív stúdiólátogatáson jártunk a Bioware-nél

Fejlesztői interjúk, exkluzív képek és a legújabb tudnivalók

1000 Ft-os ajándékkupon játékvásárláshoz! Részletek a lapban!

www.gamestar.hu

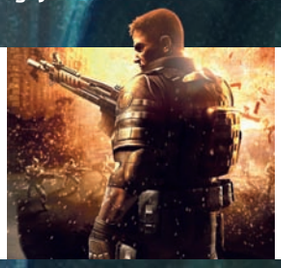
2009/01

1995 Ft

GameStar

IDG Communications HUNGARY

9 771787 902009 09001



F.E.A.R. 2

PROJECT ORIGIN

Félelmetes fókuszteszt az év első sztár FPS-éről

SAINTS ROW 2

Gengszterek, fuxok, sunaszaft

LEGAL SOURCE
3 YEARS WARRANTY
GRAPHICS BY NVIDIA. OFFICIAL NVIDIA PARTNER
GAINWARD
GUARANTEE

GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

9481-NVIDIA GF GTX285 55nm 1024MB

NVIDIA GeForce GTX285
648 MHz GPU
DirectX 10
1024 MB DDR3 memória
1242 Mhz (DDR2484) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
Dual DVI

9856-ATI Rampage700 2GB Goes Like Hell

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

9979-NVIDIA GF GTX295 55nm 1792MB

HDMI

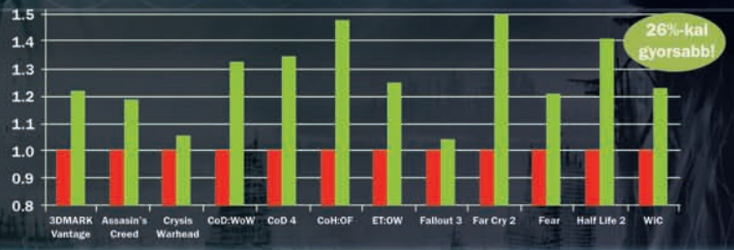
Dual NVIDIA GeForce GT200 (55nm)
576 MHz GPU
DirectX 10
1792 MB DDR3 memória
999 MHz (DDR1998) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
Dual DVI + HDMI

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

GeForce GTX295

A világ leggyorsabb önálló VGA kártyája



*Átlag FPS 2500x1600; 3DMark Vantage és Crysis 1900x1200 felbontásnál
Intel Core|7 3.2GHz, Windows Vista 32bit

VISZONTELADÓINK 0-24 ÓRÁS ONLINE **WEBSHOP**UNKRÓL RENDELHETNEK A **WWW.MERCURYCOMPUTER.HU** WEBCÍMEN.

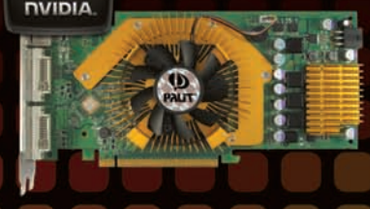
Mercury Magyarország Kft. 1131 Budapest, Dolmány utca 14. tel.: 221 3020, 273 1152 mercury.info@ahol.com www.gainward.hu www.mercurycomputer.hu

PALIT®

Pioneer And Leader In Technology

9800GT SONIC

GRAPHICS BY NVIDIA.



NVIDIA GeForce 9800GT
650MHz GPU
DirectX10/Shader 4.0
512MB-256bit DDR3 memória
1900MHz RAM sebesség
Dual DVI + S-Video

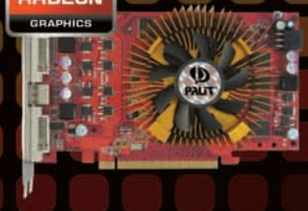
9600GT SONIC

GRAPHICS BY NVIDIA.

NVIDIA GeForce 9600GT
700MHz GPU
DirectX10/Shader 4.0
512MB-256bit DDR3 memória
2000MHz RAM sebesség
Dual DVI + HDMI + SPDIF

Radeon™ HD 4830

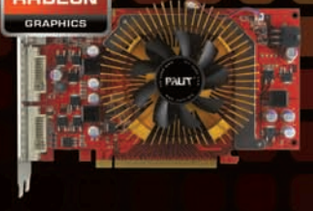
ATI RADEON GRAPHICS



ATI Radeon™ HD 4830
575MHz GPU
DirectX10.1/Shader 4.1
512MB-256bit DDR3 memória
1800MHz RAM sebesség
Dual DVI

Radeon™ HD 4650

ATI RADEON GRAPHICS



ATI Radeon™ HD 4650
575MHz GPU
DirectX10.1/Shader 4.1
1024MB-128bit DDR2 memória
900MHz RAM sebesség
Dual DVI

OFFICIAL DISTRIBUTOR

Mercury Impex
felnövünk a vevőinkkel

1131 Budapest, Dolmány u. 14.
telefon/fax: +36 1 221 3020

viszonteladóinknak 0-24 óráig online webshop
www.mercurycomputer.hu

DRÁGA FELEIM!

Nagy dolog ez az idei január a GameStar életében!

// Boe

AZ 1999-ES OKTÓBERI indulást követően 2009. január 1-jén hivatalosan is beléptünk a tizedik, jubileumi évünkbe. Lesz itt vigasság, móka, kacagás, tivornya, visszatekintő jubileumi cikkek hónapról-hónapra, és 2009 októberében olyan szülinapi lapszám, olyan meglepetésekkel... Jól járnak az előfizetők, mert előlük tuti nem fogják elkapkodni.

MEG 2009 EGYÉBKÉNT is jó év lesz. Új stúdió épül a GSTV-nek, márciusban már költözünk is (ha valaki mostanában bent járt a szerki környékén, mert pl. személyesen szokta átvenni az előfizetői példányát, az tapasztalhatta, hogy csak a hátsó liften lehet megközelíteni minket, ez részben ezért is van, mert a fele irodaházunkban ezerrel dübörögnek az átépítések). Beindul a vadonatúj, totál újraírt GameStar Online, olyan dizájnnal, olyan szolgáltatásokkal, és olyan tartalmakkal, hogy a hajatokat leteszitek, konkrétan április magasságában. Ender egyébként ideje nagy részében ezzel foglalatoskodik, ezért tűnt el kicsit mostanában a magazinból, az endermazur show is szünetel kicsit a GSTV-ben, de majd ha kész lesz! Elkezdtük frissíteni a magazint is, ezen meg főként mazur és Gyu dolgozik, és folyamatosan csiszolgatni is fogjuk, jövő hónapban pedig megújul a DVD melléklet is, és jönnek a durvábbnál durvább teljes játékok (amint megkötöttük a vérszerződést a Ubisofttal, a *Morrowind* után érkezik az *Oblivion*, addig meg elütjük az időt *BloodRayne 2, Advent Rising* és hasonló címekkel).

SZAKMAILAG SEM TÉTLENKEDÜNK ám, édes teher a szerkesztőség tagjainak végigjátszani azt a sok új játékot, meg felülni a repülőre, és elmenni megnézni, ahogy az a sok vehemens fejlesztő túlcsorduló lelkesedéssel mutogatja legújabb portékáját, aztán mindebből szép, tartalmas cikket írni a magazinba, rövid, ám velős híranyagot az online-ra, és rögzíteni videóra az egészet, hogy Flatline is csináljon valamit a pénzéért. E hónapban BZ volt a legfőbb szerencsés, aki a Bioware főhadiszállását támadta be, és nézett meg mindent, interjúvolt meg mindenkit, aki élt és mozgott, meg szépséges szájbergörlünk, Sophiaso (apropó, Ti tudtátok, hogy ő és Mayer együtt járnak? Múltkor láttam itt őket kézen fogva grasszálni a folyosón... fiatalok). Szóval a mi Szofink a *The Sims 3*-at próbálta ki Varsóban, Duncan a *F.E.A.R. 2*-t tesztelte a forgalmazónál, a jövő hónapban pedig szerénységem ugrik ki Wisconsinba új Activision FPS-eket nézegetni. Zajlik az élet!

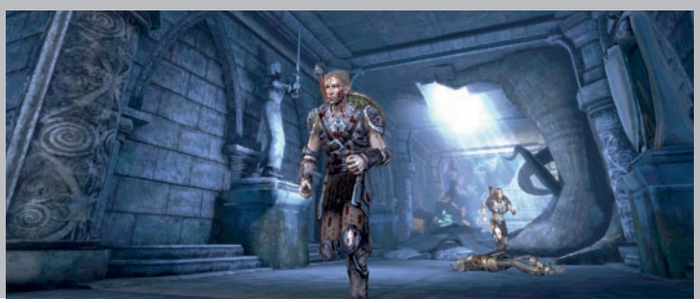
SZOMORÚ KÖTELESSÉGEMNEK is eleget kell azonban tennem így 2009 elején. Bad Sector kollégától sajnos tavaly év végén meg kellett válnunk. A részletek taglalásába nem bocsátkoznék, a sok évig meghatározó GS arcként üzemelő kollégával az utóbbi időben alapvető kérdésekben gondolkodtunk másképp, így jobbnak láttuk végül elereszteni egymás kezét. Bár viták voltak (vannak és lesznek) közöttünk, a GS Team és Bad Sector viszonya továbbra is normális, sőt baráti, de szakmailag más csónakokban folytatjuk tovább az evezést, hogy ilyen szép, és tökéletesen értelmetlen szóvirággal zárjam le a témát. Sok sikert kívánunk neki!

NA DE VISSZA A KELLEMESEBB vizekre hamar, 2009 tehát igen jó évnek ígérkezik, kicsit másnak, mint az eddigiek, kicsit többnek, kicsit frissebbnek, kicsit jubileumibbnak. Egy dolog nem változik csak: a GameStar Team továbbra is teljes erőbedobással munkálkodik azon, hogy számotokra a legszínvonalasabb magazint, online-t, és tévés tartalmakat szállítsa hónapról-hónapra a hazai játéklap piacon.
Ehhez kívánunk sok kitartást magunknak, és jó szórakozást Nektek 2009-re!

A GameStar Team

22 CÍMLAPSZTORI

ELLÁTOGATTUNK A BIOWARE CSAPATÁHOZ, ahol rengeteg exkluzív érdekességet tudtunk Nektek összegyűjteni: elbeszélgettünk a Bioware társalapítójával-ügyvezető igazgatójával, Ray Muzykával, valamint kifaggattuk a csapat tagjait a közelgő nagy Bioware címekről: a *Dragon Age: Origins*ről, a *Star Wars: The Old Republic MMO*-ról, és persze a trilógiának szánt *Mass Effect* sorozat sorsáról.



GameStar TARTALOM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

6 DVD-TARTALOM
8 ARÉNA
12 MI VÁLTOZIK A GAMESTARBAN 2009-TŐL?

ÚJDONSÁGOK

14 HÍREK
22 DRAGON AGE: ORIGINS
24 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
27 MASS EFFECT 2
32 JÁTÉKOK A HÁLÓRÓL
34 MIT VÁRUNK 2009-BEN?
38 THE SIMS 3
40 X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
52 VIRTUÁLIS VILÁGOK HARCA
54 2008-AS VISSZATEKINTÉS
58 TOP 10 SÁRKÁNYZ!
60 ATLANTICA ONLINE
61 QUAKE LIVE

JÁTÉKBEMUTATÓK

64 F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
70 EGY KÁVÉ MELLETT... RAY MUZYKA-VAL
72 SAINTS ROW 2
76 RISE OF THE ARGONAUTS
80 SHAUN WHITE
82 MOUNT & BLADE
84 CSI: NEW YORK
85 MY HORSE AND ME 2
86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

88 HÍREK
92 LG W2252TE MONITOR, CSX PODMIC MIKROFON
93 ASUS EAH4830/HTDP/512MD3, VERBATIM RAPIER V2
94 NORTON ANTIVIRUS 2009 GAMING EDITION, GAINWARD RAMPAGE 700 GOLDEN SAMPLE
95 KINGSTON HYPERX DDR3-1866 TRIPLE-CHANNEL 3×1 GB KIT, SONY ERICSSON XPERIA X1
96 ALSÓ KATEGÓRIÁS VIDEOKÁRTYÁK A PORONDON
98 AMD PHENOM II X4 – FINOMÍTOTT NÉGYMAGOS
100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

102 TÍZ ÉVES A GAMESTAR!
104 KING ARTHUR FEJLESZTŐI NAPLÓ 3
106 SZÓRAKOZTATÓ ADATBÁNYÁSZAT
108 MÁSVILÁG
112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

A páncél szentesíti az eszközt

Erő/ár, ár/erő

BEST OF 2008

SAINTS ROW 2

AZ IDEI ÉV LEGJOBB JÁTÉKAI

GYORSKERESŐ

ATLANTICA ONLINE	60
CSI: NEW YORK	84
DRAGON AGE: ORIGINS	22
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN	64
MASS EFFECT 2	27
MOUNT & BLADE	82
MY HORSE AND ME 2	85
QUAKE LIVE	61
RISE OF THE ARGONAUTS	76

SAINTS ROW 2	72
SHAUN WHITE	80
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC	24
THE SIMS 3	38
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE	40

MEET DA TEAM

Megújult a Meet Da Team: miután sokan kértétek, hogy legyen személyesebb hangvételű, ezután havonta sorra vesszük szerzőinket, egyesével. Ha elfogytak, majd megint kitalálunk valamit. Addig is: Flatline!

KORA: 28
SZERET: vattacukor, stewardess babákok
NEM SZERET: káposztás tészta
KEDVENC JÁTÉK: Unreal tournament, The legend of zelda: wind waker
TITKOS VÁGYA: egy medencényi habosított epres joghurtban úszni
EZT TOLJA: Atlantica online, Mirror's edge

FLATLINE VAGYOK, 81-ES VAGYOK, sokáig csak zabáltam és nőttem. Aztán hirtelen 2003 nyarán hozzácsapódtam a Gamer magazinhoz, amit akkor Lily és Mocsy főszerkesztett. Sohasem gondoltam volna, hogy valaha játékújságíró lesz belőlem, hisz szentnek és megközelíthetetlennek tartottam a CoVBoy féle ikonikus arcokat, úgy gondoltam ez egy olyan szakma, amit csak azok űzhetnek, akiknek a nevét szinte suttogva szabad csak kimondani. Mégis küldtem a Gamernek egy levelet és két hét várakozás után (mikor már lemondtam az egészről) Lily váratlanul felhívott telefonon. Két óra beszélgetés, játékipari nosztalgia és nevetgélés után azt mondta menjek be még aznap, hogy láthassák, nem vagyok túl szőrös, valóban egy orrom van-e, halott csecsemők lógnak-e a karomon, stb. Pár órával később egy táskányi játékkal caplattam hazafelé.

RENGETEGET ÍRTAM A GAMERNEK, majd megszűnt a magazin, ekkor Hancu keresett meg a PC Gurutól, hogy amennyiben nincs más tervem, menjek hozzájuk. Így is lett. Azt hiszem, harmadik hónapja írtam a Gurunak, amikor hirtelen megszaporodtak a levelek a postaládámban. Barátnős problémákkal küszködő tanácsokat kérő fiatalok, boldog nőnapot kívánó levélhegyek érkeztek. Azt hittem, csak ki akar szúrni velem valaki, majd kinyitottam az új Gurut és lám, egy női kép volt a nevem mellett. Rögtön rájöttem, hogy ennek fele sem tréfa és a Gamer idejében kezdődött, akkor poénként meglovagolt Flat = csaj image kicsit magasabb szintre lépett, de nem volt ezzel semmi gond, ment tovább az élet. Kifejezetten kellemes volt odafigyelni arra, hogy ne legyen túl „férfias" az írásmód, bár azt hiszem, bárki, aki egy kicsit is ismeri a játékőrült lányokat, tudhatta volna, hogy nem lehetek nőnemű.

A RENGETEG LEVÉL, LELKI TANÁCS, elhárított randi és a blogok nagy látogatottsága pont akkor érte el tetőpontját, amikor mazur megkörnyékezett (....) és szimultán kezdtem írni a GameStarnak és a Gurunak, áthidalni próbálva egy örök ellentétet a két magazin között. Helikopter néven érkeztem, Ti így ismertetek meg. Ez változott az elmúlt hónapban vissza az eredeti, kevésbé pörgős nevemre, lévén a Gurut teljesen otthagytam és végre eljöhetett az ideje, hogy eltűnjön a sok éve fenntartott, kicsit már fárasztóvá vált női image dolog.

AKIK ISMERNEK KORÁBBRÓL, remélem elnézik nekem a bohém stílust és kissé ferdülten romlott szexuálpszichológiai látásmódomat, az újaknak pedig remélem tetszeni fog a kissé rendhagyó, bár mazur szerint még mindig nem Gameres időszaki „laza" stílus. Örülök, hogy itt lehetek a GameStar csapatával. Nem közhelyként, de tényleg mind jó fejek, örülhetünk, hogy olyan olvasóink vannak, mint Ti.

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) matteo@gamestar.hu
Kálvin Balázs (Flatline) bkalvin@idg.hu
Csoma Péter (Zarathos) pcsoma@idg.hu

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

Munkatársak:
Balla „Fap Fap" Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Bátky-Valentin Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berrr) berrr@gamestar.hu
Borsos Gyula (Gulius) gyborsos@idg.hu
Csontos Péter (Csonti) pcsontos@idg.hu
Hajdú Éva (Eskin) eskin@gamestar.hu
Mezei Károly (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu
Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu
Telek Zoltán (Sam) ztelek@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

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

GameStar TV
Szerkesztő: **Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu
Videoszerkesztő: **Kálvin 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 (bazsowicz) 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 bhorvath@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: Melovics Csaba csmelovics@idg.hu
Műszaki vezető: Babinecz Mónika mbabinecz@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
Rendezvényszervező:
Hadházi Dániel dhadhazi@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu
Terjeszti: A kiadványt a LAPKER ZRt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).
A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint 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 cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önálloan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.
A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.
Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

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

GameStar TARTALOM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

6 DVD-TARTALOM
8 ARÉNA
12 MI VÁLTOZIK A GAMESTARBAN 2009-TŐL?

ÚJDONSÁGOK

14 HÍREK
22 DRAGON AGE: ORIGINS
24 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
27 MASS EFFECT 2
32 JÁTÉKOK A HÁLÓRÓL
34 MIT VÁRUNK 2009-BEN?
38 THE SIMS 3
40 X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
52 VIRTUÁLIS VILÁGOK HARCA
54 2008-AS VISSZATEKINTÉS
58 TOP 10 SÁRKÁNYZ!
60 ATLANTICA ONLINE
61 QUAKE LIVE

JÁTÉKBEMUTATÓK

64 F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
70 EGY KÁVÉ MELLETT... RAY MUZYKA-VAL
72 SAINTS ROW 2
76 RISE OF THE ARGONAUTS
80 SHAUN WHITE
82 MOUNT & BLADE
84 CSI: NEW YORK
85 MY HORSE AND ME 2
86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

88 HÍREK
92 LG W2252TE MONITOR, CSX PODMIC MIKROFON
93 ASUS EAH4830/HTDP/512MD3, VERBATIM RAPIER V2
94 NORTON ANTIVIRUS 2009 GAMING EDITION, GAINWARD RAMPAGE 700 GOLDEN SAMPLE
95 KINGSTON HYPERX DDR3-1866 TRIPLE-CHANNEL 3×1 GB KIT, SONY ERICSSON XPERIA X1
96 ALSÓ KATEGÓRIÁS VIDEOKÁRTYÁK A PORONDON
98 AMD PHENOM II X4 – FINOMÍTOTT NÉGYMAGOS
100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

102 TÍZ ÉVES A GAMESTAR!
104 KING ARTHUR FEJLESZTŐI NAPLÓ 3
106 SZÓRAKOZTATÓ ADATBÁNYÁSZAT
108 MÁSVILÁG
112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

64 F.E.A.R. 2

Jó félni, jó megijedni!

22 DRAGON AGE: ORIGINS

A páncél szentesíti az eszközt

96 ALSÓ KATEGÓRIÁS VIDEOKÁRTYÁK

Erő/ár, ár/erő

BEST OF 2008

SAINTS ROW 2

AZ IDEI ÉV LEGJOBB JÁTÉKAI

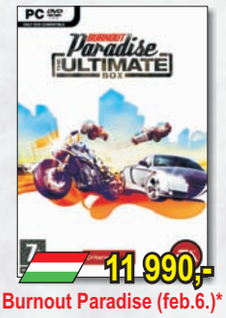
CD GALAXIS

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

ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

11 990,-
Lord of the Rings: Conquest

11 990,-
Mirror's Edge


11 990,-
Burnout Paradise (feb.6.)*

9 990,-
Fallout 3 (jan.22)*

6 990,-
Prince of Persia (jan)*

11 990,-
GTA 4

9 990,-
WoW: Lich King

11 990,-
Call of Duty: World at W

11 990,-
NFS Undercover

3 990,-
Devil May Cry 4

3 990,-
RaceDriver Grid

5 590,-
Stalker Clear Sky

5 590,-
Mass Effect

3 990,-
LotRO: Mines of Moria

5 990,-
Age of Conan

3 990,-
BF 2142 Deluxe

3 990,-
Battlefield 2 Complete

3 990,-
Crysis

3 990,-
NFS ProStreet

3 990,-
C&C 3 Kane's Wrath

3 990,-
FIFA 08

13. század: Dicsőség vagy.3 990
AC Nyaraló Gyilkosok HU..2 990
Age of Conan /online 5 990
Age of Conan Collector's...7 990
Age of Conan 60 nap card.3 990
Age of Empires 1+2 Gold...1 990
Age of Mythology Gold 1 990
Alarm of Cobra 11 .....2 990
Anno 1701 HU 2 990
Anno 1701Sárkány átka H.3 990
Assassin's Creed 4 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.....3 990
Battlefield 2 Complete.....3 990
Battlefield 2142 Deluxe.....3 990
BS Berlin felé az út HU 990
Beowulf HU 1 990
Bionic Commando Rearm..3 990
Black & White 2 .....3 990
Blacksite: Area 51 HU 3 990
Blazing Angels:Squadron...1 990
Brothers in Arms HU 1 990
Earned in Blood 1 990
Hell's Highway 6 990
Bully Scholarship Edition ...7 990
Burnout Paradise (feb.6)* 11 990
Bus Driver HU 1 990
Bus Simulator HU 1 990
Caesar 4 HU 1 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 4 GOTY 10 990
Call of Duty.World at War.11 990
Call of Duty World Collect14 990
Call of Juarez 1 990
Céh 2 (Guild 2) HU 2 990
Chronicles of Narnia 890
Civilization 3 Complete 1 990
Club 990
Code of Honor 2 HU 2 990
Codename Panzers P.1 H 990
Codename Panzers P.2 H 990
Colin McRae Rally 2005 H.1 990
Colin McRae DiRT. HU 3 990
Combat Mission: Shock F..4 990
Command & Conquer
First Decade csomag.....7 490
Generals Deluxe 3 990
Tiberium Wars HU.....3 990
T. Wars Kane's Wrath H...3 990
Red Alert 3 HU 11 990
Red Alert 3 Premier Ed. .12 990
Commandos Strike Force 990
Company of Heroes.....1 990
Conflict Global Storm 1 990
Conflict Denied Ops.....3 990
Cossacks 2 Gold.....2 990
Counter-Strike Anthology ...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crysis HUN 3 990
Crysis Warhead HU 6 990
Dark Messiah of M&M, H...2 990
Dead Space HU 11 990
Devil May Cry 4 .....3 990
Diablo 2+Lord of Destruct. .3 990
Disciples 2 Gold.....1 990
Disney klasszikusokból,/db 1 990
Disney régebbiek,/db 890
Divatsuli HU 4 190
Doom 3 .....3 990
Dracula: Origin HU 1 990
Driver Parallel Lines.....2 990
Empire Earth 2 Gold HU 1 990
Empire Earth 3 HU.....3 990
Enemy Territory: Quake W.3 990
Euro Truck Simulator HU ...4 990
Europa Universalis 3 HU ...3 990
Experience 112 .....1 990
Fable HU.....1 990
Fall: Last Days of Gaia HU ...990
Fallout 3 HU (január 22.)* ..9 990
Far Cry 2 HU.....6 990
FEAR + Extraction Point 3 990
FEAR Perseus Mandate H 3 990
FIFA 08 HU 3 990
FIFA 09 HU 11 990
FIFA Manager 08 .....3 990
FIFA Manager 09 .....11 990
Flatout 2.....1 990
Flatout Ultimate CarnageH 4 190
Flight Simulator X Gold 11 990
Football Manager 2009* 9 990
Frontlines: Fuel of War.....2 990
Galactic Civilizations 2 Ult. 2 990
Garbage Truck Simulator H1 990
Gears of War HU 4 990
Ghost Recon Adv. W. 2.....1 990
Godfather.....3 990
Gothic 2 Gold.....1 990
Gothic 3 HU 2 990
Grand Theft Auto 3 .....2 790
GT Legends HU 1 990
GTA Vice City.....2 790
GTA San Andreas 3 990
GTA 4 .....11 990
GTR (FIA GT R.) HU.....1 990
GTR 2 .....2 990
Gyűrűk Ura: Conquest 11 990
Király visszatér.....3 990
Harc Középföldéért 2. .....3 990
Half-Life 2 .....3 990
HL 2 Episode One.....1 990
HL 2 Episode Two + One ...3 990
HL 2 Portal.....3 990
HL 2 Team Fortress 2 .....3 990
HL 2 Orange Box 6 990
Hl2, Ep.One, Two, Portal, TF2
Halo 3 990
Harry Potter 1-4, /db 3 990
HP 5 Főnix rendje HU 3 990
Heroes of Might and Magic:
Heroes 3 alap+két kieg....1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HU 4 990
H. 5 Végzet Pörölye HU...4 990
H. 5 alap+Végzet P. HU ...6 990
H.5 Kelet törzsei HU 6 990
Hitman 2: Silent Assassin ..1 990
Hitman 3: Contracts 1 990
Hitman 4: Blood Money 1 990
Hitman Triple Pack: 2+3+4 3 990
Hospital Tycoon HU 1 990
Hour of Victory 1 990
Imperium Romanum HU 3 990
Jack Keane HU.....1 990
Jade Empire Spec.Ed. HU..1 990
James Bond: Quantum of 11 990
Jericho (Clive Barker's) H ..3 990
Just Cause.....1 990
Kane & Lynch.....3 990
Karib tenger kalózai 3 .....1 990
King's Bounty HU.....4 990
King Kong 1 990
Kung Fu Panda.....6 990
L'ecsó (Ratatouille) 1 990
Left 4 Dead 11 990
Legacy of Kain: Defiance.....990
Legenda: Isten keze HU 4 990
Legendary HU.....6 790
Lego játékok, EVM, /db.....890
Lego Batman HU 5 590
Lego Indiana Jones 9 990
Lineage 2 (Gracia) /online .4 990
Littlest Pet Shop HU 6 990
Lord of the Rings Online:
LotRO + Mines of Moria...6 990
Mines of Moria 3 990
60 napos gamecard 6 790
Lost HU.....3 990
Lost Planet Extreme Cond.4 990
Madagascar 1 990
Madagascar 2 .....7 990
Madden 08.....3 990
Mass Effect HU.....5 590
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of H. Airborne HU 3 990
Medieval Total War 2 .....3 990
Mercenaries 2.....3 990
Mirror's Edge HU.....11 990
MotoGP 08 HU 5 590
Mount and Blade HU 4 190
Movies 3 990
MySims HU.....9 990
NBA 08.....3 990
Need for Speed Under. 2 ...3 990
NFS Most Wanted.....3 990
NFS Carbon HU.....3 990
NFS ProStreet HU 3 990
NFS Undercover HU 11 990
Neverwinter Nights 1 pakk.2 990
Neverwinter 2 kieg: Zehir...6 990
NHL 08.....3 990
NHL 09 .....11 990
Operation Flashpoint Gold.1 990
Overlord HU.....3 990
Overspeed HU 1 990
Painkiller 1 990
Painkiller 2 Overdose.....2 990
Penumbra Anthology 4 990
Penumbra:Black Plague H.3 990
Pokoli Szomszédok HU 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Pokoli Szomszédok 3 HU ..4 990
Pokoli Szomszédok 4 HU ..4 990
Port Royale 2 HU.....1 990
Prince of Persia 1+2+3 .....1 990
Prince of Persia HU (jan)* ..6 990
Pro Evolution Soccer '08....3 990
Pro Evolution Soccer '09 ...9 990
Pure 5 590
Quake 4 .....3 990
Race 2 990
Race 07 HU 3 990
Race 07 kieg: GTR Evolut. 3 990
Race 07+GTR Evolution....5 590
RaceDriver Grid 3 990
Rail Simulator 3 990
Rainbow Six Vegas 2.....7 990
Rayman Raving Rabbids H1 990
Red Orchestra: Ostfront... .1 990
Resident Evil 3.....890
Resident Evil 4.....1 990
Richard Burns Rally 990
Rise of Nations Gold.....2 990
Rise of N.Rise of Legends .1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..1 990
Runaway HU.....890
Runaway 2 HU.....1 990
Rush for Berlin HU 990
Sacred Gold.....1 990
Sacred 2 HU 9 990
Sacred 2 Collector(angol) 14 990
SBK 2008 HU 4 990
SCAR - Sq C. Alfa Romeo .1 990
Scarface.....1 990
Screamer 4x4 HU 990
Secret Files Tunguska 1 990
Settlers 6 HU 4 990
Shadowgrounds HU.....2 990
Shadowgrounds Survivor...2 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin ..2 990
Shrek 2 .....1 990
Shrek 3 .....1 990
Silent Hunter 4 HU.....1 990
Sim City Társadalmak HU..3 990
Sims 2+Éjszakák+Bulis c...9 990
Kiegészítők, /db 7 490
Cuccok, /db.....2 990
Sims Hajótörött krónikák....3 990
Soldiers: Heroes of WW II .1 990
Space Siege 3 990
Spellforce Platinum.....1 990
Spellforce 2 Heroes Ed.....3 990
Spellforce Universe.....5 990
SpiderM:Web of Shadows .7 990
Spiderwick Krónikák HU 1 990
Splinter Cell Double Agent.1 990
Spore HU 11 990
Spore Galactic Edition 13 990
Spore: Édes+rémes elem ..3 990
STALKER.....1 990
STALKER Clear Sky HU....5 590
Collector's HU.....12 990
Star Wars classics, /-tól 3 490
Starcraft + Brood War 1 990
Starship Troopers 1 990
Stranglehold HU 3 990
Stronghold Legends.....4 990
Suffering+Ties that Bind H.3 990
SWAT 4 Gold HU 1 990
Teenage Mutant N. Turtles.1 990
Test Drive Unlimited.....1 990
Thief 3.....990
Timeshift HU 3 990
Tiger Woods 08.....3 990
Titan Quest 1 990
Titan Quest kieg: Immortal.3 990
TOCA Race Driver 3 HU 1 990
Tomb Raider Legend 1 990
Anniversary 1 990
Underworld HU 6 790
Tony Hawk's American W. .1 990
Trackmania United HU.....1 990
Trackmania United Forever4 990
Train Simulator.....1 990
Transformers.....3 990
Turning Point: Fall of Lib H 3 990
Turok.....5 990
Universe at War 4 990
Unreal Anthology HU 4 990
Unreal Tournament 3 HU ...4 990
Virtual Skipper 5 .....1 990
Wall-E 5 990
War Leaders HU 5 590
Warcraft 3 + Frozen Thr. 3 990
WH Mark of Chaos HU 2 990
Mark of Ch: Battle March .3 990
Warhammer Online 11 990
Warhammer O. card 6 990
WH40K Dawn of War goty .1 990
Dawn of War Soulstorm ...2 990
Witcher Bővített kiadás 7 990
World in Conflict HU 1 990
World of Warcraft /online ...2 990
Burning Crusade.....2 990
WoW + Burning Crusade .4 990
BattleChest (alap+BC) 5 990
Wrath of the Lich King 9 990
60 napos Gamecard 6 990
World Series of Poker '08 ..5 490
Worms 4: Mayhem HU 1 990
Zoo Tycoon 2 HU.....1 990

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 + OLCSÓ

Internetes rendelésnél, január 30-ig **-10% kedvezmény!**

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

Áraink forintban értendők és az árát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2009.01.22.-02.09., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

ARÉNA

Köszi a leveleket!!

// Gyu

ELTELT VÉGRE A DECEMBER, KINEK ÖRÖMMEL, KINEK kevesebb örömmel – lényeg, ami lényeg, hogy akár jó volt, akár nem, túl vagyunk rajta. Mostanra az ajándékba kapott játékokat már végig lehetett játszani, az új gépek már lassan beporosodnak, szóval zajlik az élet.

E HAVI LEVELEINK A DECEMBERI GAMESTARRA REAGÁLNAK

A HÓNAP LEVELE

Hónapról-hónapra olvasom a fórumon, hogy a címlap milyen jó vagy rossz, a kerettel szebb vagy sem, rossz a betű/kép arány, stb. Egy ideig nagyon idegesített, amikor mindenki beírogatta, hogy ki melyik címlapot tartja jónak vagy rossznak. Egyrészt változtatni nem lehet, mondjuk a Niko Bellic-féle címlapon, másrészt az életben nem lesz többé GTA 4 címlapja az újságunknak. Aztán rájöttem, hogy jobb dolog nem is történhetne itt a fórumon, ahol az építő kritikára vagytok kíváncsiak Ti, szerkesztők. Mert nem arról megy a szöveg, hogy „milyen igénytelenek a cikkek" (Szittyó cikke igenis jó!), „mennyire antipatikusak az új GS-es arcok", vagy „már megint 500 Ft-tal emelik ezek a gyökerek a lap árát". Emberek! Észrevettétek, hogy azon vitatkozunk, hogy a Prince micsodája mennyire lóg ki a keretből (nem, nem az a micsodája, huncut kislányok)? Ez számomra annyit bizonyít, hogy a GS kategóriájának legjobbja, és belbecs terén verhetetlen.

Aztán itt a teljes játékok kérdése. Többen is írtátok, hogy a felfokozott várakozásnak nem felel meg a Psychonauts, és különben is, az rétegjáték. És te jó ég, mennyivel jobb a Paraworld vagy a „mittoménmicsoda".

Most komolyan az a baj, hogy egy rétegjátéknak bélyegzett stuffot kapunk karácsonyra? Rétegjátéknak számít az Alice, az Undying, vagy mondjuk a Beyond Good and Evil is. És? Pénzügyileg bukta lett mindahány, de attól még ezek az alkotások fantasztikusak, akárcsak a Psychonauts. És nem(csak) azért, mert beteg az ábrázolása vagy a története, esetleg a játékmenete. Inkább az emberek miatt, akik nem elég nyitottan állnak egy valamilyen téren szokatlan dologhoz (persze a rossz marketing is belejátszott a dolgok alakulásába). A mainstream cuccok hatalmas hype-ot kapnak, a név eladja, legyen az akármilyen tré a kategóriájában. Most nem példálózok, mert tuti megsértenék vele valakit.

Jöhettek azzal, hogy elvont srác vagyok, de csak azért lennék az, mert mást szeretek, mint az átlag? Ha valaki megkérdez, hogy mi a kedvenc bandám, gondolkodás nélkül rávágom, hogy a Whitesnake az ATOMCSAPÁS, de az örök szerelmem egy bizonyos Ayreon nevű projekt. Ilyenkor szinte mindenki néz, hogy „azmiafranc?". Ekkor szépen körülírom a témát, megmutatok egy-két albumot, és végül megkapom, hogy ez bizony underground vagy rétegzene. De miért az? Nagyon könnyen hallgatható, igényesen összerakott, és még sorolhatnám. Ugyanaz a helyzet, mint a Psychonauts-szal. Az új Timeline nevű albumnak és a mostani teljesnek is úgy örültem, mintha Ana Ivanovic angyali mosollyal a pofiján ezüsttálcán kínálta volna nekem a lakáskulcsát...Na jó, túlzok, annyira azért mégsem.

[fórum] Joey

Mindig is imádtam az olyan leveleket, amelyeket akár én is írhattam volna – igenis a Whitesnake csodás banda, az Ayreon pedig ultraszuperbrutálcsúcs – könnyen hallgatható, mégis elképesztően igényes. Ne tessék már ennyire rettegni az ismeretlentől csak azért, mert a szomszéd kiscsávó nem ezt bömbölteti éjjel-nappal – egyébként pedig a „nagy nevek" téma is elcsépelt – a GTA IV kapta a legtöbb flame-et ebben az évben, mégis az a legnagyobb név, sosem fogom fel, miért. Ugyanígy ebben az évben több „nagy név" inkább nagy csalódás lett... Én kérek elnézést. Ana Ivanovic engem is érdekel, de nekem a csaj kéne, nem a lakáskulcsa: nem baj?

RÉTEGJÁTÉKNAK SZÁMÍT AZ ALICE, AZ UNDYING VAGY MONDJUK A BEYOND GOOD AND EVIL

TI MIT CSINÁLTOK?

Ti ott a szerkesztőségben mit csináltok? Koszorút fűztök, vagy mi van? Néha azt hiszem, hogy ti azt sem tudjátok, a billentyűzetet eszik-e vagy isszák. Egy-két cikk nagyon buta (pl. Tomb Raider Underworld: kb. a fele a Legends sztorija <szarkazmus>. Nem baj, úgyis erre voltam kíváncsi az UW tesztben <szarkazmus>; vagy a GTA IV: ki a jó búbánatot érdekel az a ványadt video editor?! Egy ilyen elem kb. 1%-ot módosít, (ja, és hála neki, annyi „GTA 4 stunt" videó van a Youtube-on, mint a szemét), meg egész egyszerűen a hibák tömkelege fordul elő. A különdoboznak hiányzik a vége, vagy karakterek neveit szúrjátok el (Twinblade – Twinsword). Left 4 Dead

Amondó vagyok, hogy Anita a legjobb dolog, ami a Másvilággal történt a megalapítása óta! **Havlik Marci**

Ezzel egyet kell értenem, mert bár BZ nagyon jó barátom, imádom, hogy ekkora tehetség, kiválóan rajzol, szuper verseket és novellákat ír, klassz dalokat komponál – szóval ügyes a pasi, azonban Anita olyan, mint egy baró ékszer – végtelenül bájos leányzó, majdhogynem irigylem magam, amiért havonta legalább egyszer találkozhatom vele.

Na, megvettem én is a GameStart, nagyon szép és tartalmas, mint mindig. Amikor kibontottam, kolbász illatot éreztem. **marco045**

Legközelebb épp palacsintát egyél, amikor bontod az újságot, és akkor palacsinta illatát fogod érezni.

Egy bajom van csak: Helikopter maradjon Helikopter... Nem akarom Flatline-ként azonosítani. A Helikopter név sokkal menőbb, Heli, maradj ezzel a névvel, plíz. **Mitisz**

Szegény Flat, hónapok óta szenvedett, hogy Helikopternek kellett álcáznia

képaláírás: „Miközben mi haldoklunk, a harc természetesen nem áll le!”. Ez így is van, de a képen a pisztolyt (ami alapján ugyebár ténylegesen tudjuk, hogy nem áll le a harc) eltakarja az odarakott Tank. Nyitóképként a karakterek kb. két éves conceptjei vannak ott.
De a csúcs, amin tényleg dobtam két hátast, és ami hatására abbahagytam békés GS olvasgatásomat hogy ezt a hőbörgő levelet küldjem: „Boomer (...) ideiglenes látáskorlátozást tud okozni (...) igyekezzünk a lehető legtávolabbról lelőni”. Nem tudom, sírjak-e vagy röhögjek. Nagyon kíváncsi voltam a L4D cikkre, külön örültem, hogy ZeroCool tesztelte (90+%-os TF2 tesztjével belopta magát a szívembe), de EZ... én csak a demót toltam, de kb. 10 perc után nyilvánvaló, hogy az a szegény Boomer nem csak azzal szívat, hogy „nem látsz”, hanem odahív a szmötyije egy batár nagy hordát, ami lássuk be, módosító tényező lehet a Boomer képességeit illetően. Erre odaír ZeroCool egy ilyet, hogy látászavarokat okoz. Most már nem vicces ez a sok badarság, amit megengedtek néha magatoknak, figyeljetek picit oda, legyetek szívesek!
U.i.: Kíváncsi vagyok, válaszolsz-e a levelemre, mert az eddigi leveleimre (kettő volt), azt se mondtad, hogy ukmukfukk. **[e-mail] Kovács József**
Kedves József, a GTA IV esetében a fő különbséget (a pocsék konverziót leszámítva, amelyet a cikk írásának pillanatában nem tudtunk) pont a video editor jelentette a konzolos és a PC-s GTA IV-ek között, hát persze, hogy arról írtunk. Ugyanis lehet, hogy elkerülte a figyelmed, de egyszer már értékeltük a konzolos GTA IV-et a lapban, önismétlésbe pedig mi sem szeretnénk kerülni. Left 4 Dead cikk – ha nincsenek újabb concept-artok (ezek a díszes, nagy felbontású grafikák), akkor mivel dolgozzunk? Örültünk, hogy legalább ez volt. Ha pedig ZeroCoolnak az a véleménye, hogy látászavart okoz valami (ezek szerint neki okozott), hadd írja már le a véleményét! Én pont úgy látom, hogy a 10 percnyi „demótolás” volt az számodra, ami nem teszi hitelessé a véleménynyilvánítást – ennyi idő alatt nem derülhet ki annyi a játékból, mint egy hosszabb teszt alatt... ZeroCool statisztikáit a Steamen meg lehet figyelni, ő jól kivesézte a játékot... Egyébként pedig ukmukkfukk és ukmukkfukk (előre is, ha még írnál).

Odahív a szmötyije egy batár nagy hordát [e-mail] Kovács József

A SZOLÁRIUM KVANTUMJA

Több éve olvasótok vagyok, de most nem értek veletek egyet. Fel vagyok háborodva a Quantum Of Solace teszt végeredményén. Ilyen szöveg: „igazi akciójátékok között nem állja meg a helyét”. Valóban egy kicsit könnyű, de ez által totál pörgés az egész game, így tökéletes. Rövid? Ha a STALKER-hez hasonlítjuk, akkor igen. Sok dicséret ellenére (Ender 81%???) nem tudom, hogyan tesztelitek a játékokat (kényszerből toljátok végig, vagy mi)? Én legalább 98%-ot adnék, és biztos vagyok benne, hogy sokaknak ez a véleménye.
A másik a GTA IV. 98% azért, mert egy pár órát játszottatok vele? PC-n végig se toltátok. Így hogyan lehet kritikát írni? A portolásról meg nem is írtatok semmit. Nekem elég erős vasam van, de csak közepes beállítások mellett tudtam tolni. A minimális gépigény, amit megadtatok, nem jó. Gondolom, sokan megvették ennek hatására, de csak a polcra tehették fel. **[email] Balogh Zoltán**

A GTA IV hihetetlen hullámokat kavart, PC-s témában elég, ha a GSTV adásait megnézed, ahol mindenki azt kérdezte, hogyhogy a mi gépünkön meg sem reccen, amikor másoknál igen – egyszerű, egy csúcs négymagos gépen teszteltük, ugyanis a játéknak nem elsődlegesen a VGA-igénye a fontos, hanem a procik száma – 3 magon már jól fut, 4 magon pedig még jobban. A Quantum of Solace esetében a 3 perces demó is épp elég a játékból – már abból látszik, hogy dögunalom az egész – egyébként a Gamerankings tesztösszesítő oldal szerint a legnagyobb átlagot a PS2-es Quantum of Solace kapta: 76% 11 teszt alapján. Xbox 360-on 103 oldal és lap tesztelte, az átlag 69% – szóval mi alaposan túl is értékeltük...

MI TÖRTÉNT AZ NFS-SEL?

Olvasva a pletykákat arról, hogy a Need For Speed sorozatot rajzoló ceruzát végérvényesen elzárják a fiók legmélyére, elgondolkodtam. Vajon mi lett a kedvenc sorozatommal? Miért jutottunk idáig?
Az első a sorozatból nálam az NFS 2 volt, amelyet eleinte nem nagyon kedveltem, de a felvett kommentár az autókhoz, és a valódi felvételek a kocsikról örök emlékek maradtak számomra. Aztán jött a harmadik rész, amelynek lemezét kopott felületűre (ismertebb nevén: rongyosra) játszottuk a bátyám-

SACRED 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

Nemrégiben lezajlott egy igen sikeres Sacred 2 vers-nyereményjáték. A harmadik helyezett, aki **Sacred 2 poszter + Blind Guardian: A Twist in the Myth CD** boldog tulajdonosa lett, nem más, mint **ERŐS TAMÁS!** Éljen!
A második helyezett, aki teljesen más jellegű, de hasonlóan kiváló nyereménynek örülhet, azaz egy **Blind Guardian: A Twist in the Myth CD-nek és Sacred 2 poszternek**, az nem más, mint **KISS ALBERT (Berciusse).** Éljen!
Az első helyezett dija egy **Sacred 2: Fallen Angel játék + Sacred 2 poszter + Blind Guardian: A Twist in the Myth CD.** A nyertes pedig **BÖLKÉNY PÉTER**! Éljen!
A nyerteseknek gratulálunk, az összes többi résztvevőnek úgyszintén – köszönjük a szíves részvételt, és a remek verseket!

TOVÁBBRA IS VÁRJUK VÉLEMÉNYED A GameStar Online fórumon vagy e-mailben arena@gamestar.hu

A GameStar novemberi SMS játékának nyertese: **Balogh Csaba Fehérgyarmatról,** nyereménye: egy **Gainward HD 4870 1024MB GDDR5 Golden Sample videókártya + GTA IV PC-s verzió**. Szívből gratulálunk!

RÖVIDEN

magát, és mi is hónapok óta szenvedtünk, mert hát mi mindig is Flatnek, Flatline-nak szólítottuk (nem is egy GSTV-ben sikerült elszólni magunkat). Szerintem jobb így mindenkinek.

Az újság elején, ahol a DVD tartalma van, ott egy kép az egyik freeware játékról, ami hasonlít a Guitar Hero-ra. Nincs kedvem 100 játékot végigpróbálni,valaki megmondaná, hogy melyik játék az? **Twiszter**

A játék neve Frets on Fire.

Haladtok a Sacred versek (ki)elemzésével? **Molnár Levente**

Bizony, bizony, mazur több agysejtjét pusztította el a verses verseny értékelése közben, mint egyévi masszív alkoholizmussal, de becsületesen kitartott. Sőt! Mazur elemző cikke (*http://gamestar.hu/vers-mindenkinek-a-sacred-2-nyeremenyjatek-gyoztesei.html*) néhány évtized múlva a magyar lírai kritika elődje lesz, én előre szóltam!

Szinte sosem írtok ingyenes MMO-król, ez miért van? **Hevesi Zsolt**

Hogyan is fogalmazzak diplomatikusan – jobb is, ha sokukat nem említem, unalmasak, gyöngék, bénák. Persze vannak kivételek, azaz aránylag elfogadható darabok is. Példának itt is van a Runes of Magic, amelynek bétatesztjéről a Gamestar Online-on megjelent egy cikk: *http://www.gamestar.hu/runes-of-magic-betateszt.html*

mal, és szerintem máig az egyik (ha nem 'A') legjobb része a sorozatnak. Zseniális pályák, klassz időjárás effektek, korrekt sebességérzet, nagyon jó rendőrös rendszer, egyszóval a numero uno.
Aztán jött a harmadik rész (szerintem) ráncfelvarrt változata, a High Stakes, ami annyira nem kötött le, de a pályák kidolgozottságában és az autók törésmodelljében az élen járt a sorozat.
Majd jött a következő kedvencem, a Porsche Unleashed. Akkor kedveltem meg nagyon a Porsche márkát: kiterjedt fejlesztési rendszer, rengeteg autó, hangulatos pályák, és nem utolsó sorban remek fizika jellemezte.
Ezt követte, ha jól emlékszem a Hot Pursuit 2, ami ugyan nem robbant akkorát, de a hatalmas pályákkal, az akkor döbbenetesen szép grafikával, rengeteg kocsival, sok kihívással, és újra használható rendőrös részekkel sokáig a kedvencem volt.
Ekkor fordulatot vett a sorozat: teljesen más irányból közelítették meg a száguldást az EA-nél. Megérkezett a tuning őrület, és már nem a csodajárgányoké lett a főszerep, hanem az egyedi építésű autóké. Az ötlet jó volt, a kivitelezés kevésbé. Csodaszép grafika, megkérdőjelezhető fizika, rengeteg jól eltalált játékmód, és kicsit visszafogottabb pályamennyiség és változatosság.
A tuning koncepciót tökéletesítette tovább az Underground 2, ami szerintem szintén az egyik legkorrektebben összerakott játék a sorozat történetében. Rengeteg autó, szabadon bejárható város, szabadon tuningolható és állítgatható autók, sok-sok játékmód. A sorozat másik fénypontja.
Aztán szerintem úgy gondolták az EA-nél, hogy: „Oké... vegyük az eddigi részeket, mindegyikből vegyünk egy picikét, és vágjuk bele egy darálóba... rossz nem sülhet ki belőle". Végül is igazat adok nekik... Sem a Most Wanted, sem a Carbon nem volt kifejezetten rossz. Volt mindkettőben 1-1 jó ötlet (Autosculpt, Pursuit Breaker, időlassítás), de igazán nem voltak jók sem. A legmegfelelőbb szó rájuk: átlagos. Semmi újítási szándék, csak a fejőstehén újra és újra megcsapolása. Észrevették, hogy ez nem nagyon tetszik a népeknek, ezért újra próbálkoztak a legális száguldással a Pro Street képében. De a ramaty fizika, és az amúgy ötlettelen összhatás miatt nem volt ez sem egy nyerő döntés.
Most itt tartunk az Undercovernél, ami meggyőződésem szerint egy kicsit komolyabb sztorival megtámogatott Most Wanted... Se több, se kevesebb. És mivel ezt már egyszer láttuk, annyira nem érdekel...
Miért írtam össze ezt a kis rész visszatekintést? Nos, csak szemléltetni szeretném, hogy míg régen az új ötletek, a kreativitás domináltak a sorozatban (fantáziadús pályák, jó sebességélmény, szuper versenyek, tényleg, volt hangulata az egész versenyzősdinek) addig az újabb generáció a Most Wanteddel kezdődően nagy rakás kutyagumi... Nem játszhatatlan egyik sem, csak távolról érezni róluk a „tesék, icipici újdonság... add a lóvét érte" mentalitás bűzét. Zéró kreativitás, ezerszer lerágott csontok... Komolyan, ettől jobb lenne egy nagyobb volumenű, érdekesebb alkotás elkészítése. Összességében: több kreativitás, hosszabb fejlesztési idő, és csak apró ötletek kellenek egy jobb, és még tovább gyümölcsöző Need For Speed jövő érdekében.
[e-mail] Kozák András
Remélem az EA kiadó sajtófigyelő szolgálata észreveszi majd ezt a levelet, lefordítja angolra, elküldi a központnak, és ott majd komolyan is veszik – ugyanis legfőképp nekik szól, méghozzá egy IGAZI rajongótól – érdemes lenne odafigyelni rá. Mi mindent megtettünk...

OLVASÓ vs. OLVASÓ

Amint elolvastam a legutóbbi Arénában két levelet, rögtön tudtam, hogy igazi grammarnazihoz méltón rá kell vessem magam a meggondolatlan, botor személyekre. Első körben a szóképekkel kapcsolatban írnék: ahogy a nyelv fejlődik, úgy nyernek egyes szavak, kifejezések új jelentést. Ez tény, el kell fogadnunk, árral szemben úszni ez esetben – szó szerint – értelmetlen. Kíváncsi lennék, hányan vannak tisztában bizonyos szavak, szókapcsolatok egykori (eredeti) jelentésével, mégis használják őket, hiszen így épültek be a mai nyelvhasználatba. Aki például tudja, hogy mit jelentettek egykor a kies és kietlen szavak, függetlenül mai jelentésüktől, azt meghívom egy... akármire. Ugyanígy trágár szavaink nagy része is hasonló jelentésalakuláson esett át, például a „gyakni" és a legismertebb magyar ige jelentése az évszázadok alatt helyet cserélt, és bizony a „gyakni" utalt a nem szépen kifejezett nemi aktusra... Archaizálva (de szép szó) beszélni, írni inkább a szépirodalmat művelők sajátja, nem a sajtóé, lett légyen szó (hmm...) televízióról, újságról, bármilyen médiáról, vagy éppen a köznyelvről. Arról is lehetne órákat írni, hogy a magyar nyelv mennyire hajlamos a változásokra (megsúgom: nem nagyon, gondoljunk csak arra, hogy mi még értjük a XI-XII. sz-i szövegeket, szemben pl. az angolokkal vagy franciákkal).
A másik, ami szemet szúrt, a „magyarosítások" szó volt. Nos: a megnevezett oldal címe azért nem magyarosítások, mert az azt jelenti, hogy valaki egy nem magyarOS dolgot magyarOSsá tesz. Például egy levest magyarossá lehet tenni, mondjuk pirospaprikával, vagy egy pizzát kolbásszal, hagymával. Voilá: máris magyarOS. Ergo (magyarOSítva, vagyis magyarÍTva) két külön jelzőről van szó, amelyek teljesen más jelentéssel bírnak, ezért lett az oldal neve magyaritasok.hu, hiszen nem fűszertanácsadói szakoldalról van szó.
Nem szeretnék senkit sem megbántani, de ha valamihez hozzászólok, akkor illik tisztában lenni a dolgok mibenlétével.
[e-mail] Docsa György

Akkor válaszolok én: a kies szó jelentése eredetileg: 'kellemes látványt nyújtó, vonzó, szép, megnyugtató' volt (írták is az egykori költők, hogy „kies kis lakomban", vagy „kies kis városunkban"), ám ma már egyre többen ezzel ellentétes jelentésben használják – tévesen. Mára a kies azt jelenti, mint amit ellentéte, a kietlen jelentett – furcsa, nem? Ugyanígy egyik kedvenc tévedésem a kebel szó „jelentésmódosulása", ugyanis a kebel nem más, mint a mellkas szegycsont feletti területe a két mellbimbó KÖZÖTT – ezért voltak régen olyan kifejezések, mint keblére ölel, a keblére von, vagy büszkeségtől dagad a keble. Mára a hölgynek, aki mellben „erős", nagy keblei vannak (így, több is van – ezek szerint szegycsontja és mellbimbója is több van a megszokottnál – jegyezzük meg: kebelből EGY van, mellből kettő). S még egy, amitől kikelek magamból: a tősgyökeres szó átalakulása törzsgyökeressé – kedves Hölgyek, Urak, azért tősgyökeres valaki, mert a TŐ és a GYÖKÉR is ugyanott van... Jó lenne archaizálva írni, de akkor beszélni is kellene úgy tudni, pedig manapság a pongyolaság időszaka vala, és ez engem nagyon zavar vala.

NEM HALOTT A PC, SŐT!

Régóta olvasom már a lapotokat, amely oly közel nőtt hozzám, mint Mage-hez a furkósbotja (WoW). A PC-s játékfejlesztésre szeretnék némiképp reagálni, hiszen kinek lenne az jó, ha ezen a vonalon sivárabb lenne a gamer társa-

RÖVIDEN

Elég sok az új arc a GS-ben (Sophiaso, Eskin, Chavalier, Mayer, Zarathos, stb.), és sokan eléggé eltűntek. Zajlik valami a háttérben, amiről tudnunk kéne?
Endrei Csaba
Egyszerűen csak generációváltás zajlik – többen is úgy gondolták, máshol jobban ki tudják majd bontakoztatni tehetségüket (van, akiről mi gondoltuk ugyanezt). Szerintem kár azon vitatkozni, a régiek jobbak-e, mint az újak, vagy fordítva: mindenki más, más stílusban, másképp ír, míg a régieket megszoktátok, az újaknak kell ehhez még egy kis idő.

Ha legális lenne WoW szervert indítani, Te csinálnál egyet? Szívesen játszanék olyan szerón, ahol te állítod össze a szabályokat. **Kálmán Dénes**

Ilyesmit egyelőre nem tervezek, bár nemrég hallottam, hogy a megszűnő Tabula Rasa-hoz lehet majd szerver alkalmazást is letölteni, hogy a játék tovább éljen. Lehet, hogy indítok saját TR szervert, majd szólok. A bizalmat pedig előre is köszönöm.
Számodra milyen az ideális számítógép?
kisherczig

Ezt a kérdést mindig nővel szoktam megkapni, de lássuk – olyan számítógép az ideális, amely abban a világban fejlődött ki, ahol az Amiga számítógépek elnyomták a PC-ket, és az Amiga számítógépek alapján jött létre a mai számítástechnika – de ez sajnos csak egy alternatív univerzumban létezhet. Pedig mennyivel jobb lett volna...

dalom. Persze erről szó sincs, mert míg Gyu mester Mória tárnáit fosztogatja, a nagy játékfejlesztők ezerrel dolgoznak a jövő nagy reménységein, mint például Diablo 3, Starcraft 2, Gears of War 2, Empire: Total War, Sims 3 (fúj), na meg persze a Duke Nukem Forever. Ezek mind olyan címek, amelyek szerintem emberek millióit fogják majd a monitor elé szegezni, és persze a fejlesztők és kiadók pénztárcáját dagasztani, de ez így is van jól. Mert egy jó játék minden pénzt megér..., és itt most nem a Sims harmadik epizódjára gondolok, de kétség sem férhet hozzá, hogy az eladási mutatók alapján megfontolandó kérdés lenne az EA-nek, hogy kéne egy nagyobb ól az aranytojást tojó tyúk számára, vagy legalább egy Kajmán-szigeteki bank birtokba vételére elegendő mennyiségű lvl 80 Paladin, mivel kell a hely a KP-nek. Aztán kész is az Insta, mehetünk raidelni.
Komolyabb hangra váltok, na. Még a nagy MMORPG-ket nem is firtattam (hiszen ebben van a lé, gyerekek, mondta Frank Pearce a Blizzardtól, és úgy döntött, csináljunk a Starcraftból MMO-t)! Aztán még Age of Conan Expansion, DC Universe, Old Republic... etc!
Én úgy gondolom, nem kell aggódni, mert PC és játék mindig lesz, warez szintén, (reklámnak sem utolsó), és remélem GameStar is!
[e-mail] **Kiss Zoli**

Végül is elkészítetted a „mit vár Kiss Zoli 2009-ben a legjobban" rovatot, amelyben kétségtelenül rengeteg jövőbeli csemege is megtalálható. A kérdés csak az, hogy a nagy hype-os nevek (Diablo III, StarCraft II, stb.) mellett lesznek-e olyan „nyeretlen" címek, mint amilyen ez évben a Sins of a Solar Empire volt, amely akár harcban is lehetne az év játéka címért, ha nem egy pici, független kiadó dobta volna piacra. Persze kellenek a nagy nevek, amelyeket izzadva mormolunk álmunkban, de én nagyon várok olyan címeket is, amikről talán most még nem is tudunk, de az év meglepetését okozhatják – ezeket jobban várom. Ettől még az új MMO-k (főleg az Aion) jöhetnének már MOST!

KÖSZÖNÖM ÉS MEGBOCSÁJTOK!

Még hónapokkal ezelőtt nyertem egy játékot, amit a(z értelmesebb...) fórumozók közt szoktatok kiosztani. Egy darabig vártam, de nem küldtétek, aztán szinte el is feledkeztem róla (na, azért nem, de nem szoktam tolakodó lenni, elvégre nem milliókról van szó). Nem ezért nem fórumoztam mostanában, most az év végi hajtásban (PC bolt...) arra sincs időm, hogy a 20 megás neten csekkoljam a mailemet, reggeltől estig meló...)

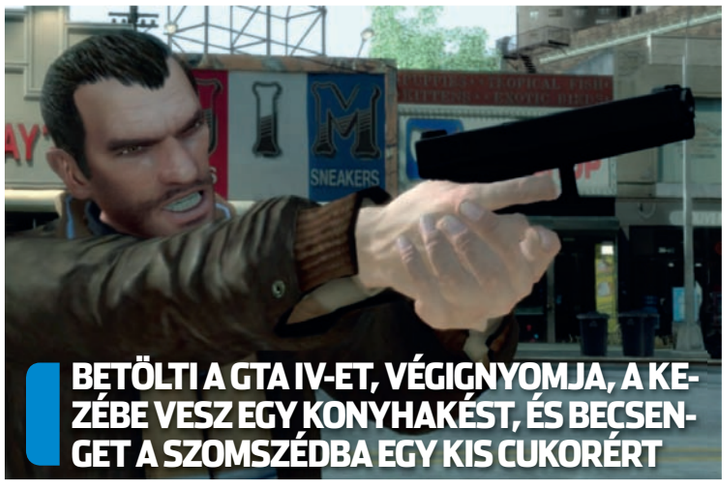
Na de most váratlanul megkaptam a nyereményt, és egészen meghatódtam (hüpp) a mellékelt bocsánatkérő levelet elolvasva. (Szégyellem is magam, mert először félredobtam, hogy biztos valami marketing rizsa). Szóval jó dolog látni, hogy ilyen apróságokra, személyes dolgokra is odafigyeltek, látszik, hogy tényleg foglalkoztok az olvasókkal. Bár ez eddig is igaz volt, de egyre inkább érezni, hogy szívvel csináljátok a lapot, és figyelembe veszitek a kívánságainkat (persze mindenkinek megfelelni nem lehet), sajnos egyre kevesebb az olyan cég, akik tényleg, nem csak látszatból/önreklámból figyelnek a vásárlóikra/közönségre. Az egész napos BZ-stressz mellett pedig nem lehet könnyű a melóra koncentrálni. Szóval jólesett a dolog, és örömömben meg is hosszabbítottam a prémium előfizetésem. Bár hiányzott a szokásos csúcskonfig főnyeremény sorsolás, bár eddig sem én nyertem meg sose. Szóval én is örömteli (szóviccektől mentes) boldog új évet kívánok az összes elmeroggyantnak ott a szerkiben!
[e-mail] **RARA**

A történet, hogy érthető legyen: rendszeresen adunk nyereményeket azoknak, akik az Aréna részére kiemelkedő levelet küldtek – egy kis boxban meg is szoktuk nevezni a nyerteseket. A nyeremények és címek összeszedése az én feladatom, a postázás pedig a terjesztésé. A gondot az szokta okozni, hogy amikor ezzel kéne foglalkozni, olyankor már rég a következő GameStaron dolgozunk, és nekem a régi dolgok kimennek a fejemből. Totálisan az én hibám volt, megfeledkeztem néhány nyertesről, ezért kértem személyesen bocsánatot mindnyájuktól. Új év, új fogadalom – igyekszem jobban figyelni a nyereményekre, de akkor Ti is írjatok sok érdekes levelet! Megegyeztünk?

MÁR A RENDŐRSÉG IS...

Úgy egy hónapja az osztállyal egy pécsi rendőrségen voltunk, ahol előadást tartottak az iskolai erőszakról. Az előadás nem volt rossz, de valahogyan belekerült az erőszakos számítógépes játékok hatása a gyerekekre, és az előadó hölgy mélységesen elítélte az ilyesfajta játékokat. Jelentkeztem, hogy elmondhassam a véleményemet, de nem hallgatott meg. Elmeséltem volna neki például, hogy ott van az a szervezet, amelyik minden év karácsonya előtt kiad egy tanácsadót, főleg szülőknek, hogy mit érdemes, és mit nem érdemes megvenni a porontynak. De eleve nincs értelme, mert ha valaki sorozatgyilkos akar lenni, az nem azzal kezdi, hogy betölti a GTA IV-et, végignyomja, a kezébe vesz egy konyhakést, és becsenget a szomszédba egy kis cukorért. Tudom, hogy ez és a warez mostanában a legkiemeltebb téma (legalábbis szerintem), és lenyúztak már minden bőrt róla. Eleve nem is muszáj GTA kaliberű játékokkal játszani. Amint már említettem, ebben az értékelésben benne volt még például a LittleBigPlanet is, ami abszolút egy jó játék, és nem is erőszakos, de nem biztos, hogy valakinek tetszik, és ezzel akar játszani. Különben is, tegyük fel, hogy valaki be akar ülni egy jó filmre a moziba, de mivel az egyetlen normálisnak tűnő film 18-as karikás, ezért rögtön hátat fordít az egész dolognak. Nem hiszem el, hogy a filmeket nem támadják ennyire, mint a játékokat, azt hiszik, a gyerekek csak rajzfilmeket néznek?
[e-mail] **Csalló Gábor**

Hidd el, a filmek, a TV, a rádió, sőt a különböző zenei stílusok is mind-mind átélték, hogy támadásokat kapnak a társadalom önmagát „normálisnak" tartó tagjaitól, akik képtelenek voltak felfogni, hogy a régi értékek elmúlnak, és az új értékek pedig gyorsan terjednek – ezek az emberek nem tudják kezelni a változásokat. Egyes pletykák szerint 1959. február 3-án ez okozta Ritchie Valens rock 'n' roll zenész halálát is – a gyanús körülmények közt lezuhant repülőgép sokakban spekulációt indított el. Őt lehet, hogy még el tudták hallgattatni, de a rockzenét nem sikerült. Ugyanez a helyzet a filmekkel, a TV-vel, és a videojátékokkal – lehet tőlük félni, marhaságokat beszélni, bezárkózni, a kulcsot messzire eldobni, de ma már a videojáték biznisz nagyobb a filménél... S még mindig nem bizonyították be hivatalosan, hogy a videojátékok agressziót okoznának. Maximum annyit lehet tudni, hogy aki hajlamos rá, abból egy videojáték ezt könnyen kiválthatja.



BETÖLTI A GTA IV-ET, VÉGIGNYOMJA, A KEZÉBE VESZ EGY KONYHAKÉST, ÉS BECSENGET A SZOMSZÉDBA EGY KIS CUKORÉRT

UTÓIRAT

Igencsak elégedett voltam ebben a hónapban, mert amellett, hogy új szokásotok szerint érdekeseket írtatok, mertetek kritikusak lenni. Ez külön jó. Legjobban mégis az tetszett, amikor kiderítettük, hgoy a hype-nak semmi köze egy játék végső állapotához, vannak még a fiatalok között is, akik nem szűkkeblűek, ha a magyar nyelv ismeretéről van szó, lesznek jó PC-s játékok és az olvasók megbocsájtók. Köszönöm! Emaitt (is) maradok a következő Arénáig

maximális tisztelettel,

RÖVIDEN

Gyu, téged csaptak már be bankkártyás fizetésnél a neten? **Gaál Dávid**

Nem, sőt, amikor egyszer megszívtam, az is a saját hülyeségem miatt volt – írtam a közönségszolgálatnak, és korrektül vissza is kaptam a pénzt. WoW-ban fordult elő, hogy egyszer csak befizettem valaki havidíját – ekkor letiltattam a kártyámról minden WoW-os kifizetést. Eltekintve ettől az apró incidenstől igen elégedett vagyok az internetes lehetőségekkel.

MI VÁLTOZIK A GAMESTARBAN 2009-TŐL?

A GameStar tíz éves fennállását ünnepli 2009-ben, így az új év tiszteletére a szokásosnál is több újítással, fejlesztéssel készülünk. Frissítettük a magazint, mind a külsőt, mind a belsőt tekintve, aminek során természetesen nagyban támaszkodtunk azokra a visszajelzésekre, melyeket a tavalyi évben eljuttattatok hozzánk levélben, a fórumokon és a szavazásokon keresztül. Reméljük, a változások elnyerik tetszéseteket!

DIZÁJNFRISSÜLÉS

Jelenlegi dizájnunk alig másfél éves, szeretjük, szeretitek, de egy kis frissítés sosem árt. Grafikusaink tovább csiszolták, még lendületesebbé, még stílusosabbá varázsolták az itt-ott elhelyezett apró, ám értő módosításokkal.

SZÖVEGMENNYISÉG

A dizájnváltást felhasználtuk arra, hogy még több szöveget írhassunk ugyanakkora felületre. Változtattunk a kép-szöveg arányon, az utóbbi javára, átalakítottuk a „Röviden" boxot, így a benne található információkat ezentúl a játék címe alatt olvashatjátok, csökkentett helyigénnyel.

ÉRTÉKELŐBOX

Módosítottunk az értékelőboxon, ezentúl a százalék alatti frappáns, poénos „cheesy one-liner" összefoglaló mellett megtalálhatjátok a cikk szerzőjének személyes összegzését is a játékkal kapcsolatban.

A TI HANGOTOK

A legnagyobb játékoknak már jóval a megjelenés előtt megnyílnak a rajongói topikjai a GameStar Online fórumán, az itt található hozzászólásokból mazsolázunk a cikkben, megválaszolva a közérdekű kérdéseket, lehetőséget adva az alternatív vélemények kifejezésére.

2009 AZ INTERNET ÉVE – ÉS A MAGAZINOKÉ!

Sokszor sokan kongatták már a vészharangokat, fútták a végítélet trombitáit, kezdték el temetni a nyomtatott magazinokat az internet miatt. A netnek megvan a maga szerepe és helye az életünkben, gyors, naprakész, de az igazi ínyenc továbbra is magazint olvas, mert a játékkiadók továbbra is a nyomtatott sajtónak tartják fenn a legütősebb exkluzív anyagaikat. Ennek mi is érezzük jótékony hatását, a GameStart, mint Magyarország legjelentősebb szakmai orgánumát, havonta több külhoni sajtóbemutatóra hívják meg, mint valaha. Vezércikkeink, fókuszaink ennek megfelelően 2009-ben is exkluzív, azaz internetes és más forrásokból nem elérhető anyagok lesznek. Akárcsak e hónapban a Bioware játékok bemutatói, vagy az új Activision FPS februárban esedékes leleplezése, márciusi címlaptémánk pedig még ezeket is felülmúlja majd (II. vh, okkultizmus, Raven Software... többet nem mondhatok, köt a titoktartás.

MEET DA TEAM FOR REAL!

A GameStaros cikkíró zsonglőre a nyelvnek, tapasztalt a játékok terén, vicces és szórakoztató – ám de ki is ő valójában? A megújult Meet da Team-ben megismerhetitek az embert a cikk mögött, kicsit bővebben, kicsit személyesebben, mint eddig. Vége a találgatásoknak, kiderül, ki hogyan keveredett a pályára, mi volt az első szerelme, kivel és mikor csinálta először a hogyismicsodát.

DINAMIKUS OLDALSZÁM

Az év bizonyos szakaszai bővelkednek játékmegjelenésekben, míg mások híján vannak az új címeknek. 2009-től a GameStar új stratégiát követ, az eddigi fix, bebetonozott, megváltoztathatatlan oldalszám helyett ezen túl arányosan követi a piac aktivitását. Uborkaszezonban tartózkodunk a felesleges szócsépléstől, a sosem hallott fejlesztőcsapatok agyrémeinek helykitöltést célzó tesztelésétől, cserébe viszont a kiemelt időszakokban bővül az oldalszám, ami garantálja, hogy semmilyen játékteszt nem marad ki, vagy jelenik meg érdemtelenül alacsony oldalszámban.

TUDTAD-E? (HOGY MI TUDTUK, HOGY TE IS TUDNI AKAROD?)

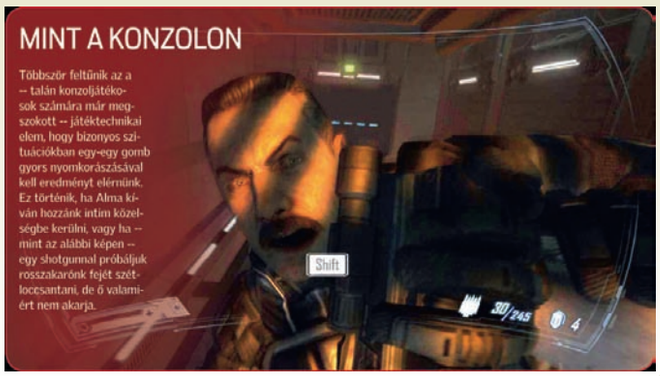
Ha az ember évtizednyi időt tudhat maga mögött a játékiparban, annak nem kevés előnye van, többek között az, hogy látott már egyet s mást az idők folyamán, összefüggéseket fedez fel, vagy csak eszébe jutnak érdekességek a múltból. Mivel a GS Teamet jellemzően évtizedes öreg rókák alkotják, nagyobb teret engedünk a retrospektív érdekességeknek, és a hasonló agymenéseknek – reméljük, legnagyobb örömötökre.

TUDTAD-E?

Meglepő, de a játék ugyanazt a motort (Jupiter EX) használja, amit a 2005-ös eredeti. Persze a környezetet manipulálhatóbbá tették, és igyekeztek az egész világot sokkal színesebbé, nyitottabbá varázsolni. A Jupiter EX jelenléte nem a játék kritikája, hanem az engine dicsérete.

INFORMÁCIÓTARTALOM

Hogy még több információt adhassunk át a játékokról, a képeket is az információközvetítés szolgálatába állítjuk. A legjellemzőbb elemeket tartalmazó screenshotok nagyobb méretben, külön magyarázattal kerülnek leközlésre.



A GRAFIKA RENESZÁNSZA

A néhány évvel ezelőtti GameStarokat idézi, hogy megemeljük a grafikus alnyomatokkal, körbevágott artworkökkel díszített cikkek számát, ezzel fűszerezve a letisztult és elegáns dizájnunkat, ahogy sokan kértétek és javasoltátok. Az átláthatóság, az olvashatóság és az információmennyiség így megmarad, de növekszik a sokatok által kedvelt „játékmagazinos" érzet.

X-TESZTEK

Esetivé tesszük „a hónap legjobb Xbox játéktesztjeit" felvonultató rovatot: ha a PC-s társadalom igényeitől nagyon messze eső, vagy csak középszerű Xbox-címek jelennek meg egy adott hónapban, pihentetjük a rovatot, ám ha érdeklődésre számot tartó játékok jönnek ki a gépre, foglalkozni fogunk velük, érdemüknek megfelelő terjedelemben.

A fejlődés tehát semmilyen téren nem áll meg, továbbra is keményen dolgozunk azért, hogy a legszínvonalasabb nyomtatott, tévés és netes tartalmakat biztosítsuk számotokra videojáték témakörben. Reméljük, a fenti változások elnyerik tetszéseteket! Tartsatok velünk 2009-ben is!

MI VÁRHATÓ EZEN KÍVÜL 2009-BEN?

2009-ben nem csak a magazin fejlesztését folytatjuk, a GameStar háza táján egyéb fejlesztések és újdonságok is várhatók.

Készül az új dizájn és struktúra a DVD kezelőfelületére, sőt, a lemezmelléklet tartalmában is újragondolásra kerül, alkalmazkodva az új idők új kihívásaihoz, és persze a vélemények kifejtésére indított fórumtopicban általatok megfogalmazott igényekhez. Jövő hónapban már találkozhattok is az eredménnyel!

Teljes játékok terén hozzuk a megszokott színvonalat. 2009-ben olyan címek érkeznek, mint a *BloodRayne 2*, az *Advent Rising*, de ha révbe érnek a Ubisoftos tárgyalások, a *Morrowind* után az *Obliviont* is a GameStar mellé kapjátok ajándékba ebben az évben!

Nagyon pozitív visszajelzéseket kaptunk a múlt havi kedvezménykuponra, így meghosszabbítottuk az együttműködést az 576 Kbyte bolthálózattal, s megkezdtük a tárgyalásokat hasonló együttműködésekről más bolthálózatokkal is.

Ebben az évben vagyunk 10 évesek, hiszen az első GameStar magazin 1999 októberében jelent meg. Ennek kapcsán először is októberben extradurva meglepetésekre számíthattok, másrészt egész évben a játékipar utóbbi tíz évére visszatekintő cikksorozattal is ünnepelünk.

2009-ben indítjuk be az Új GameStar Online-t is. Azért nagy „ú", mert most cseréljük le végleg a majd' 10 éve toldozgatott-foldozgatott motort, és egy alapjaitól újragondolt, újratervezett és -dizájnolt online kiadást fejlesztettünk a magazin mellé az utóbbi hónapokban. Kora tavasszal már birtokba is vehetitek a szokásos **www.gamestar.hu** címen!

A GSTV állandó díszletekkel és profi technikával felszerelt vadonatúj stúdióba költözik 2009-ben, amiből Ti reményeink szerint semmit nem fogtok észrevenni, kivéve a még jobb minőséget, és a műsorok megnövekedett számát.

ÚJDONSÁGOK

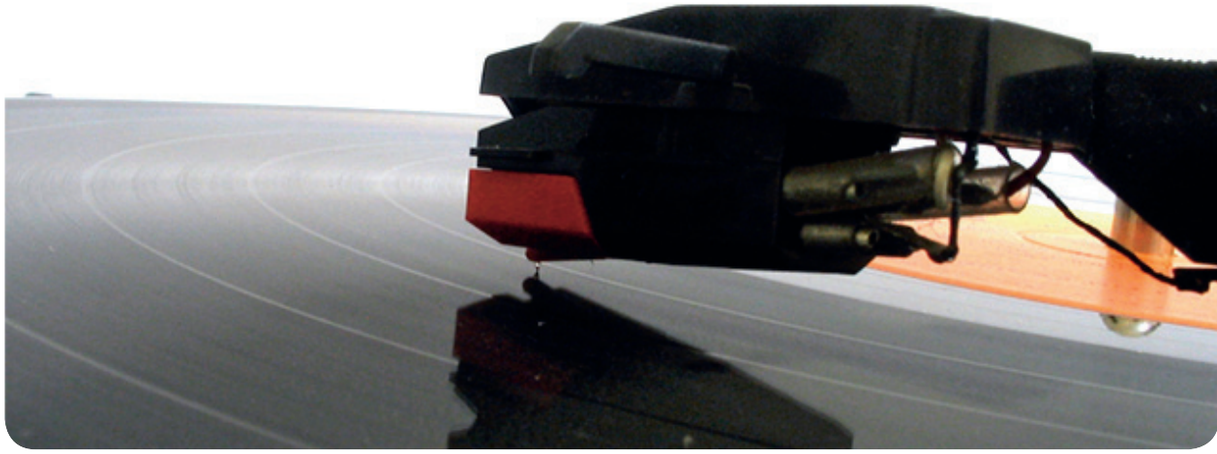
Első kézből... // ender

DRÁGA URAIM!

Új év, új lendület jegyében megújult a GameStar! A legutóbbi designváltásunk óta körülbelül 16 hónap telt el, és úgy döntöttünk, hogy nem várjuk meg a következő váltáshoz esedékes még fél évet, hanem elébe menve az eseményeknek, már a mostaniban megelőlegezünk olyan új dolgokat, amiket csak későbbre terveztünk. Nem sokkal korábban olvashattok Boe tollából egy frappáns összefoglalót az egész újságot érintő kérdésekről, de a változást azt hiszem már a címlap megpillantásakor észlelhette mindenki.
Szóval ezek mennek mostanában, tessék olvasni nézni a megújult Újdonságok rovatot (is).
ender

EL A DOBOZOKKAL!

...meg a CD és DVD tokokkal, de néha még az árakkal is



AZ ÚJ ÉV LEGELEJÉN ÁLTALÁBAN kétféle cikk nyitja az újságokat: mi történt tavaly, mik voltak a legnagyobb durranások, mit láttunk, hallottunk, játszottunk, vagy pedig mit várunk a jövő évtől, mik jönnek ki, mitől félünk, mit remélünk. Azonban a világ nagy hálójának szakmaibb szegletében a bejglimámort néhányan úgy próbálják kiheverni, hogy jóval messzebbre néznek: Mi lesz öt vagy tíz éven belül? Elindult ugyanis néhány olyan folyamat, ami a játék és a szórakozás beszerzését is jelentősen érinti – pár év múlva talán már nem lesznek boltok, amelyek polcain kedvünkre turkálhatunk kedvenceinkért... Nézzük, mik a jelek és mik a jóslatok!

A MÚLT: DOBOZZAL, TOKKAL (ÉS VONÓVAL)

Az eddigi gyakorlat tulajdonképpen igen egyszerű. Adott egy csoport, akik elkészítenek egy adott terméket – ez lehet egy programozó-csapat egy játéka, vagy egy zenekar új albuma például. Ezt közvetlenül, de leginkább egy-egy kiadó vagy terjesztő közreműködésével, becsomagolva, hordozható médiára nyomva eljuttatják a boltokba, ahol az úri közönség – jó esetben – leemeli azt a polcról, kifizeti az árát, hazaviszi, és hallgatja, játssza, élvezi. Jól jár a gyártó, hiszen a befektetett munkaóra pénzzé válik. Jól jár a vásárló, hiszen a tulajdonába került valami, ami a szórakoztatását hivatott elősegíteni. A helyzet idilli, de egyszer csak sötét árnyék vetődött rá...

A JELEN: LETÖLTÖK, TEHÁT VAGYOK

Ne tévesszen meg senkit a jelen szó, „warezolás" már régóta létezik – bőszen másolta mindenki a gyári műsoros kazettákat (sőt, elvetemültebbek még a ZX Spectrum játékkazettáit is) apu és anyu kétkazettás csodamagnóin. Az viszont tény, hogy a technikai okok – kevés magnó, romló jelszint és minőség – miatt a probléma akkoriban még nem vált aggasztóan általánossá. Azonban itt az internet, lassan már minden háztartás elengedhetetlen része, és az is tény, hogy a fiatalság nagy része villámgyorsan megtanulta azt, hogyan lehet gyorsan és hatékonyan megkeresni a kedvenc játékainkat, zenéinket, hogy aztán pár percnyi letöltőcsík bámulás

JELEN ÉS KÖZELJÖVŐ: MIT TEHET A GYÁRTÓ?

EGYÉRTELMŰ, hogy a játékokat, zenéket, filmeket továbbra sem ingyen készítik. Attól, hogy a boltokba egyre kevesebben térnek be, az otthon letöltögetett alkotásoknak is meg kell születniük valahogy, és ezt finanszírozni kell. Több felmérés is készült szerte a világban, hogy a felhasználók milyen esetben térnének át valóban arra, hogy fizetős alapon, legálisan szerezzék meg a vágyott műveket. A kiragadott példák tanulságosak...
Az egyik csoport szívesen töltene le pénzért, ha a letöltendő album ára annyival csökkenne, amennyi a nyomda, borító, boltokba történő kiszállítás költsége. Igaz, szakértők szerint egy átlagos játék vagy zenei album esetében ez csak húsz százaléka a teljes vételárnak...
Vannak olyanok, akik pont azt várják el, hogy valami exkluzívat „csomagoljanak" a letöltött produktum mellé – bónusz tartalmat a játékokhoz, extra klipet a zenékhez és így tovább.
A legradikálisabb (és legnaivabb) vélemények hangoztatói szerint a szórakoztatóipar nem vethető össze a „normál" termeléssel, ezért máshogy kell kezelni. Ne a felhasználó fizessen ezekért, hanem az állam, amely a játék vagy egyéb mű népszerűségének mértékében fizetne az alkotóknak, a felhasználók pedig alanyi jogon kapnák a szórakoztatást, cserébe azért, hogy ők dolgoznak és termelnek mindenféle egyebet. Na, ez már sci-fi...

KILLZONE 2

A *Killzone 2* projektjét vezető Mathijs de Jonge szerint a PS3 húzócím várományos nem fogja a koop-mód „luxusával" kényeztetni a játékosokat. „Technikailag nehéz lenne a töltésmentesre hangolt játékot kooperatív móddal felvértezni, mivel a teleportálós részek nehézségeket okoznának" – nyilatkozta.

RESIDENT EVIL 5

Az Xbox Live-on január 26-án, PS Network-ön pedig előre láthatólag február 5-én válik elérhetővé a *Resident Evil 5* demója. A két pályás ízelítőt egyedül, osztott képernyőn és online is ki lehet majd próbálni.

PÉNZÉRT vagy **INGYEN?**

te, a játékos, rövid távon jól jársz, mert megmarad a pénzed... ...de hosszú távon megszűnnek a játékfejlesztők, és nem lesz játékod...

DOBOZBAN vagy **LETÖLTVE?**

felteheted a polcra, nézegethetsz extra artworköket, olvasgathatsz szövegeket... nincs kiegészítő extra, csak egy halom bit és bájt, de legalább gyorsan...

FIX ÁR vagy **ADOMÁNY?**

tisztában vagy vele, mi mennyibe kerül, ez utalhat arra, mennyi munka van benne... majd te kideríted, mennyit ér meg neked, amit letöltöttél, nincs kötelezettség...

Mi lesz öt vagy tíz éven belül? Elindult ugyanis néhány olyan folyamat, ami a játék és a szórakozás beszerzését is jelentősen érinti...

után a miénk legyen – ingyen. Persze egyértelmű volt a reakció: a warezolók velejükig romlott lények, akiknek elhivatott céljuk megdönteni a játék-, zene- és filmipart. Eme kis hátra-, majd előretekintő cikk célja nem az, hogy ítéletet mondjon, az írás innentől pont a jövőképekkel foglalkozik. Természetesen a warezolás a „termékek" előállítóival szemben etikátlan és unfair, ez tény, viszont az „tényebb", hogy a világ folyását nem lehet megállítani. Az autó szennyezi a levegőt és balesetet is könnyebben okoz, de mégsem maradtunk a lovaskocsinál – sajnos vagy nem sajnos a technika kitermelte a polcról dobozok leemelgetését igénylő termék-beszerzési módszerek utódját, ez ellen tiltakozni körülbelül olyan eredményesen lehetne, mint azt fejtegetni, hogy repülni tilos, mert a gép nehezebb a levegőnél.

LÉTEZŐ PRÓBÁLKOZÁSOK – EZ AZ IGAZI JÖVŐ?

Egy dolog biztos: egyelőre még senki sem tudja biztosan, mi lesz a jövő igazi, nagy találmánya arra, hogy legális alapokra helyeződjön az új módi szerinti játék-, zene- és filmbeszerzés. De vannak bátor „úttörők", akik már most, saját rizikójukra megpróbálkoznak valami mással.

A játékgyártók közül egyre többen ismerik fel azt a trendet, hogy ingyenes alapjátékokat hoznak forgalomba, amihez csak a bónusz tartalmakért, több pályáért, extra fegyverekért, és hasonlókért kell fizetni. „Ha jó a játék," – mondják – „hosszabb távon visszajön a befektetett pénzünk a fizetős add-onokon". Nos, ez abból a szempontból nem is rossz ötlet, hogy így a játékosok is jól járnak, mivel egy idő után ez az újszerű piaci verseny jobb minőségű játékokat eredményez (elméletben).

A zene terén pedig egészen elvadult ötletek is születtek már, legutóbb a Nine Inch Nails nevű indusztriál rockproject könyvelhetett el igazi pénzügyi sikert az ingyenességgel. A játékosok számára leginkább a *Quake* aláfestő zenéje miatt elhíresült Trent Reznor zenei agyszüleményének legújabb dalgyűjteménye, a Ghosts I-IV ugyanis teljesen ingyenesen és legálisan tölthető le a fájlcserélőkről. Ez még idáig nem extra hír, az már annál inkább, hogy az album mégis az Amazon.com 2008-as eladási listájának élén áll! Miért? Mert az ingyenes lemez mellett volt egy olyan opció, hogy ha a letöltött zene tetszik, a hallgató 5 dollárért az Amazon oldalain digitálisan „újravásárolja" a lemezt, és ezzel egy jelképes összeggel támogatja a zenészt. Rizikós, de bejött! Vajon a játékiparban mikor meri valamelyik nagy kiadó bevállalni, hogy „letöltheted a játékot, és ha tetszik, becsületkassza alapon fizess be valamennyit a kasszánkba"? – most utópiának tűnik, de nem is olyan elszállt kezdeményezés. Te bevállalnád? GS

A tüzes koreai srác esete a videojátékokkal (Come on baby, light my shopping mall...)

MAGA A NAGYBETŰS „GAMING" Koreában annyit jelent, mint egy falat kenyér. A kelet-ázsiai országban nagyon is komolyan veszik az e-sportot, minthogy naponta milliók telepednek számítógépeik elé egy kis *StarCraft* vagy épp a *WoW* kedvéért, (a rangosabb versenyeket a tévé is közvetíti) kitermelve ezáltal számtalan, a világélvonalába tartozó profi játékost. Annak viszont, hogy egy nemzet mentálisan ennyire függésbe került a videojátéktól, apró hátulütői is lehetnek. Tudományos eszmefuttatásunk alátámasztására vegyük például annak a tizenöt éves koreai srácnak az esetét, akit egy komplett áruház felgyújtásáért vett őrizetbe a helyi yard, még az év elején. Az ifjú titánnak ugyanis azután gurult el a gyógyszere, hogy a megpörkölt áruház első emeletén székelő internet kávézó gépparkja nem tudta megfelelően futtatni hősünk egyik játékát, aki ezért bosszúból kissé felforrósította a hely hangulatát. Szerencsére senki sem sérült meg komolyabban, de az isteni szikrától kapott ötlet (ééértitek?!) 4.000.000 won-nyi (kb. 700.000 Ft) kárt okozott a komplexumban. Emiatt persze nem a játékot kell hibáztatni. Snapszerban is a haragos égig fel tudja magát húzni bárki, akinek viselkedését ezt követően egyéni szellemi kompetenciája határozza meg. *(hívja valaki azonnal a nyelvész rendőrséget - mazur)* Ezért nemhogy videojátékot, de egy fél pár bolyhos papucsot sem lenne szabad ilyen emberek kezébe adni, akik efféle teljesen értelmetlen kirohanásaikkal Jack Thompson, Joachim Hermann és sok más hasonló bölcs alá adják a lovat. GS

„BÍRÓ ÚR, KÉREM, ÉN CSAK JÁTSZOTTAM"!

A LEGSZOMORÚBB mégis talán az, hogy korunk védőügyvédei előszeretettel varrják fiatal védenceik gyakran embertelen bűneit a „sátáni" videojátékok nyakába, mondván, hogy onnan van a példa, vagy hogy a gyermek csak „játszott", amikor több késszúrással végzett a taxisofőrrel. Hasonló eset történt még a nyáron Bangkokban, amikor egy éppen csak nagykorú fiatalember (állítása szerint) a *GTA*-ban látottak után kapott kedvet, hogy egy lopott taxival furikázzon a metropoliszban. A jármű vezetőjének nem várt ellenállására a fiatal késsel válaszolt, és valószínű, hogy a beszámíthatóságot megállapítva (?), emberölés miatt már ki is végezték.

KLIKK, KLIKK, KLIKK, ZÚZ!

LEGO-BÓL MINDENT KI LEHET HOZNI. Ha úgy tartja kedvünk, építhetünk belőle akár fluxuskondenzátort, esetleg kellékként használhatjuk az éjszakai mezítlábas performanszainkhoz (léptetek már rá csupasz talppal?), vagy gépeink elé telepedve Luke-tól Indy-ig kockásítva is legyőzhetjük az éppen aktuális főgonoszt: ez utóbbit, tehát híres filmek számítógépekre pixelesítését és kalandosítását legfőképp a Traveller's Tales-nek köszönhetjük.
Az ötlet, hogy bizonyos filmekből egy utánozhatatlan hangulatú, LEGO-sított kalandot készítsenek, úgy látszik jó üzletnek bizonyult, mivel a remek eladási adatok és a kellemes fogadtatás sorra vonja maga után a LEGO videojátékokat. Ezek következő tagjáról már felröppentek ez első „információk". Egy TT Games fejlesztő közelmúltbeli rádióinterjújában arról számolt be, hogy idén is számíthatunk egy LEGO játékra, de a riporter minden próbálkozása ellenére sem volt hajlandó további konkrétumot elárulni a projektről. Az ezután elszabadult találgatások szerint két befutóra érdemes tenni, melyek közül az egyik egy Harry Potter témájú alkotás, amit a CVG szellőztetett meg (a Harry Potter és a Félvér Herceg filmes átirata ez év július 17-én fog a mozikba kerülni, ami egyébként kiváló lehetőség lenne ennek a játéknak). A másikat a szintén ismert és elismert VG247 gamer weboldal dobta be a közösbe, tutibiztos forrásaira hivatkozva. Szerintük a következő LEGO játék nem Batman, nem Indiana Jones, sőt még nem is Harry Potter lesz, hanem maga a *LEGO Rock Band* (hatásszünet). WTF?! A gitárt vajon nekünk kell majd megépítenünk hozzá? GS

DEKÓDOLÓ NYEREMÉNYJÁTÉK*

***A helyes megfejtők között ajándék Exkluzív LEGO-kockát sorsolunk ki! A megfejtéseket február 20-ig várjuk szeretettel, a bz@gamestar.hu-ra!**

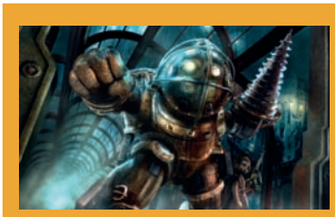
Kanyarban a Lord of The Rings: Conquest

Nektek a munkátok a Hobbitok!

MAJD EGY ÉVE TÖRTÉNT, hogy az EA pár millió rongyos dollárért sikeresen meghosszabbította a Tolkien Enterprisesszal és a New Line Cinema-val a Gyűrűk Ura könyv és a filmek játékbeli feldolgozásának jogait, aminek áldásos hatását a konzol tulajdonosok ma már a saját képernyőiken is megtapasztalhatják. Igaz, mire ezeket a sorokat olvassátok, valószínűleg Xbox 360-ra, Playstation 3-ra, PC-re és Nintendo DS-re is kijött már a játék, mivel Európának január tizenhatodikára szánják, ami számításaim szerint korábbra esik huszonkettedikei megjelenésünknél. És ahogy az manapság már lenni szokott, a szebb napokat is megélt PC-s tábor ismét árgus szemekkel és fokozott nyáltermeléssel nézte, ahogyan a konzol tulajdonosok minden probléma nélkül töltötték le és tolták a demót, vagy egy hónapig. Most erre mondhatnánk szépeket, de energiánkat tartogassuk inkább a későbbiekre, elvégre hamarosan komoly harcok várnak ránk Középföldén.
Hála istennek PC-n is! A *StarWars: Battlefront* játékok jól ismert metodikájára épülő *LoTR: Conquest* négy választható kasztot kínál mindkét oldalon, amely a harcos, az íjász, a felderítő és a mágus, természetesen más-más képességekkel és specialitásokkal. Gondolom sejtitek, de azért körülírom, hogy a harcos a „face to face" küzdelmet részesíti előnyben, támadásait kombinálni is képes, illetve különböző trükkökkel még pusztítóbb támadásokat kivitelezhet. Az íjász valamivel távolabbról „szemléli" az eseményeket, többféle nyílveszőjével jóformán minden ellenfelének képes nehéz pillanatokat szerezni. Felderítőként a lopakodás lesz a feladatunk, mivel mesterei vagyunk az álcázásnak és a nesztelen előrehaladásnak, ami vélhetően ellensúlyozza rövid tőrkésünk „lőtávolságát". Az elmaradhatatlan mágus pedig a varázslatokkal igyekszik majd a javunkra eldönteni a csatákat. A támadás mellett maga és a körülötte lévők köré védőpajzsot képes teremteni, ugyanakkor sebesült bajtársaink gyógyítására is képes.

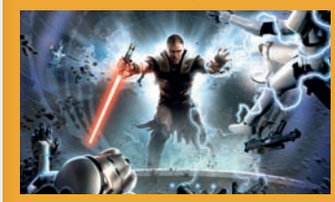
...hogy PC esetén mibe fog ez nekünk kerülni?
A legjobb hír, hogy a Pandemic Studio a jelekből ítélve nem a fellegekben jár, és mai szemmel nézve egész kellemes rendszerigényt tudott összedobni.
Nézzük csak:
Windows XP SP2 vagy Windows Vista, 2.4 GHz-es Core Duo, vagy ezzel egyenértékű processzor, 1 GB RAM. 256 MB-os VGA, Pixel Shader 3.0 támogatással – nVidia 7800 vagy ezzel egyenértékű DirectX 9.0c, illetve egy ezzel kompatibilis hangkártya, 6 GB szabad hely a merevlemezen
Nem is olyan rémisztő, igaz?

SHOTZ



▪ BioShock
A napokban megtartott Macworld Expo keretében derült fény a turpisságra, hogy a Feral Interactive a Mac rendszerére is át kívánja portolni a *BioShock*-ot. Várjuk, és sok sikert!

▪ Rock Band
A kemény háttérmunka gyümölcseként végre a Wii tulajdonosok előtt is megnyíltak a *Rock Band* virtuális áruházának kapui. A Nintendo rendszerén böngésző rockkerek most már ötven megvásárolható, és húsz ingyenes zeneszám közül válogathatnak.



▪ Indiana Jones: X?
Úgy fest, hogy anno még a *Star Wars: The Force Unleashed*-el együtt készülő nevenincs *Indiana Jones* játékkal sem fogunk már egy jót játszani. Gonosz pletykák szerint, ahogy a legutolsó Indy-láz leült, úgy a projekt is veszített lendületéből, majd végleg leállt.

▪ Midnight Club: Los Angeles
Az Xbox Live piacterén egy véletlen hiba folytán még félkész, tesztelésre szánt *Midnight Club: Los Angeles* DLC jelent meg. A hibát gyorsan korrigálták és a közösségi kapcsolatokért felelős Graeme Boyd figyelmeztetett, hogy aki idő előtt letöltötte magának a félkész tartalmakat, annak veszélyben lehetnek a mentett játékállásai.

MILYEN AZ IDEÁLIS JÁTÉK?

Avagy így ötletel Lopez, Csen és El Rabol

NEM KISEBB sajtóorgánum, mint a Los Angeles Times járt utána a napokban annak, hogy milyennek is kellene lennie a tökéletes videojátéknak. Válaszuk végtelenül egyszerű volt: ha 2008 legsikeresebb játékainak legjobb tulajdonságait... khmm... izé... „kölcsönvesszük", akkor ezzel nemcsak saját magunkat tehermentesítjük a kiötlés bonyolult feladata alól, hanem a különféle testrészekből így megszülető szörnyetegért – állításuk szerint – az egész világ rajongana. Rendben van, Dr. Frankenstein, már csak azt mondja meg, kérem, hogy ön szerint melyek voltak 2008 legsikeresebb játékainak legjobb tulajdonságai, hogy egy esős vasárnap délután, ha kedvünk szottyan, össze tudjuk dobni a világ legjobb játékát!

1. God of War: Chains of Olympus portolhatósága
2. Super Smash Bros. Brawl és a Mario Super Sluggers irányításának konfigurálhatósága
3. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 megfontolt taktikái
4. Professor Layton and the Curious Village agyrepesztő fejtörői
5. Boom Blox egyszerűsége
6. Devil May Cry 4 álleejtő jelenetei
7. Lego Indiana Jones: The Original Adventures és a Lego Batman: The Videogame humora
8. GRID és a Burnout Paradise versenyhangulata
9. Sid Meier's Civilization: Revolution újrajátszhatósága
10. Dead Space vérfagyasztó horrorja
11. Fallout 3 egész csodája (na jól van, így könnyű)
12. Little Big Planet kreativitása
13. Minden jó a Resistance 2-ből (szintén zenész)
14. Mortal Kombat vs. DC Universe kontroller-gyilkos akciói
15. Air Traffic Chaos ötletessége
16. Call of Duty: World at War harci szelleme
17. Mirror's Edge eredetisége

...és végül a legfontosabb hozzávaló:
+1 a GTA IV új mércéket felállító szabad játékmenete

Igen, ez mind-mind kiváló ízlésre vall. Az LA Times szerkesztői tehát mernek nagyban gondolkodni, a kérdés csak az, hogy összefutunk-e idén egy hasonló testfelépítéssel érkező játékkal? Szívből reméljük, hogy igen.

Új erőműveket a konzoloknak!

A NATIONAL RESOURCES DEFENSE COUNCIL, akinek küldetése, hogy megóvja az USA természeti erőforrásait, a napokban tette közzé legfrissebb felmérését az amerikai konzolok villamosenergia-fogyasztásáról. A megdöbbentő adatok szerint energetikailag nagyon is sokat nyom a latba, hogy mennyien, és hogy legfőképp mennyit nyüstölik otthon kedvenc játékgépüket. A saját kutatásaik után kapott adatok alapján állítják, hogy a konzolok nem kevesebb, mint évi 16 milliárd Kwh áramot szipkáznak le a hálózatról, ami az 1,3 milliós lakosú San Diego egész éves áramfelvételének felel meg (viszonyításképp a paksi atomerőmű teljesítménye 1850 MW). Ugyanakkor felhívják mindenkinek a figyelmét (amihez mi is csatlakozni szeretnénk), hogy a konzolok használat utáni teljes áramtalanításával akár tizedére csökkenthető annak átlagos áramfelhasználása, ami bolygónk melegedő klímája mellett jótékony hatással lesz pénztárcánkra is. Jövőlátó lelki szemeink előtt pedig már körvonalazódik, amint 2015-ben a milliárdnyi *Gears of War* 4 és *GTA IV* fan miatt összeomlik a világ áramellátása, sötétség borul az északi féltekére, mindenütt szükségállapotot vezetnek be, majd jön az éhezés, rablás és fosztogatás. A Microsoft erre saját atomerőműveket épít, és megindítja magánhadseregét a Sony ellen, aki már korábban felvásárolta a világ összes uránkészletét.

RÖVIDEK

MICHAEL PACHTER, a Wedbush Morgan elemzője szerint áprilisra jelentős, 100 dolláros árcsökkenés várható a Playstation 3 esetében, holott ilyen lépést a Sony korábban teljesen kizárt. Ezzel a japán cég 299 dolláros áron kínálná játékszerét. A piackutató ugyanakkor hasonló jövőt jósol a Microsoft „Xbox 360 Pro" konzoljára is, amely ára szerinte június környékén fog 249 dollárra csökkenni. Az állítást több –nem hivatalos – forrás is megerősíti.

Februárban egyszerre támad az 505 Games és az 1C Company

AZ 505 GAMES-RŐL a PC-s tábornak jószerivel csak az ARMA sorozat ugorhat be, de hogy ez megváltozzon, februárban komoly játékinváziót indítanak az orosz 1C Company-val karöltve. A friss bejelentés értelmében Európában három, eredetileg hozzájuk tartozó játékot is közösen jelentetnek meg az oroszokkal, akik így egységesen, február 20-án hozzák forgalomba *Cryostasis, NecroVisioN* és *Men of War* játékukat.

Mindközül a legígéretesebb talán az FPS *Cryostasis*, ahol egy nukleáris anyahajó halott (de mégis élő) személyzetének emlékeiből kell rájönnünk, hogy miféle gebasz volt itt korábban. Hogy minket választottak erre a hátborzongató feladatra, annak az a legfőbb oka, hogy széles e tajgán csak mi rendelkezünk egy bizonyos Mental Echo képességgel, amivel újra át tudjuk élni a halott egyén utolsó emlékeit Ez valószínűleg csak a játék folyamán megszerzett vagy realizált képesség lehet, mivel Alexander Nestorov böcsületes szakmáját tekintve egy mezei meteorológus. Mindezt egyedül, egy a jég fogságába esett szellemhajón, túl az északi sarkkörön.

Élőhalott német katonákkal nem jó barátkozni – ezt a *Return to Castle Wolfenstein* óta tudjuk. Ebben a *NecroVisioN* is meg fog minket erősíteni, csak a második világégés helyett az időpont 1916, és a véráztatta Európa valamelyik frontvonala. Simon Bukner (mi) az angoloknak besegítő amerikai katona egyszer csak élőhalott német bakákkal és tüzet okádó repülő gyíkokkal találja magát szembe. Ha első pillantásra a *Painkiller* ugrik be a játékról, akkor nem bennünk van a hiba. A *NecroVisioN*-t a Painkiller fejlesztőgárdájából dezertált tagok fejlesztették, ezért a hasonlóság érthető.

A *Men of War* már a realitások talaján maradva dolgozza fel a második világháború főbb eseményeit, méghozzá RTS stílusban. A játékban helyet kapott szövetséges, német és szovjet kampány közül az utóbbi egy apró fícsörrel is rendelkezik, mégpedig hogy két frissen rekrutált szovjet fiatal szemszögéből, történetük megismerésével is végigkövethetjük a háború eseményeit, az orosz anyácskától egészen Berlin romjaiig. Smirnov és Kuznetzov elvtárs tehát Simon Buknerrel valamint Alexander Nestorovval egyszerre, február 20-án kéz a kézben látogat el hozzánk. GS

PACMAN BEBÚJT egy sarokba a kék falak árnyékában. Sárga gömbtestét veríték lepte el, hatalmas, pontokra éhező száját szaggatott lihegés hagyta el. Óvatosan körbenézett, kikémlelt a sarok mögül – hátha megint jönnek, hátha megint futni kell, hasztalanul, védtelenül, örökkön örökké. Mennyi ideje már? Hány napja, hónapja, sőt, éve, hogy gonosz játékosok kénye-kedve szerint rohannia kell, keresztül az unalomig ismétlődő, egyhangú, kék labirintusban, csak zabálni azokat a rohadt pontokat, és rohanni a gonosz, amorf lények elől.

Persze, ha lenne esetleg valamilyen fegyvere... De nincs. Semmi. Talán csak az időnként felbukkanó extra pöttyök, amitől szellemekké válnak a rondaságok, és bekaphatja őket. De már fáj az állkapcsa, lazulnak a fogai – az évtizednyi szellemharapdálástól már a suttyomban elmajszolt tejbepapi is fájdalmat okoz.

De... Mi ez? Kinyílik az égbolt, és egy szörös, programozói kéz nyúl be a labirintusba. Van nála valami... Leteszi épp Pacman elé... De mi ez?

Hamarosan aztán szélesre húzódik a sárga gömb vigyora. Megfogja az újonnan szerzett lángszórót, egy ideig csak nézegeti, forgatja a kezében, majd próbaképp apró lángcsóvákat fúj maga elé. Aztán eltűnnek aggódó gondolatai, megmarkolja a fegyvert, és rohanni kezd. „Most én jövök!" – ordítja, és valóban: egyúj korszak kezdődik.

Furcsa húzással a Fable II letölthető tartalmai között megjelent a Halo játékokból ismert Assault Rifle, mely kissé egyenlőtlenné teszi a küzdelmet a többi középkori fegyverrel szemben...

TIZENNÉGY ÉV ÓTA ELŐSZÖR, 1958-as alapítása óta pedig másodszor könyvelhetett el veszteséges évet a Sony, a 2007-2008-as év tükrében –adta hírül a Reuters. A dolog pikantériája, hogy a cég eredetileg kétmilliárd dolláros profitot jelzett előre, amiből a friss adatok alapján egymilliárd dolláros veszteség kerekedett. Jelen állás szerint 16.000 állás van veszélyben a PS3 és a Bravia TV gyártósorain.

VÉGRE AZ ÁRA IS KIDERÜLT a *Red Alert 3*, csak PC-re megjelenő kiegészítőjének. *A Red Alert 3: Uprising* egy önmagában is futtatható kiegészítése lesz az egész jóra sikerült RTS-nek, ami csak és kizárólag digitális disztribúció útján érhető majd el. A márciusban érkező stuff ára várhatóan 20 dollár lesz, a Direct-2Drive adatai alapján.

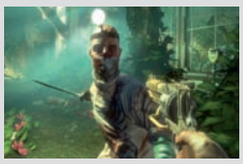
OLVASÓI TOP 20

1	ÚJ!	GRAND THEFT AUTO IV	2008. NOVEMBER 98%
2	↑	CALL OF DUTY: WORLD AT WAR	2008. DECEMBER 87%
3	↑	DEAD SPACE	2008. OKTÓBER 84%
4	↓	CALL OF DUTY 4	2007. NOVEMBER 95%
5	ÚJ!	PRINCE OF PERSIA	2008. DECEMBER 87%
6	↑	FAR CRY 2	2008. NOVEMBER 88%
7	↓	WOW: WRATH OF THE LICH KING	2008. DECEMBER 95%
8	ÚJ!	CALL OF DUTY 2 (...WTF?)	2005. NOVEMBER 88%
9	↑	LEFT 4 DEAD	2008. DECEMBER 89%
10	↑	TOMB RAIDER: UNDERWORLD	2008. NOVEMBER 86%
11	↑	RED ALERT 3	2008. OKTÓBER 86%
12	↓	MASS EFFECT	2008. MÁRCIS 94%
13	↓	NEED FOR SPEED: UNDERCOVER	2008. NOVEMBER 85%
14	ÚJ!	S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL	2007. MÁRCIUS 93%
15	↑	TEAM FORTRESS 2	2007. OKTÓBER 95%
16	↓	FALLOUT 3	2008. NOVEMBER 93%
17	↓	THE WITCHER	2007. NOVEMBER 89%
18	ÚJ!	BIOSHOCK	2007. SZEPTEMBER 96%
19	ÚJ!	HALF-LIFE 2	2004. NOVEMBER 97%
20	↓	FIFA 09	2008. SZEPTEMBER 91%

GRAND THEFT AUTO IV
Nico Bellic végre PC-n is a sajátos balkáni módszereivel intézi dolgait, Liberty City nyüzsgő metropolisában. Erre várunk már április óta.

COD: WORLD AT WAR
Ha az új *CoD* single player része nem is robbant akkorát, mint Hirosima, a multis megoldásokkal mégis sikerült megmenteni a franchise becsületét.

PRINCE OF PERSIA
Az emósra vett új Prince, Ahriman seregein veri le világfájdalmát, miközben annak a lányának csapja a szelet. Falra másztunk tőle.



BIOSHOCK
Aki elég szemfüles volt, a karácsonyi kiárusítások miatt egy közepes pizza áráért be tudta szerezni minden idők egyik legjobb FPS-ét.

Minőségi játékot kilóra

VÁSÁRLÁSI SZEMPONTBÓL NÉZVE a január, a karácsony utáni szűkösség időszaka is lehetne, de nekünk mégis van egy tippünk, hogy hol tudsz most kevés pénzből sok jó játékot venni. Így az év elején az EA és a CD projekt is gerillamód, összehangolt árleszállítást hajtott végre a közelmúlt és a jelen legkiválóbb játékain, ami így nem egy esetben 50%-os árcsökkentést eredményezett. A CD Projekt példának okáért egészen február 9-ig, avagy a készlet erejéig 15, 30 és 50%-os kedvezményt ad *Flatout: Ultimate Carnage, Mount & Blade, MotoGP 08, Mass Effect, LEGO Batman, Legandary, GTR Evolution, Age of Conan, Divatsuli, World in Conflict, War Leaders: Clash of Nations, Tomb Raider Underworld, Stalker: Clear Sky, Race Driver: GRID, Pure* és *Devil May Cry 4* játékaira.
Ami pedig az EA-t illeti, a neves kiadó az összes platformot érintve egyszerűen megfelezte néhány játékának az árát, így például a *Crysis, C&C 3, Kane's Wrath, Half-Life 2, Portal, Team Fortress 2* 3990 Ft helyett hirtelen 1990 forintra olcsóbbult. A merész húzás egyébként több friss címet is érint, amiért többek között a *Red Alert 3, Dead Space* is féláron vágható zsebre egészen január 25-ig. GS

Visszatér a vadnyugat

BIZONYÁRA LEGTÖBBEN közületek még élesen emlékeznek a felemás fogadtatásban részesült *Call of Juarez*-re, amit alaposan kivesézve mi is csak 72%-ra értékeltünk még 2006 októberében. Nos, az Ubisoft további lehetőséget látva a vadnyugati történet továbbonyolításában, újra fejlesztésre utasította a lengyel Techland csapatát és nyilatkozatuk alapján még idén sorozattá bővülhet a cím. Hogy mégse legyen olyan egyszerű a történet, a *Call of Juarez: Bound in Blood* folytatás helyett előzményt tartogat az egyszeri játékosnak, ami a két testvér, Ray és Thomas McCall minden bizonnyal revolverektől hangos kalandjait foglalja magába. Jó pont, ha a nevekről az első rész szereplői ugranak be, mivel ugyanazokról a karakterekről van szó itt is, csak azért hőseink valamivel üdébbek és fiatalabbak lesznek ezúttal. Thomas (első részben hősünk meggyilkolt nevelőapja) és Ray a polgárháború dúlta Georgia államtól egészen a mexikói azték romokig fog kalandozni, s hogy ez az első részből megismert félig lopakodós félig lövöldözős módon fog-e történni, az még nem tisztázott. Xbox 360, PS3 és PC tulajok előnyben. GS

576 KByte üzletek akciós ajánlata

2009. február 25-ig

			kuponnal
PC	Call of Duty 4 - Game Of The Year	12.999,-	11.999,-
	The Witcher - Bővített kiadás	7.999,-	6.999,-
	Crysis Warhead	6.999,-	5.999,-
	Grand Theft Auto IV	11.999,-	10.999,-
	Sims 2 - Duplán különleges kiadás	9.999,-	8.999,-
	Left 4 Dead	11.999,-	10.999,-
	NFS Undercover	11.999,-	10.999,-
PC	Fallout 3	9.999,-	8.999,-
	Call of Duty World at War	11.999,-	10.999,-
	Tomb Raider Underworld	7.999,-	6.999,-
	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,-	20.999,-
	Warhammer Online	11.999,-	10.999,-
	Flight Simulator X Gold	13.999,-	12.999,-
	Civilization IV Colonization	6.999,-	5.999,-
	Lord of the Rings Conquest	11.999,-	10.999,-
	Moto GP 08	7.999,-	6.999,-
PC	Pure	7.999,-	6.999,-
	Mass Effect	7.999,-	6.999,-
	Bioshock	5.999,-	4.999,-
	STALKER Clear Sky Limited Edt.	12.999,-	11.999,-
	War Leaders	7.999,-	6.999,-
	Devil May Cry 4	7.999,-	6.999,-
	Lego Batman	7.999,-	6.999,-
PC	FIFA Manager 09	11.999,-	10.999,-
	Mirror's Edge	11.999,-	10.999,-
	Half Life 2: The Orange Box	6.999,-	5.999,-
	Pro Evolution Soccer 2009	10.999,-	9.999,-
	NHL 09	11.999,-	10.999,-
	Race Driver Grid	7.999,-	6.999,-
	Heroes V Silver	6.999,-	5.999,-
PC	Ford Off Road	1.999,-	999,-
	LEGO Indiana Jones	9.999,-	8.999,-
	Sims 2 - Hajótörött Krónikák	7.499,-	6.499,-
	Sims 2 - Nagyvárosi Élet	7.499,-	6.499,-
	Hearts of Iron II	1.999,-	999,-
	Sherlock Holmes: The Awakened	1.999,-	999,-
	FlatOut 2	1.999,-	999,-

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)

VIDÉKI ÜZLETEINK

Debrecen Fórum BK.	06 52 598 759
Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Szolnok Pelikán BK.	06 56 344 478
Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440

BUDAPESTI ÜZLETEINK

Arena Plaza	06 1 324 70 04
Árkád 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

576 KByte ÜZLETEK

A FELTÜNTETETT KEDVEZMÉNYT A KUPON LEADÁSÁVAL LEHET ÉRVÉNYESÍTENI. A KUPON 1 TERMÉK VÁSÁRLÁSÁRA ÉRVÉNYES 2009. FEB. 25-IG ILLETVE A KÉSZLET EREJÉIG.

-1000 FT

MÁS AKCIÓVAL NEM VONHATÓ ÖSSZE A KEDVEZMÉNY.

A fenti játékokat az akciós kuponnal -1000 Ft kedvezménnyel bármelyik 576 KByte üzletben megvásárolhatod 2009. február 25-ig, vagy a készlet erejéig!
Az árváltoztatás jogát a Comgame 576 Kft. fenntartja.

BIOWARE AKTÁK

BIOWARE AKTÁK

Londonba beszökött az ősz... izé, a szőke

//BZ

LONDON, FAGYPONT, SZITÁLÓ ESŐ. DE BZ HAJA MÉGIS... Na jó, félre a tréfát! Az EA egyik irodaépületébe azért lépett be házi vikingünk, hogy a Bioware újdonságairól minél többet megtudjon. Sok mindent látott és hallott, belenézett a készülő játékokba, és azt is megkísérelte, hogy legendákat kapjon kameravégre – Ray Muzyka esetében ez sikerült is, de a *Mass Effect* második részével kapcsolatban is sikerült kinyernie pár információt (bárhogy is védekeztek az illetékesek). Szóval, mit nekünk hajnali repülőút, viharos leszállás, gyomorforgató angol konyhaművészet(???), és az, hogy a hazaérkezés a GameStar leadása előtti napra esett – összeszedődött, megíródott, kikalapálódott, és most elétek tárátik minden, amit 2009 januárjában a Bioware-ről tudni érdemes!

DRAGON AGE: ORIGINS

Nincs más célom, csak a páncélom

Közreműködött: Gyu, a magyar légitársaság Boeing 737-700-as gépe, egy karót nyelt angol taxis, és fél levélnyi fejfájáscsillapító

A JANUÁRI ÉG ÚGY TELEPEDETT LONDONRA FELHŐIVEL, mintha egyben akarná elfogyasztani a várost, és benne a szélén megbúvó irodaépületet is, ahová belépve azonban azonnal fény árasztott el mindent, és a felhők is meghátráltak. Egy páncél csillant meg a napfényben – egy hatalmas projektoron. És projektor ide, virtuális vértezet oda, úgy telepedtem be a nagy képernyő elé, mint valami kisgyerek egy hollywoodi filmben, ahol át szokás röpülni a tévébe, és hipp-hopp egy másik világban találni magad. Oké, tudom, nem minden *Dragon Age: Origins* mellé csomagolnak majd óriásplazmát, de az élmény – sőt, az ÉLMÉNY, kérem szépen, megfizethetetlen lesz.

UTOLSÓ ELŐTTI FÁZISBAN

A magamfajta egyszeri BZ már annak is örül, ha leendő kedvenc játékából mutogatnak neki titkos részeket, hát még így! Legelőször ugyanis egy olyan bemutatót kaptam az arcomba, ahol maga Ray Muzyka, a BioWare anyja, szíve, lelke, teste (na jó, az nem feltétlenül) mesélt a játék fícsöreiről, miközben már a végleges játék történetének egy része futott a háttérben, egy questvonal felvételétől a megoldáshoz szükséges döntés meghozatalán át az egyik lehetséges végkifejletig. A konkrét sztoriról, mármint a quest részleteiről és a felbukkanó karakterekről és eseményekről sajnos nem beszélhetek, mert február elejéig a trappista szerzetesekhez hasonló hallgatási fogadalmat kellett tennem, de annyit elmondhatok, hogy ha két formás női comb között nem a ruha takarja el az intim részeket, hanem a testtel összefonódó ágak és levelek, az bizony elég érdekes és különös lényt sejtet, nem?

A grafika már a Games Conventionön is letaglózott, de most még egy szinttel feljebb került minden. Nagyon-nagyon aprócska reszelnivalók maradtak még, de ezekre is pont maga a főfejlesztő atyaúristen hívta fel a figyelmet, ami azt jelenti, tisztában vannak a legapróbb hátralévő bugokkal is – a vicces az, hogy ha nem mondja, talán észre sem veszem, hogy pár hajszál nem 90, hanem 92 fokos szögben áll, vagy hasonlók...

MOTORFOGYATKOZÁS

A saját fejlesztésű Eclipse motorra egyébként a legkisebb panaszt se halljam majd – amellett, hogy a játék észveszejtően gyönyörű a karakterek mozgásától a tárgyakon át a terep legutolsó fűszáláig, a megjelenítés tökéletesen átveszi fölötted az uralmat – azonnal bele tudod képzelni magad a történtekbe, sehol egy rondán elvágott él, egy oda nem illő árnyék vagy akár csak egyetlen fűrészesen maradt vonal. A mozdulatok emberiek, az arcmimika igazi érzelmeket utánoz, a szájszinkron pedig egyszerűen a legjobban kidolgozott megoldás, amit játékban valaha láttam.
A valószerű fényhatások miatt egy árnyékokkal, szállongó levelekkel és egyéb csillámló bizbazokkal tarkított, félhomályos és misztikus erdőből a tisztásra lépve elvakít a nap, kinyílnak a fények, az egész színhatás dinamikusan változik, beleértve a karakterek színárnyalatainak alig észrevehető módosulásait is...

A BIOWARE ÉS AZ RPG EVOLÚCIÓ

AMENNYIBEN A SZÁMÍTÓGÉPES és konzolos szerepjátékok történetét szeretnénk evolúciós szempontok alapján bemutatni, akkor egészen a múlt század 70-es éveinek közepéig kell visszaforgatnunk az idő kerekét, hogy rábukkanjunk a műfaj első fecskéire. Alig néhány évvel az első papíralapú szerepjátékok megjelenése után az egyetemi hálózatok gépein bukkantak fel a kezdetben még szöveges RPG-k.
Az időközben eltelt három évtized alatt oly sok képviselője jelent meg e rendkívül összetett műfajnak, annyi alosztály született, s a mérföldkőnek számító alkotások csoportja is oly méretes, hogy egy teljes különszámot szentelhetnénk a minden részletre kiterjedő feldolgozásnak.
Egyebek mellett ezért is döntöttünk úgy, hogy első lépésként a BioWare munkásságát, s a szerepjátékok törzsfejlődésére gyakorolt hatását óhajtjuk bemutatni.

A SOHA EL NEM FELEDHETŐ BIRODALMAK

1998-at írtunk, amikor bő egy esztendővel a *Diablo* és a *Fallout* után rászabadult a világra a szerepjáté-

BIOWARE AKTÁK

Vár áll ott, meg kőhalom

Úgy suhintsz, mint egy suhanc!

KVESZT ELEK

A játék „fősodrát" természetesen a küldetések sorozatai adják, a szokás szerint egy fővonallal, és sok egyéb teendővel, amik leginkább abban segítenek, hogy kellemes lootokkal gyarapítsuk szerény jómagunkat, vagy esetleg némi megítélésbeli növekedést érjünk el a világ lakóiban. Azonban újítás az is, hogy maga a fő quest sorozat sem egyértelműen előre elrendeltetett – sok függ attól, hogy egy bizonyos szituációban milyen döntést hozunk, hogy oldjuk meg az adott feladatot. A választás pedig nem lesz egyszerű, mert nem olyan triviális kérdésekkel szembesülünk majd, miszerint „megölöd-e a hercegnőt, akit meg kell mentened a sárkánytól, vagy inkább kibelezed és xilofont csinálsz a bordáiból?". Csak érzékeltetésképp – igyekezve, hogy konkrét küldetést ne lőjek le – íme egy példa. Egy alapvetően jónak tűnő szereplő elmondja, hogy gonosz rondaságok öldösik az embereit, de semmi gáz, majd mi, a bátor és igaz hősök elmegyünk a gonoszottyok vezetőjéhez, és jól kinyirbászoljuk. Hamarosan bele is botlunk a főrosszaságba, akivel mindenképp beszélgetünk egyet. A traccsparti végződhet azzal, hogy „dáj madafaka", majd péppé trancsírozhatjuk az illetőt, juhé, jó pont, mindenki örül. Azonban ha tovább beszélgetünk vele tesztoszteron-fitogtatás helyett, kiderülhet, hogy bár a módszerei nem épp humánusak, egy későbbi feladatsor teljesítéséhez pont megfelelő lenne egyesíteni erőinket... Tetszik ez a világ, itt senki sem egyértelműen az a glóriás, szent és csalhatatlan hős, mint a szabványos mesékben.

EMBEREK MEN(N)YBEN, ELFEK VŐBEN

Az alapállás egyébként már eleve teljesen más, mint egy „hagyományos fantasy RPG" esetében. Ott az elfek és az emberek ugyebár kart karba öltve lépkednek a lemenő Nap felé goblinos vicceket mesélve, és esetenként nagy egyetértésben irtják a Káosz erőit. Nos, bár ellenségeknek itt se nevezném őket, de a mellérendeltségi viszony bizony borult egy pöttyet. A *Baldur's Gate*-ben jól megszokott, és lássuk be, némelyest már sablonossá vált Dragonlance világa helyett egy teljesen saját univerzumot kapunk, melyen a Muzyka mester szerint kábé egy szekérderéknyi író és egyéb elméleti szakember dolgozott. Amit eddig láttam az *Origins* világából, kifejezetten felüdítőleg hatott (annak ellenére persze, hogy a Dragonlance-et is nagyon szeretem). A fejlesztők szavajárása szerint az volt a cél, hogy high fantasy helyett egy úgynevezett dark heroic fantasy világot hozzanak létre. Ez az egyszeri BZ számára a bemutató során kok újjászületéséért felelős trojka harmadik darabja. A népszerűsége mélypontján tanyázó D&D szabályrendszer kiváló adaptálása és a Forgotten Realms világ hangulatának példátlanul magas színvonalon történt visszaadása valósággal letaglózta a mit sem sejtő játékosokat. D&D CRPG-k már korábban is születtek szép számmal, de a még kezdőnek számító BioWare alkotása szinte mindenben felülmúlta a régebbi darabokat, s több, később mérvadónak bizonyult újítást is magával hozott.

Mass Effect képezi audiovizuális szempontból a BioWare munkásságának csúcsát

A fordulatokban gazdag, a játékos személyét az eseményekbe bevonó, adott esetben több szálon futó cselekmény azóta is a BioWare védjegyévé, műfajon belül pedig a siker elengedhetetlen követelményévé vált.

Ezt egészítette ki a bármikor megállítható, valós időben zajló taktikus harc, a saját személyiséggel bíró NPC-k, az alacsony felbontás ellenére is szép grafika, a hatalmas felfedezhető terület, és az

Pöpec a hely, akkor tán leraknám a háest!

abban mutatkozott meg, hogy alapállásban szűkebb a választható karakterek fajainak listája, de a háttértörténet fajilag és „személyileg" is sokkal kidolgozottabb. Az alapállás valami olyasmi, amit az ötvenes évek Amerikájában a blekkendvájt problémakörben alkalmaztak: Ott ugyebár aki egy kicsit eltért az #FFFFFF alapbőrszíntől, az ugyan embernek számított, de csak takarításra, levélkézbesítésre és gospel nóták éneklésére volt jó, egyébként lenézték őket, mint dán dog a csivavát. A *Dragon Age* világában a máshol mindig nemesnek, távolságtartóan méltóságteljesnek ábrázolt elfek az „apartheid" szenvedő alanyai, mert ugyan a rabszolgaságnál egy fokkal (de csak épp egy fokkal) feljebb állnak a rangsorban, de folyamatos fikaalanyok szegények, ez bizony tény.

KARAKTEREMTÉSTÖRTÉNET

Itt kell szót ejteni arról, mi is az ominózus *Origin*s szó szerepe a játék címében. Alapvetően kilencféle választásunk van induláskor, melyek három faj és három kaszt összeválogatásával számolhatók ki. Ember, elf vagy törpe faj (ez utóbbit egyébként még a bemutatóban sem láttam) képviselői lehetünk, és harcos, mágus, valamint rugó szakmákba tanulhatunk bele. És itt jön az a fránya origin dolog: A választott karakternek lesz egy részletesen kidolgozott háttértörténete, múltja, ismerősi, baráti, és persze „ellenségi" köre, amely ráadásul nem csak azt határozza meg, honnan, milyen körülmények közül kezdjük a játékot, de szép lassan a kalandozások során kiderülnek a múlt egyes darabkái, melyek csak lassacskán állnak össze egy egybefüggő háttérré.

SZÜRKEŐRÖK KÖZT

Akárhonnan is indulunk, az első körben az a célunk, hogy bejussunk a „grey wardenek" rendjébe, amely egyfajta szolgálunk-és-védünk jellegű katonai szervezet, az itt szolgálatot teljesítőket mindig nagy tisztelet és megbecsülés övezi. Azonban ha véletlenül egy elf karakterrel vágunk neki a kalandoknak, máris megtapasztalhatjuk a diszkriminációt hátrányait. Máshogy beszélnek velünk még saját csapattársaink

epikus zenei aláfestés. A 2000-ben érkező folytatás az azóta már kötelezővé vált szerelmi szál mellett a mennyiségi és minőségi javulás mellett nem hozott drasztikus változást.
Nem így a *Neverwinter Nights*, amivel a cég szerepjátékai beléptek a 3. dimenzió izgalmas világába. 2002-ben ez esztétikai és művészi szempontból még nem vált az alkotás előnyére, ráadásul a történet is kevésbé bizonyult emlékezetesnek, ellenben a kiváló multiplayer és a könnyedén kezelhető kalandszerkesztő feledtette az egyéb hiányosságokat. A játékosok készítette tartalmak s a moddolás lehetősége hosszú távra is biztosította a *Neverwinter Nights* népszerűségét. Az sem vett el a játék értékéből, hogy a harci animációk is életszerűbbé váltak (vívás, hárítás, blokkolás, kitérés és egyéb manőverek).

JÁDE KÍGYÓ A CSILLAGOK KÖZÖTT

Az ember már csak olyan, hogy szereti a változatosságot. Így lehettek ezzel a BioWare-nél is, amikor új területen szerették volna kipróbálni magukat. A Forgotten Realms világát maguk mögött hagyva a LucasArts megbízásából elkészítették a valaha volt talán legjobb játékot, ami a Star Wars logo alatt je-

A MUZYKA HANGJA...
...avagy mizuka, Muzyka?

Bár figyelmeztettek, hogy Mr. Muzyka nem szeret interjút adni, és általában nagyon szűkszavúan válaszol, igen kellemeset beszélgettünk, viccelődtünk és sztorizgattunk. Íme a beszélgetés egy része – továbbiak az „Egy KV mellett" rovatban.

Miért is döntöttetek úgy, hogy elhagyjátok a Dragonlance világot?
Mondhatjuk így is, de persze ennél jóval bonyolultabb a dolog. Egy idő után mindenféle kitalált világból egyfajta licenc válik, így volt ez a Dragonlance-szel is, amit már nagyon megszoktak az emberek, így hát úgy döntöttünk, mi magunk rakunk össze egy saját világot. Egy olyat, ami sok aspektusában eltávolodik a hagyományos high fantasy környezettől, ez lett a heroic dark fantasy – valahol a low és a high irányzatok között helyezkedik el, és mindkét műfajból próbálja a legjobb dolgokat átvenni. A legfontosabb, hogy egy kiforrott, „felnőtt" világról van szó, ahol nincsenek elbagatellizált, elnagyolt dolgok, elvarratlan szálak, minden döntésednek ára van.

Igen, a döntések, ahogy néztem, igen fontosak: az egyik küldetésben vagy ötféle választásom volt, de egyik sem volt igazán „az Igazi Jó Döntés".
Erről van szó – ahogy a való életben sincs olyan, hogy egy döntés száz százalékosan, mindenki számára, minden nézőpontból jó. Még a *Dragon Age* legideálisabb döntéseinek is lesznek olyan következményei, amiknek nem egyértelműen örülünk majd – ezért is dark ez a fantáziavilág.

Ezért is van az, hogy egyik interjútokban sem mondtatok még egyértelmű végigjátszási időt?
Bizony, mivel eleve megannyi eredettörténettel találkozol, ahányszor csak karaktert indítasz, és a játék közben is vagy százfelé viheted el a történetet azzal, hogy mikor milyen döntéseket hozol, így aztán nincs „ideális végigjátszás" sem, és már csak ezért is remélem azt is, hogy miután először viszed végig a játékot, azonnal nekikezdesz más karakterrel, más döntési útvonalon.

A saját grafikai motorotok valami elképesztő lett, amikor először láttam meg a páncélokat, majdnem értük nyúltam...
Bizony, nagyon sokan és sokat dolgoztak ezen, technológiai szinten is, de az ötletelés, a fícsörök kitalálása, a tervezés is nagyon sok emberi erőforráson alapult. Nézd meg például azt, hogy az átvezető filmjeink sem előre renderelt csodák, hanem mindegyikbe belekerül a játék elején általad megtervezett karakter.

A Dragon Age a „divattal" ellentétben nem lett online játék, kihasználjátok valahogy a közösség „erejét"?
Természetesen! Pont a grafikai megvalósítás adja például az alapot ahhoz, hogy később személyre szabható dolgokat tegyünk hozzáférhetővé például a karakterkialakítás terén, de egyébként is egy csomó plusz letölthető tartalmat tervezünk megjelentetni a játék piacra kerülését követően.

Ez a grafikus motor, meg egyáltalán, a játék, mennyire igényel majd erőművet? Lesz *Crysis*-hatás?
Annyira semmiképp nem lesz durva. Most folyik a finomhangolás, és mindenképp nagyon szélesen testre szabható lesz a végleges változat, hogy apró részletenként állíthassuk be a gépünknek megfelelő környezetet.

is, nehezebb meggyőzni őket bármiről, sőt, néha csatában is problémákba ütközhetünk. Hogy miért? Nos, ha összeállítunk egy csapatot, nem mindegy, hogy néznek ránk, milyennek tartanak azok, akikre az életünket bízzuk...

MÍT DA TÍM

A játék során ugyebár nem csak egyedül fogunk kószálni szerteszét, lehetőségünk lesz csapattársakat szerezni, hogy közösen menjünk neki az ellen hordáinak. A harcrendszer eredete még a jó öreg *Baldur's Gate*-ből eredeztethető, elindulunk szépen és ahogy a gonoszottyok ránk ugranak, a teljes tím nekiáll az éppen beállított fegyverekkel hadakozni ellenük. Bármikor megállíthatjuk azonban a csatát egy erőteljes Space-re csappantással, és tagonként megadhatjuk, ki, melyik ellenségen, milyen csapást, speciális fogást vagy épp varázslatot alkalmazzon. Elvben – de csak elvben – a többiek hű kiskutyaként követik az utasításainkat, és ha azt mondom nekik, most aztán varázsoljatok fájerbólt, akkor már gyúrják is a tűzlasztit. Nadeám. Van egy olyanunk, hogy népszerűség-mérő. Ha olyan utasításokat adunk ki, amik társainknak nincsenek ínyére – például olyan emberkéket nyírunk ki, akik az illetőnek nem ellenségei – akkor bizony szép lassan megutáltatjuk magunkat, és nézhetjük, hol segítenek harc közben... Persze jó döntésekkel, és esetleges kisebb ajándékokkal bármikor javíthatunk a státuszunkon...

VÁRAKOZÓ ÁLLÁSPONTY

Órákig tartott, míg néztem a játék bemutatóját, vagy épp pályákat próbáltam végigvinni egy pofásan összeállított csapattal, ahol a tetovált arcú főhősnő mellett egy mágus, egy másik harcos és egy rugó próbált életben maradni egy romos vár termeiben és udvarain. Tűzbe borult olajos hordókon vágtuk át magunkat a mágus fagyvarázslatával, a nagy számú ellen egy részére paralízist bocsátottunk, hogy közben a többieket kaszabolhassuk, a rugó szinte láthatatlanná válva kémlelte ki a következő terem rejtelmeit, és a helyszín főbossa (egy újfajta főszörny, tehát bossa nova...), akiről ugyebár még tilos beszélnem, úgy megizzasztott, mint egyszeri éticsigát az ultramaraton. Szóval, bárhogy is próbált szigorú és szőrös szívem bármilyen beleköthető pontot találni a *Dragon Age: Origins* általam látott változatán, egyszerűen nem megy. Várom. Akarom. Szeretem. Kell. GS

Ez jó quest volt, akkor most megyek és lezuhanyozok

lent meg. A 2003-ban megjelent RPG a kötelező grafikai fejlődésen és a továbbfejlesztett harci animációkon, no meg a világbajnok sztorin kívül a legnagyobb dobást ott követte el, hogy az összes szöveget jól összeválogatott színészgárdával mondatták fel. Szintén a *Knights of the Old Republic*-hoz köthető a furcsa hangzással bíró idegen nyelvek megjelenése, ami minden további BioWare játék sajátja lett és vélhetően lesz is.
A cég történetében jelentős mérföldkőnek bizonyult 2005-ben az első saját szellemi termékként megjelenő *Jade Empire*. Ezzel véget ért a licencek korszaka, s immáron semmi sem köthette gúzsba a kreativitást. A kínai mitológiából ihletet merítő alkotás elsősorban a valós időben kivitelezett, és immáron közvetlenül – akár egy akciójátékban – a játékos által irányított harcban tudott újat mutatni. A cserébe végrehajtott egyszerűsítések viszont sokak szemében tűnnek máig szálkának.
A 2007-ben megjelent *Mass Effect* képezi audiovizuális szempontból a BioWare munkásságának csúcsát. A dinamikusabb, élethű arcjátékkal kísért párbeszédrendszerben némasági fogadalmát elfelejtő főhős segítségével az eddigi legmagasabb színvonalon sike-

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Sztárj el, kis padawan!

DRAGON AGE, MASS EFFECT, mondhatok én bármit, egyesek számára a Bioware „csak" az a cég, amely minden idők talán legjobb Star Wars adaptációit készítette *KotOR* álnéven. Évek óta folyt a pletyka arról, hogy aztán most már ideje lenne egy JÓ Star Wars MMO-nak, hiszen a *Galaxies* nemigen váltotta be a reményeket, sőt, jöttek-mentek a pletykák, hogy az RPG-specialista Bioware lesz az, aki majd ezt az MMO-t elkészíti. Erre tessék, bejelentették a *The Old Republic* névre hallgató alkotást, amely egyből igen magasra ugrott a játékosok kívánságlistáján. Aki szereti a *KotOR*t, annak azért, aki szereti az MMO-kat, annak meg amazért...

300 ÉV NEM KIS IDŐ

Ennyivel a *KotOR* után játszódik a történet, amely szerencsére sok, a *KotOR*ban nyitva hagyott kérdést is megválaszol. Sok vonalat lezár, kiderül, mi lett Revannal, Bastilával vagy például T3-M4-el. Emellett pedig a Bioware-től megszokott igencsak gazdag történetmesélést, jól kitalált és szkriptelt mellékszereplőket, valamint változatos dialógusokat kapunk. Ezért is volt jó látnunk, hogy valóban igaz, amit ígértek – bármilyen kaszttal is kezdjük a játékot, mindegyiknek saját anyabolygója, saját kerettörténete van, így mindegyik kaszt segítségével más és más nézőpontból ismerhetjük meg a *The Old Republic* univerzumot, az ehhez tartozó sztorit. A játék maga olyan, mintha *KotOR*ral játszanánk, csak közben *Mass Effect*tel is – egyszerre! Elvileg egy jó szerepjáték négy oszlopra épül: felfedezés, fejlődés, harc és párbeszédek. Ez utóbbi most kiemelten fontos szerepet kapott, hiszen ezzel lehetett elmesélni a játék történetét. A harc pedig ezúttal is egy akciójátékhoz illően zajlott.

R1D1 és C2-PO talán? Vagy még nekik is csak a béta verziójuk?

Mindhárom alkotás konzolra jelent meg előbb, s csak később született belőlük PC-s változat. Ennek következményeként a játékosok által készített tartalmakról is lemondhattunk, miután küldetésszerkesztőt már nem mellékeltek hozzájuk.

MIRŐL ÁLMODIK A SÁRKÁNY?

Ha már a *Baldur's Gate*-tel kezdtük, akkor úgy illő, hogy vele is fejezzük be. A kanadai csapat az úgynevezett nyugati szerepjátékok elsőszámú fejlesztőjévé

BIOWARE AKTÁK

Villám Will kevésbé ismert unokahúga, Villám Vilma

dés, harc és történet. A készítők szerint a történeti szálat eléggé hanyagolják az MMO-k készítői (biztos nem *LotRO*-ztak még soha). Egy biztos, a Bioware-nél elképesztően jó történetírók dolgoznak, így ez eleve garantálja, hogy a *The Old Republic*nak legyen sztorija. Ezért is fontos, hogy különböző osztályoknak teljesen eltérő sztorijuk legyen ugyanazon az MMO-n belül, hiszen aki Darth Vader lenne szívesen, azt is más hatások érik, mint aki mondjuk Luke-ra akar hasonlítani – egy Jedi totál másképp hat az univerzumra, mint egy Sith. Ráadásul állítólag egy-egy adott kasztho tartozó történeti vonal hosszabb lesz, mint a *KotOR* önmagában – ezt még sajnos nem láttuk, de elhisszük. S ahogy döntéseket hozunk a játék során, az befolyással lesz az egész univerzumra – könnyű kijelentés, de nehéz végrehajtás...

LEGYÜNK CSAK HŐSÖK

Nagyon fontos, és ezt ki is jelentették a Bioware-esek, hogy bár még nem nyilvános, pontosan milyen kasztok közül választhatunk a játékban, de mindegyiknek az első két filmtrilógiában látott „hősökhöz" lesz köze, legyenek azok akár negatívak, akár pozitívak. Például biztosan lesz Luke, Vader, Han Solo, Bobba Fett vagy mondjuk Darth Maul-szerű osztály, amely a filmekből megismert hősökre hajaz majd. Elvileg az archetípusok alatt választható lesz faj is, így akár wookiee jedi vagy twi'lek fejvadász is elképzelhető, bár ez már inkább a kiterjesztett Star Wars univerzum része. S persze a Bioware-nek igen fontos, hogy tanuljon a Sony félresikerült kísérletéből, amelynek eredménye a *Star Wars Galaxies* lett. A gondot az okozhatta a Bioware-esek szerint, hogy a Sony olyan kort licenszelt, amelyben nem voltak jedik, a *KotOR* esetében azonban ez nem így van, hiszen ott már rengeteg Jedi és Sith volt – s lesz is a *The Old Republic*ban. Ez pedig – valljuk be – minden Star Wars játék eszszenciája – Jedik nélkül semmit nem ér az egész.

NAGY, FELFEDEZENDŐ UNIVERZUM

Ez az a terület, amelyen a történet leginkább játszódik – ez a szervezet a legfontosabb akkortájt, amikor a sztori kibontakozik. Természetesen a sithek anyabolygójukról, a Korribanról indulnak majd, első küldetéseik gondosan felkészítik majd őket arra az időre, amikor majd el kell hagyniuk a bolygót. Vagy ott van például a Tython bolygó, ahol az Erő megszületett, és ahonnan a Jedik és a Sithek származnak, mielőtt szétváltak volna, s ahol a Jedi templomot darabokra zúzták a *KotOR*ban – nos, ez a bolygó is bebizonyítja majd, mennyire fontos aspektusa a *The Old Republic*nak a felfedezés. Mert bizony ne feledjük el, hogy 300 év eltelt közben. A játékban maga az űr is megtalálható lesz – magyarán nemcsak a töltőképernyőt kell figyelnünk két bolygón való közlekedés közepette – azonban a Bioware-es arcok még a halálos fenyegetések dacára is mélyen hallgattak arról, ezt hogyan oldják majd meg. A spekulációk és pletykák szerint olyan helyszínek jelennek majd meg újra, mint a Tatooine, Kashyyyk, Manaan, Rakata Prime vagy Taris. Emellett az űr jelenléte azért is jó lesz, mert így amolyan Han Solo módra szabadúszóként bejárhatjuk a világot, ha azt akarjuk – a készítők ugyanis nem egy Online *KotOR*on dolgoznak, hanem egy olyan játékon, amely a filmek és a kiterjesztett univerzum hatásait és fílingjét gyűjti egybe és adja a játékosoknak. S most a filmszerűség alatt ne csak a megjelenítést értsé-

nőtte ki magát. Alig másfél évtizedes működése során olyan, szinte azonnal klasszikussá nemesedő alkotásokkal varázsolt el bennünket, mint a Neverwinter Nights, a Jade Empire, vagy a *Mass Effect*, de a BioWare munkatársainak életére egyetlen projekt sem volt akkora hatással, mint a *Baldur's Gate*. Ennek a játéknak – és persze saját verítékes munkájuknak – köszönhetik, hogy idáig jutottak.
Nem csoda hát, hogy szeretnének újra elmerülni a jól ismert és megszeretett fantasy világban. Miután nem rendelkeznek a megfelelő jogokkal, ha újabb *Baldur's Gate*-et nem is, de annak szellemi örökösét megcsinálják. Ez lenne a már 2004 nyarán leleplezett, ám

azóta alaposan átdolgozott *Dragon Age: Origins*. Az idén tavasszal PC-re, majd még az év végén konzolra is érkező alkotás egyszerre jelent vissza- és előrelépést. Visszalépés annyiban, hogy a párbeszédrendszer a régebbi BioWare alkotásokat idézve inkább emlékeztet egy vallatási folyamatra, amiben szinte csak kérdezünk, mint egy igazi dialógusra. Amit pedig kifejezetten fájó pontnak találok, az a játékos irányította főhős némasága. Sajnálatos módon egyetlen egyszer sem szólal meg, amit a *Mass Effect* után határozottan hiányolni fogok. Az viszont már kifejezetten ízlés kérdése, hogy a közvetlenül irányított akciódúsabb harcot felváltó taktikusabb (bármikor

10 PRINT ticsung
20 GOTO 10

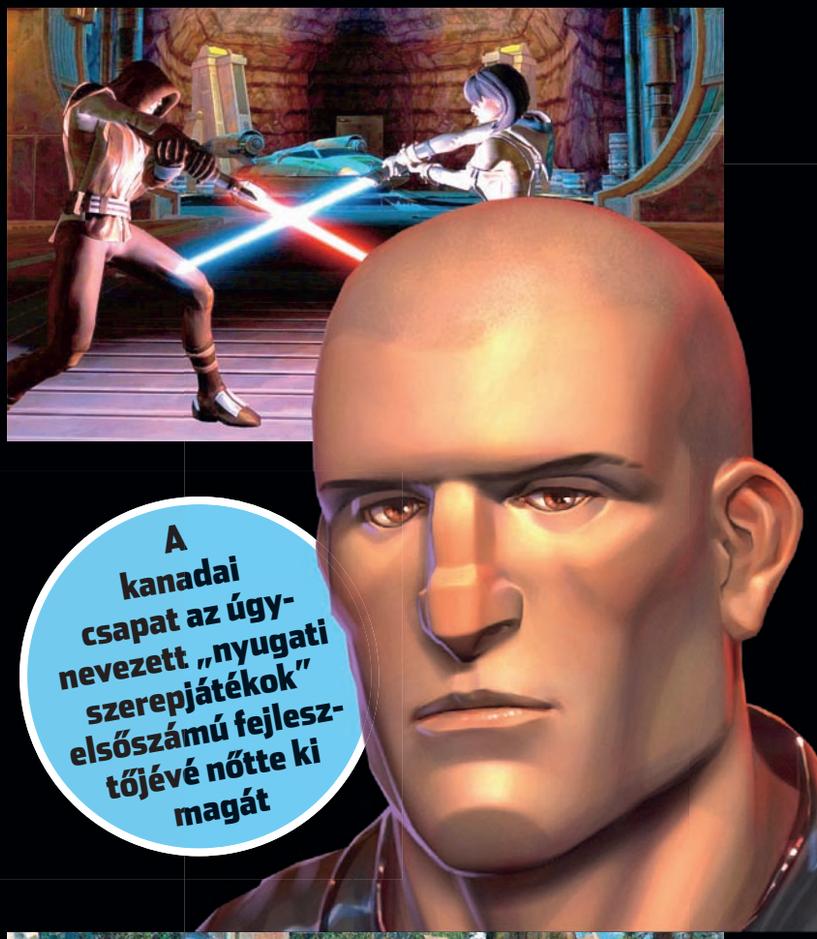
tek – hanem a lehetőségét, hogy olyasmiket tehessetek meg, amiket a főhősök a mozikban.

A KALAUZKODÁST A TÖRVÉNY BÜNTETI?

Emlékeztek még a *Mass Effect*re, amikor a társaink a liftben a sztori apró részleteit is megismertető párbeszédeket folytattak? Arról nem is beszélnék, hogy a csatákban hogyan avatkoztak közbe, mert hát azért vittük őket magunkkal. Nos, a *The Old Republic*ban sem számíthatunk kevesebbre, ugyanis nagyon sok választható „társkarakter" lesz a játékban, akik hasonló mélységben és módszerekkel vonnak be majd minket a sztori legapróbb részleteibe. Nem véletlen, hogy a Bioware sztoriíró csapata négyszer akkora, mint egy *Mass Effect* kategóriájú projekt elején, hiszen minden archetípusnak saját sztorija lesz, mint már említettem. Felmerült azonban a kérdés, hogy mi történik egy perzisztens világban, ahol egy hozzánk hasonló karakternek a miénkkel totálisan megegyező társa lehet. A Biowareesek csak jót mosolyogtak a kérdésen, majd közölték, hogy megoldották már a problémát – persze a részletekről hallgatnak, legalábbis egyelőre. Eleddig egyébként minden úgy hangzik, mintha egy offline RPG-ről lenne szó, ami nem csoda, hiszen a Bioware ebben tapasztalt, s bár a *The Old Republic*ba is bekerül majd a *KotOR*ban megismert morál rendszer, a játék elsőként fogja megkísérelni a NAGY címek közül, hogy saját viselkedésünk visszavonhatatlan hatással lehessen a perzisztens világra – ezt eleddig nem nagyon sikerült egy MMO-nak sem megvalósítania. Talán majd most!

NYUGI, MASSZÍVAN MULTI LESZ!

Mielőtt bárki egységbe tömörülne, aztán kétségbe esne, a *The Old Republic* MMO lesz, méghozzá az arra jellemző tulajdonságokkal – lesz benne crafting, PvP (méretes Régi Köztársaság vs. Sith Birodalom csatákkal), karakterfejlődés a Bioware-től megszokott módon. Ahogy ők jellemezték: „mindent meg fogtok kapni, amit egy Star Wars játéktól elvárhattok, sőt, mindent meg fogtok kapni, amit egy MMO játéktól is elvárhattok". Emellett, ahogy ez egy MMO-ban nagyon fontos, egy alacsony szintű karakterről látszani fog, hogy ő alacsony szintű, a magas szintűről pedig, hogy ő már igencsak menő – az öltözködés, a kinézet is fontos szerepet fog betölteni a játékban. S akkor még nem is beszéltünk a harcrendszerről, amely minden MMO sarkalatos pontja. Elvileg a lézerkardok vissza fogják verni a lövéseket, így igazi, Star Wars feelinges harcrendszert hoztak létre a Bioware-es lányok és srácok – ők maguk is észrevették, hogy más játékokban a harc lassú és unalmas, itt – állítólag – nem lesz az. Persze részleteket ismét nem árultak el, csak azt, hogy „igazi Star Wars fíling lesz istenbizony!", s hogy valós idejű lesz a dolog – ugyanis egy MMO-ban nem lehet ám harc közben a szerveren Pause-t nyomogatni: erre készüljünk. Bárcsak jönne már! GS



A kanadai csapat az úgynevezett „nyugati szerepjátékok" elsőszámú fejlesztőjévé nőtte ki magát

Csak nem Varánusz Xavér, a híres űrgonista?

megállítható), party alapú játékhoz talán jobban illő küzdelmet visszalépésnek tekintjük-e. Az általunk terelgetett karakter világnézetét, annak kivetítését saját környezetére, illetve az őt körülvevő társadalom reakcióját a hosszabb távon is hatással bíró tetteire meghatározza az oktatómódként is felfogható előélet végigjátszása. Ahogy a valóságban is mindenkire kihatással van szocializációjának mikéntje , úgy lesz ez a *Dragon Age: Origins* történetében is. A másik pont, ahol fejlődést tapasztalhatunk, az a mágiarendszer megvalósítása. A D&D szabálykönyvekben megtalálható bűvigékkel szoros rokonságot mutató varázslatokat teljesen logikusan kombinálhatjuk a nagyobb hatékonyság érdekében. Egy, a tömegbe vágott tűzlabda önmagában veszedelmes, ám ha előtte egy területen zsírral vagy olajjal (ez is egy varázslat) síkossá változtatjuk a talajt, az egyrészt vicces csetlés-botlássá lassítja az ellenség elsöprő erejű rohamát, másrészt éghető anyag lévén látványos, az érintettek számára kellemetlen következményekkel járó kölcsönhatásba lép a már fentebb említett lángoló golyóbissal. Mivel elsősorban PC-s fejlesztésről van szó, így ismételten kapunk egy állítólag könnyen kezelhető szerkesztőprogramot, aminek segítségével kellő tehetség és kreativitás birtokában elkészíthetjük saját kalandjainkat is.

BIOWARE AKTÁK

MASS EFFECT 2

Elkaptunk egy embert...

IGEN, TUDJUK. *A Mass Effect 2* **egyelőre – legalábbis hivatalosan – a jövő ködébe veszve vár valahol bejelentésre, de azért nem tudtuk szó nélkül hagyni a dolgot.** Nosza, kérdezzünk meg valami bennfentest arról, mi a véleménye az első részről, hátha elpöttyent pár insider infót. A folyosón rohangáló népek közül egy Tim nevű pályatervező-designert sikerült „kihalásznom", aki a teljes projektben részt vett és a második részben is oroszlánrészt vállal. Persze, mikor a kérdések sűrűbbé váltak, annyit kért, hogy a nagyon bennfentes dolgokat tartsuk még meg magunknak egyetlen röpke hónapig... Rajtunk ne múljon, nehogy miattunk legyen újra szakadt utcazenész vagy pizzasütő szegény, de azért hagytunk a végleges interjúban is ezt-azt, hátha ez még belefér...

Gamestar: A Bioware több fantasy világba is elkalauzolt már bennünket. Miben különbözik a *Mass Effect*en dolgozni a korábbi címekhez képest?
Tim: Ez egy jó kérdés. A fantasy és sci-fi játékainkhoz különböző forrásokat használunk. Míg az olyan játékokhoz, mint a *Baldur's Gate* vagy a *Dragon Age,* főleg klasszikus fantasy regényeket használunk fel, addig a sci-fi világokhoz, mint amilyen a *Mass Effect*é, leginkább klasszikus sci-fi filmeket veszünk alapul. Mindig nagy hangsúlyt fektetünk az érzelmi hatásokra, ezért nyúlunk kreativitásért az ilyen művekhez.

Úgy tűnik, hogy a videojátékok számottevő része tesz kitekintést a sci-fi világokba, szerinted miért van ez?
A tudományos fantasztikum alapkövei a felfedezés és a felderítés. Ennek köszönhetően egy sokkal interaktívabb szórakozást kapunk, hisz személyesebbek az áteltek. Más szóval, a játékosok egyszerre válnak rendezővé és színésszé, ugyanis amellett, hogy felfedezik a világot, önmaguk alakítják az élményt is. Egy remek példa erre, amikor először jártam a Lunán, mely a Föld holdja a *Mass Effect*ben. Felnéztem az égre és láttam a Földet. Ekkor egy hihetetlen érzés kerített hatalmába, mintha a NASA Apollo programjának a szereplője lettem volna.

A te távoli jövőképedben is rengeteg a lift?
Szerettük volna, ha a játékos a lehető legkevesebb töltési képernyővel találkozna, ezért raktunk be ennyi liftet. Állóképek helyett a játék nem áll meg, jelentéseket és világi eseményeket hallgathattunk a bajtársaktól, miközben a háttérben a gép egy másik területet töltött be. Bár tény, nem ezek voltak a történet legepikusabb részei. [nevet]

Miben szeretnétek, ha a *Mass Effect 2* többet nyújtana, mint az első felvonás?
Éppen néhány igazán dögös dolgot építünk bele a játékba, azonban meg van kötve a kezem, így nem tudok semmit mondani róluk. Ezekről persze majd szépen lassan lerántjuk a leplet. Annyit azonban elárulhatok, hogy ezúttal külön figyelmet szentelünk azoknak a pillanatoknak és történetbeli elemeknek, melyek nem tartoznak szorosan a fő cselekményszálhoz. Szeretnénk, hogy az extra küldetések a játék történetének szerves részét képezzék, és jelentősek legyenek a játékos számára, de emellett továbbra is csak „mellékszereplőként" legyenek jelen. Azt hiszem, hogy a *Mass Effect*tel rengeteg érdekes és szórakoztató világgal rendelkező planétát sikerült megalkotnunk. A folytatásban ezt egy szinttel feljebb szeretnénk tornászni, és hozzákötni őket a fő történeti szálhoz.

Új karaktert ismerünk meg, vagy az első epizód hősét alakítjuk ezúttal is?
Az eseményekről nem szeretnék semmit sem előre lelőni, azonban jó tanács mindenkinek, hogy az első játék mentéseit érdemes megtartani, ugyanis ezek fontosak lehetnek majd a folytatásban. Nem folytathatjuk a történetet úgy, hogy semmissé válnak az előző epizód tettei. Az első részbeli cselekedeteink hatásai a második részben is kísérni fognak minket, akárcsak az általunk kreált karakter! Persze indíthatunk teljesen újat is, azonban a teljes élmény érdekében tanácsos az első rész beható ismerete.

A *Mass Effect 2* az idei GDC-n debütál majd, mire számíthatunk?
A kilátogatók némi betekintést nyerhetnek majd a jelenleg folyó fejlesztésünkbe. Megosztjuk a tapasztalatainkat, amiket az első rész készítésével szereztünk, és hogy ezeknek köszönhetően milyen változtatásokat eszközöltünk a folytatás során. Leginkább a pályaszerkesztés menetéről lesz szó, hogy miképp is hangoljuk össze a grafikusaink és a designereink munkáját. Ez inkább a fejlesztőknek lesz érdekes, az igazi nagy bemutatók csak később várhatóak.

Az utóbbi időben gyakori nálatok a „konzolról PC-re" munkamenet, ott van erre jó példaként még a *Knights of the Old Republic* és a *Jade Empire* is. A *Mass Effect 2* és a 3 is hasonlóan készül majd el?
A tervek még nincsenek pontosítva, de úgy gondolom, hogy a *Mass Effect 2* is Xbox 360 exklusív lesz egy rövid idő erejéig. Még ki kell dolgoznunk a részleteket, de eddig remek kapcsolatot sikerült kiépítenünk a Microsofttal, szóval semmi akadályát nem látom ennek.

Mi az oka annak, hogy ezt a fajta menetet választottátok? Elvégre régen nálatok is a PC volt fókuszban.
Ez játéktól függ. A *Mass Effect* remekül illik a konzolokra, hisz mindenki megtalálja benne a saját stílusát. A hardcore rajongók gyűjthetnek a szintlépésekre, fejlesztgethetik a fegyvereiket, végigolvashatnak különböző dokumentumokat és rengeteget kutathatnak. Emellett pedig akik kevésbé otthonosak a témában, szintén könnyedén beilleszkedhetnek anélkül, hogy a rengeteg kis apróságra és extrára ügyelnének. A *Mass Effect* PC-s verzióján nem sokkal az Xbox 360-as befejezése után kezdtünk dolgozni. A konzolos és a PC-s csapataink szorosan együtt működtek, hogy semmi se maradjon ki. Próbálunk egyre gyorsabban dolgozni, de sosem akarjuk elsietni, mert szeretnénk, ha természetes lenne az élmény egy PC-s játékosnak. Ha a BioWare egy olyan játékot adna ki a kezéből, ami egy picit is egy port érzését kelti, akkor nagy gondban lennénk.

Várhatóak a *Mass Effect*hez olyan eszközök, melyekkel a játékosok saját tartalmakat állíthatnak elő? Korábbi játékaitoknál, mint például a *Neverwinter Nights*, hatalmas közösségek születtek a különböző modifikációk vagy extra küldetések miatt.
Nem tudok erre vonatkozó tervekről, ami persze nem jelenti azt, hogy ne adnánk ki ilyet a jövőben. Mint cég, már bizonyítottuk, hogy érdekeltek vagyunk, legyen szó *Mass Effect*ről vagy másról. Itt van a küszöbön a *Dragon Age*, ahol hatalmas lehetőségek rejlenek a saját készítésű tartalmakban. Az tehát biztos, hogy lesznek ilyen eszközök, de hogy konkrétan a *Mass Effect*hez? Erre még nem tudok válaszolni.

Ezúttal is annyit kell várnunk majd a játékra, mint a *Mass Effect* esetén?
Ha jobban megnézzük a BioWare történelmét, érdemes megfigyelni, hogy mi történt a *Baldur's Gate II*-vel, ha az első epizóddal állítjuk szembe. A *Baldur's Gate* egy rendkívül alapos játék volt, mely óriási hatást gyakorolt az iparra. Azonban a második résszel egy teljesen új szintre emeltük az élményt. Hasonlóan lelkesek vagyunk a *Mass Effect 2* munkálataiban is. Az első epizódot még jó darabig tartott felépíteni, hisz egy teljesen új technológia alapjait kellett lefektetnünk. Most azonban sokkal gyorsabban tudunk haladni a fejlesztéssel, hisz ott a rengeteg tapasztalat és egy komplett univerzum, így a következő évek akár több folytatást is tartogathatnak. GS

Ezen okokból kifolyólag kelt ambivalens érzést az emberben a csapat következő játéka, de csak akkor, ha evolúciós szempontból elemezzük. Összességében a BioWare játékai folyamatos minőségi javulást mutatnak, de minél részletesebben dolgoznak ki egyes elemeket, annál inkább megfigyelhető az a tendencia, hogy egyre rövidebbek lesznek és egyre kisebb a felfedezésre váró terület nagysága. A mélypont valahol a Jade Empire környékén volt, s a *Mass Effect* mellékküldetéseiben szereplő tökugyanolyan helyszíneket sem lehet pozitívumként felfogni. A gyökerekhez visszatérő *Dragon Age: Origins* az előzetes információk alapján ezen is változtatni kíván. Talán végre megleli a BioWare a történetmesélés és a felfedezés szabadsága közötti arany középutat. GS

GÁZOS A MUNKÁD?

VÁLTANÁL? KERESS NÁLUNK!

LÁTOGASS EL A **KARRIER.GAMESTAR.HU**
WEBOLDALRA ÉS BÖNGÉSSZ AKTUÁLIS ÁLLÁSAJÁNLATAINK KÖZÖTT.

EGYÜTTMŰKÖDŐ PARTNERÜNK:

jobinfo.hu
a legtöbb állásajánlat egy helyen

GameStar KARRIER

JÁTÉKOK A HÁLÓRÓL

Mit is tartogatnak számunkra a virtuális boltok polcai?

//Mayer

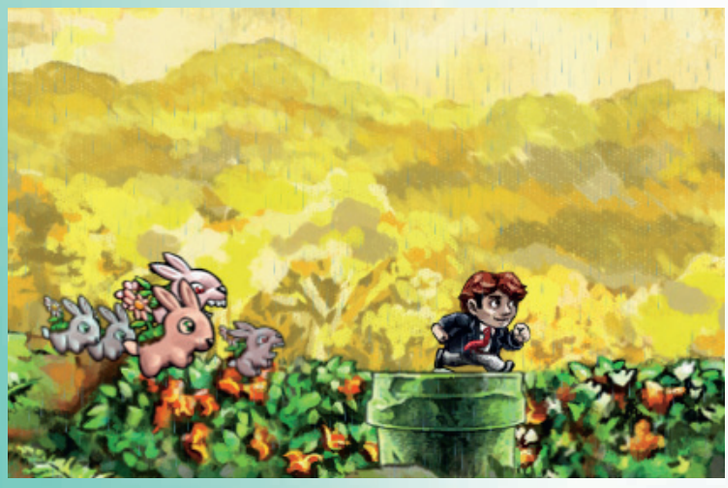
FELPILLANTANI A POLCRA ÉS végigtekinteni az eredeti játékokból sorakozó DVD gyűjteményen sokak szerint felemelő érzés. A digitális terjesztés éppen ettől az élménytől fosztja meg a nagy gyűjtőket, ezért sokan kétkedve fogadták az évekkel ezelőtt megjelent szolgáltatási formát. Azóta a Steam-hez hasonló PC-s terjesztők mellé a nagy konzolgyártók is felsorakoztak, így nyugodt szívvel állíthatjuk, hogy a kanapéról történő vásárlás kényelme is megvetette lábát a videojáték-iparban. Kedvenc számítógépünkön egyáltalán nem új keletű a dolog, hisz a letöltés folyamata az internet fellendülésével együtt jár, azonban a konzolpiacon még csak most kezdik kiásni a lehetőségben rejlő összegeket. Ha esetleg valaki egy konzol vásárlásán gondolkozna, akkor nemcsak az aktuális játékfelhozatalt és a kínált játékélményt érdemes alaposan áttanulmányozni, de a digitális szolgáltatásokat is. Az Xbox Live Arcade, a Virtual Console/WiiWare illetve a Playstation Store ugyan alapjaikban hasonlítanak egymásra, azonban bőven van különbség a rendszerek között ahhoz, hogy mindenki megtalálja a számára leginkább kedvezőt. Tekintsük hát egy kicsit át, hogy mit és hogyan kínál nekünk az Xbox 360, a Wii és a Playstation 3, ha letölthető játékokról beszélünk.

ELEKTRONIKUS TÁRCÁNKBAN TÚRVA

A Microsoft rendelkezik talán a legtöbb tapasztalattal ezen a téren, hiszen már 2004 novembere óta üzemel az Xbox Live Arcade szolgáltatása, melyen tavaly év végéig összesen 183 program vált elérhetővé. A játékokért a konzol saját „valutájával", azaz Microsoft Points-szal tudunk fizetni. Méretüktől és minőségüktől függően kerülhetnek 400 ponttól egészen 1600 pontba, a nagy átlag 800 körüli értéken mozog. Hazánkban ugyan kicsit drágán lehet hozzájutni ilyen pontokhoz, kisebb trükközéssel azért sikeresen beszerezhetőek amerikai áron, mely esetén 80 pont kerül egyetlen dollárba. A Nintendo frontján szintén sajátos pénznem szükségeltetik a vásárláshoz. Wii bankszámlánkat könnyedén feltölthetjük, amennyiben a Wii Shop csatornáján megadjuk bankkártyánk adatait, de ha félnénk az esetleges adatlopástól, vehetünk pontokat bármelyik játékkereskedésben, azonban itt szintén fontos megemlíteni, hogy itthon ez sem olcsó mulatság. 100 Wii pont amúgy 1 amerikai dollárt tesz ki normális körülmények között, és 500-tól 1500 pontig terjednek az árak. A Sony maradt a való világ pénzforgalmánál, így náluk csupán egy tárcát kell nyitnunk a PS3-unkon, feltöltenünk azt bankszámlánkról, és mehetünk is kedvünkre költekezni.

ENNYI MINDEN EGY RAKÁSON?

Ugyan a Microsoftot már talán nevezhetnénk öreg rókának a többiekhez képest, kínálat tekintetében mégsem az Xbox 360 emelkedik a legmagasabbra a versenyzők közül. Bár jóval több az eredeti és új tartalom a redmondi fiúk rendszerén, a Nintendo Virtual Console szolgáltatásának köszönhetően heti rendszeres megjelenés mellett kapunk több generációnyi játékot. A nagy N régi nagysikerű gépei mellett (NES, SNES és N64), a Sega termékei és a TurboGrafx kínálata is elérhető, sőt Commodore 64-es címek is helyet kapnak, melyeket szerencsére csak mi, európaiak élvezhetünk. Összesen 8 különböző platform klasszikusai várnak minket a Wii Shop Channel mélyén, melyek mellett a WiiWare keretein belül vadonatúj tartalom is folyamatosan válik elérhetővé. A pénteki nap tehát egy átlag Wii felhasználó számára új klasszikusokat és frissítő újdonságokat tar-



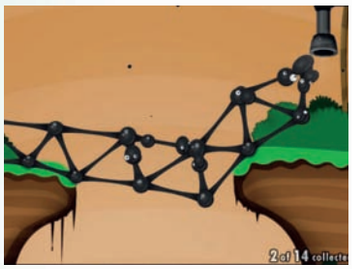
togat, ugyanis a Nintendo minden héten ezen a napon tölti fel rendszerét. A konzol indulása és a WiiWare 2008-as bevezetése óta 250 körülire becsülhető a programok száma. A Sony igyekszik felvenni a versenyt a két másik résztvevővel állandó csütörtöki frissítéseivel, azonban kínálata egyelőre messze nem akkora, mint a többieké, annak ellenére, hogy néhány első generációs Playstation játék is elérhető már. No de számok ide vagy oda, azért mégiscsak a minőség a legfontosabb, és bármennyire is szuperül hangzik régi Sega-s játékok újrajátszásának a lehetősége, sajnos a Virtual Console bővelkedik a legtöbb felejthető termékben. A Microsoft evvel szemben igyekszik a minőségre törekedni, így az alulteljesítő programokra keményen lesújt kalapácsával és leveszi őket a palettáról, hogy véletlenül se nyúljon a későbbiekben félre bárki, aki vakon töltöget lefelé játékokat. A PS Store közepes, ám stabilan megbízható minőségű produktumokkal áll elő folyamatosan, illetve elsőként kínál olyan méretű játékokat, melyek tartalomban valahol a kisebb letölthető játékok és a teljes értékű bolti programok között helyezkednek el. Ilyen például a *Ratchet & Clank Future: Quest for Booty*, vagy a *Siren: Blood Curse*.

PUCCOS, NA DE HASZNÁLHATÓ?

Praktikusság tekintetében érdemes kiemelni a PS Store-t, mely nem okozhat meglepetést azoknak, akik már jártak különböző online boltok oldalain és vásároltak már esetleg ott. Könnyen áttekinthető médiatár, bevásárlókosár és okos figyelmeztetések a letöltések megkezdése előtt. A Sony remek munkát végzett a Store kialakításán, most már csak több olyan eredeti játék kellene, mint a PixelJunk sorozat tagjai, a *The Last Guy* vagy a *WipEout HD*. Bár szerepelnek még itt olyan nemes címek, mint a *Bionic Commando Rearmed* és a *Street Fighter II Turbo HD Remix*, ezek az XBLA-n is ugyanúgy megtalálhatóak. A Microsoft frontján nagyon sokat segített a konzol menüjének ráncfelvarrása, hisz a Live szolgáltatások is sokkal áttekinthetőbbé váltak, azonban a Sony így is jobban teljesít ezen a fronton. Ha nem is a külsőségekkel és a használhatósággal, de a kínált tartalommal mindenképpen odakennek a japán konkurenciának. A *Braid*, a *Castle Crashers* vagy a *Geometry Wars* sorozat mellett még számos remek exkluzív cím található meg elektronikus polcaikon. Sajnos a Wii már nem teljesít olyan jól, mint a két vetélytárs, hiszen a Shop Channel lassú, nehezen áttekinthető, illetve nem engedélyezi a háttérben történő letöltést, így perceken keresztül kénytelenek vagyunk azt nézni, amint Mario néhány téglakockát törzúz. Ez egy aranyos kis „mérő eszköz", azonban 5 perc után unalmas, 10 perc után már frusztráló.

MELYIK LÓRA TEGYÜNK?

Egyértelmű győztest nehéz kihirdetni, hiszen a három rendszer előnyei és hátrányai kiegyenlítik a versenyt. Tán e szoros befutó esetén az XBLA jönne ki győztesen egy hajszállal, hiszen a redmondiak remekül kamatoztatják több éves tapasztalatukat, ügyelnek a tartalom minőségére és pazar játékokat kínálnak. A Sony emellett nem kockáztat sokat, viszonylag értékes felhozatallal büszkélkedhet, és a legátláthatóbb rendszert biztosítja a legjobb áron. Azonban nem szabad elfeledkezni arról, hogy a Nintendo rendszere az egyetlen, melynél 8 platform küld harcba olyan neveket, mint Sonic, Mario és Samus Aran. No és persze ne felejtsük el az olyan remek újdonságokat, mint a *LostWinds*, a *Strong Bad's Cool Game for Attractive People*, vagy az év játéka közeli *World of Goo*. Dönteni, hogy végül melyik konzolba is fektet be az ember, egyre nehezebb, ha számításba vesszük a digitális terjesztést is. Összességében mi, a játékosok, csak nyerünk az egészen, hiszen itt is próbálnak a lehető legjobb tartalommal szórakoztatni bennünket. GS



PLAYSTATION Store

Wii Ware

Virtual Console

XBOX LIVE arcade

CSÍRÁZÓ TEHETSÉGEK

A DIGITÁLIS TARTALOM FELLENDÜLÉSÉNEK nyertesei közé tartoznak az aprócska, ám de hihetetlenül kreatív fejlesztők. A *World of Goo* két ex-Electronic Arts-os keménylegény munkásságának gyümölcse, a *Braid*-et pedig egyetlen arcnak, Jonathan Blownak köszönhetjük. Hasonló sikerre törekedhet a hamarosan érkező *Eduardo the Samurai Toaster* WiiWare cím fejlesztői legénysége, bár ők már négyen vannak. Az ígéretes platformer-shooter remek kikapcsolódást tartogat akár 4 játékos közreműködésével.

GameStar presents

COMING SOON AVAGY MIT VÁRUNK 2009-BEN?

Kiváló év áll mögöttünk, de mire számíthatunk 2009-ben?

ÚJ ÉV KEZDŐDÖTT, s ez az időszak hagyományosan az óévre való visszatekintések és az újévre kitekintések ideje. Ilyenkor mindenki visszaemlékszik az előző év fontos eseményeire, valamint reméli, hogy a következő év jobb lesz elődjénél. Követve ezt a trendet készítettünk számotokra egy összeállítást 2009 általunk legjobban várt játékairól, hogy lássátok, milyen nagy megjelenésekre számíthatunk a következő hónapokban. Mivel – mindenki legnagyobb örömére – több játék érkezik, mint amennyi helyünk van, így kénytelenek voltunk alaposan megszűrni a listát, és csak a legnagyobb neveket bevenni a felsorolásba. Ugyanakkor igazságtalan lenne a többiekkel szemben, ha említés sem esne róluk, így ezt a rövid bevezetőt az élvonalból éppen csak lecsúszott címeknek szenteljük. Lássuk tehát, miket várunk 2009-ben!

A FOLYTATÁSOK

Természetesen idén is számos nagynevű sorozat jelentkezik új epizóddal. Az „éppen csak lemaradt a nagy címek közül" lista első helyezettje egyértelműen a Splinter Cell: Conviction, melyet nem is olyan régen az év egyik legjobban várt játékának kiáltottunk volna ki, azonban a minőséget kétségbe vonó számos pletykának és az Ubisoft szótlanságának köszönhetően már több bennünk a kétség a játékkal kapcsolatban, mint az elragadtatottság. Ennek ellenére reméljük, hogy nem lesz igazunk, és Sam Fisher újra a régi fényében fog tündökölni, ha végre megjelenik a Conviction. Folytatódik a mérsékelt sikereket megért, de kifejezetten szórakoztató Just Cause is. Az új epizód ugyanazt az őrült, akciódús játékmenetet ígéri, mint elődje, melyben hősünkkel autókból kiugorva, siklóernyőn menekültünk el üldözőink elől, szóval biztosak lehetünk benne, hogy pár napig kiválóan el fogunk szórakozni Panau képzeletbeli szigetén.

A REMÉNYEK

Néhány játékról csak annyit tudunk, hogy készülnek, de a megjelenésről még semmit nem hallottunk... így akár idén is érkezhetnek, és mi reméljük, hogy így is lesz.
A Mass Effect 2 készül az első részért felelős csapat kezei között, és a tavalyi év egyik legjobb szerepjátékának folytatása nem érkezhet elég korán, így bízunk benne, hogy még év vége előtt megjelenik, legalább konzolokra. A Diablo III megjelenéséről hallottunk már mindent, és mindennek az ellenkezőjét is. Sajnos szinte biztos, hogy a Starcraft II után még sokáig kell várnunk a Diablo III-ra, de felröppentek már olyan pletykák is, hogy még idén érkezik a játék... A Remedy Entertainment által készített Alan Wake megjelenéséről még mindig semmi hír, mint ahogy magáról a játékról is csak egy trailer jött mostanában (igaz, egy igen büntetős darab!) de bízunk benne, hogy a fejlesztők összekapják magukat, és még év vége előtt játszhatunk az várva-várt akció-thrillerrel.

NÉHÁNY ÍGÉRETES KEZDŐ

Akad pár cím, amely az eddig napvilágot látott információk alapján akár pozitív, akár negatív csalódás is lehet, és mi naivan bízunk abban, hogy az előbbi irányába fognak elbillenni. A Prototype már jó ideje készül a Pandemicnél, tavaly nyáron meg is mutatták nekünk és nem volt rossz, de az idő csak telik... talán idén áprilisban végre kezünkbe vehetjük. Alex, a mutáns szuperember története az előzetes videók alapján meglehetősen vegyes képet mutatott, de reméljük, hogy a végleges verzió nem ezt a benyomást fogja kelteni.

A LEGENDA

Túl vagyunk már azon, hogy ciki legyen megemlíteni a Duke Nukem Forevert: öt évvel ezelőtt lejárt poén volt, de most már tényleg a legendák és mesék világába lépett át, így most már tényleg bízunk az idei megjelenésben!

Ennyit tehát a „futottak még" kategóriáról, lássuk az idei év legnagyobb durranásait!

TARTALOM

Divine Divinity II: Ego Draconis 36
ArmA II 36
Aion 36
Batman: Arkham Asylum 37
Bionic Commando 37
Colin McRae DIRT 2 38
Wolverine 38
Empire: Total War 40
Ghostbusters 40
The Wheelman 40
Resident Evil 5 41
Singularity 41
Burnout Paradise 41
Street Fighter 4 44
Aliens Colonial Marines 44
Wolfenstein 44
The Lord of the Rings: Conquest 45
Alpha Protocol 45
The Sims 3 46
Borderlands 48
Star Wars: The Old Republic 48
King Arthur 48
Dragon Age: Origins 49
Warhammer 40K: Dawn of War 2 49
Bioshock 2: Sea of Dreams 49
Rage 50
Mafia 2 50
Starcraft 2 51

STARRING: DIABLO 3, AION, THE SIMS 3, KING ARTHUR, PROTOTYPE, MAFIA 2, STARCRAFT 2
ÍRTA: MAZUR - CASTING COUCH: DUNCAN – FÉNYKÉPZTE: MALACHIT– VÁGÓ: FLATLINE –
FORGATÓKÖNYV: ENDER – ZENE: GYU ZIMMER - PRODUCER: BOE – RENDEZTE: GAMESTAR
New York Times kritika: " A GAMESTAR dokumentumfilmje hihetetlen élethűen mutatja be a játékipar 2009-es történelmét. Rendkívüli dizájner sorsok, emberközeli fókuszriportok, eladási statisztikák és a sohasem sejtett mögöttük húzódó lüktető fogaskerekek. Mind vérfagyasztó precizitással és könnyfakasztó érzelmi húrokat pengetve tárják a nézőközönség elé. Kötelező darab! 10/10 "

DIVINITY II: EGO DRACONIS

KIADÓ: dtp entertainment **FEJLESZTŐ:** Larian Studios **MEGJELENÉS:** 2009 vége

Engedd szabadon a benned lakozó sárkányt!

A BELGA JÁTÉKFEJLESZTÉS egyszer már megajándékozott bennünket egy később klasszikussá nemesedett csodával (*Outcast*), így mindig érdemes figyelemmel kísérni, min ügyködnek flamandok és vallonok közösen a sültkrumpli hazájában. Az egyik sikerváromány a *Divine Divinity* folytatása, aminek legnagyobb fegyvertényét már több kép és videó segítségével sikeresen elárulták a marketingesek. Szerepjátékosok ezreinek álma, hogy végre egyszer egy tűzokádó sárkány bőrébe bújjanak, s kipróbálják, milyen is az, ha az ember, akarom mondani sárkány fia/lánya konzerveken (lovagok) él huzamosabb ideig.

A történet fél évszázaddal játszódik az első rész eseményei után. A hős világmegmentő elhalálozott egy sárkánylovag „áldásos" ténykedése révén, a paladinok rendje pedig hajtóvadászatot indított a sárkánnyá változni képes népség ellen. A főhős egy kezdő sárkányvadász, aki a sors szeszélye folytán maga is sárkánylovaggá válik, s így korábbi társai űzik keresztül-kasul Rivellon földjein.

A fejlesztőcsapat Swen Vincke cégalapító kutyája után kapta a nevét.

AION: TOWER OF ETERNITY

KIADÓ: NCSoft **FEJLESZTŐ:** NCSoft **MEGJELENÉS:** 2009 eleje

Az MMO-nagyöreg NCsoft legújabb dobása nagy durranásnak ígérkezik

A FIZETŐS MMO-K világában szinte mozdulni sem lehet anélkül, hogy az NCSoft által készített vagy publikált címbe ütköznénk, de a stúdió úgy érzi, hogy a telített piacon még mindig lehet újat mutatni. 2009-ben a csapat nagy dobása az *Aion: Tower of Eternity* lesz, mely Koreában már útra kelt, és ha hinni lehet az ottani visszajelzéseknek, akkor hatalmas durranásra számíthatunk, ha végre hozzánk is megérkezik a játék.

Az első CryEngine-re épülő MMO Atreia két részre osztott világába repít el minket, ahol két faj, az Elyosok és az Asmodianok vívják örök harcukat egymással és a közös ellenség Balaurral. A két faj a fény és a sötétség megtestesítője (de nem a jó és a rossz oldalé, a fejlesztők büszkén hangoztatják, hogy a motivációk ennél összetettebbek): az Elyosok a bolygó napos részén élve ragyogóak és fenségesek, míg az Asmodianok a sötét és fagyos oldalon ragadtak, s ennek megfelelően a kinézetük is félelmetesebb és fenyegetőbb. A két faj igazi érdekessége, hogy szárnyakat is növeszthetnek, ami – szó szerint és képletesen is – új dimenziókat jelent a játékban, hiszen a légi összecsapások kifejezetten színessé teszik majd a megszokott fantasy környezetet. Összességében tehát az *Aion* igazi üstökösnek ígérkezik az MMO-k között, és fél év múlva megtudjuk, hogy ez a jóslat mennyire válik be.

A meglepő, de gyönyörű látvány egy többéves grafikai motornak köszönhető: az első CryEngine zakatol alatta.

ARMA II

KIADÓ: 505 Games **FEJLESZTŐ:** Bohemian Interactive **MEGJELENÉS:** 2009 eleje

Az egyik legjobb katonai szimulátor végre folytatással jelentkezik

HOSSZÚ ÉVEKKEL EZELŐTT az *Operation Flashpoint* is arra a sorsra jutott, mint valamivel később a *Far Cry*, a kiadó és a fejlesztők közti vita miatt a cím joga az egyiknél maradt, a készítők pedig új név alatt folytatást raktak összsze. Ez lett az azóta hivatalosan is *ArmA* néven ismert *Armed Assault*, mely korának talán legjobb katonai szimulátora volt. A második rész célja, hogy még realisztikusabb, még kiforrottabb játékmenettel magasabbra helyezze a lécet. A játék Chernarus fiktív országában fogja megmutatni nekünk, hogy hogyan kell elképzelnünk egy igazi háborút, amelyben nem kényelmes fedezékből osztogatunk fejlövéseket boldogboldogtalannak. A fejlesztők igyekeznek szerepjátékos elemeket is beépíteni a játékba, azonban ez kivételesen nem tapasztalati pontok gyűjtögetését jelenti, hanem azt, hogy tetteink komoly hatással lesznek a környezetre és a seregünket körülvevő karakterekre. Ami különösen érdekessé teszi az *Arma II* érkezését, hogy időközben a Codemasters is összeszedte magát, és nekiállt elkészíteni az *Operation: Flashpoint 2*-t, ami a Bohemian Interactive alkotásával szinte egyszerre érkezik. A kiadók bizonyára tövig rágják a körmüket, reménykedve abban, hogy az ő alkotásuk kerül ki győztesen az összecsapásból, azonban az biztos, hogy mi mindenképpen nyerni fogunk.

A Bohemia Interactive játékok mellett hivatalos katonai szimulátorokat is készít hadseregek számára.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

KIADÓ: Eidos Interative **FEJLESZTŐ:** Rocksteady Studios **MEGJELENÉS:** 2009 május

Az elborult hangulatú Batman képregény egyedi feldolgozása

BATMAN NEVE A SÖTÉT LOVAG sikere óta még a képregényekért nem rajongó közönség számára is igen kellemesen cseng, így nem csoda, hogy a következő év legjobban várt játékai közé a Denevérember kalandjainak legújabb feldolgozása is bekerül. A gyenge film- és képregény-feldolgozások már mindenkinek a könyökén jönnek ki, de az *Arkham Asylum* jóval többnek ígérkezik, mint egy gyors bőrlehúzás egy aktuálisan jól csengő névről. Az egyik legjobb Batman képregényen alapuló játék története szerint hősünk az Arkham elmegyógyintézetben találja magát, ahol azonban az ápoltak – Joker vezetésével – átvették az irányítást, és a Denevéremberre hárul a feladat, hogy visszaállítsa a régi rendet.
A játékból már az előzetes képek alapján is igazi stílusosság sugárzik, mivel a fejlesztők képesek voltak egyszerre átültetni a képregényes érzést három dimenzióba, és egyben egy páratlanul sötét hangulattal átitatni a látványt. Arkham falai között az őrület tanyázik, és ez az omladozó falakból, a mocskos felszerelésből és a baljóslatú fényekből egyaránt nyilvánvalóvá válik már első pillantásra. Ha valakit még ez sem győzött volna meg, akkor vessen egy pillantást Joker megszállott ábrázatára, és garantáltan kirázza tőle a hideg.
Sajnos a hangulat csak fél siker, de ha a játékmenethez is hasonló szakértelemmel áll hozzá a Rocksteady Studios, mint a látványhoz, akkor biztosak lehetünk benne, hogy az *Arkham Asylum* a 2009-es év egyik nagy durranása lesz.

• **Batman nyomozó képességei is előtérbe kerülnek a játékban, egy Helyszínelők-szerű minijátékon keresztül.**
• **Joker hangjaként az őt már számos alkalommal megszólaltató Mark „Luke Skywalker" Hamillt hallhatjuk.**

BIONIC COMMANDO

KIADÓ: Capcom **FEJLESZTŐ:** GRIN **MEGJELENÉS:** 2009 eleje

A bionikus kezű szuperember szétcsap a terroristák között

A CAPCOM ÚGY DÖNTÖTT, hogy ideje leporolni egy régi nagy címet, és a mai kor követelményeihez igazítva kiadni egy folytatást. A *Bionic Commando* hőse, Nathan Spencer bionikus karjának köszönheti, hogy a korábbi részekben leszámolt a náci veszéllyel. A háború véget ért, a hadsereg számára pedig kellemetlenné váltak a bionikus beültetésekkel felszerelt katonák, így rövidtávon igyekszik megszabadulni tőlük. A nagyszabású tisztogatás keretein belül Nathant ártatlanul börtönbe zárják, azonban hősünk az utolsó pillanatban kap még egy esélyt, mert terroristák támadják meg a várost, és természetesen ő az egyetlen, aki szembeszállhat velük.
A többször is említett bionikus kar összetett fegyver, mely a közlekedésben ugyanúgy kisegíti hősünket, mint a közelharcban. Ha gyorsan szeretnénk eljutni valahova, akkor gépiesített Pókemberként egyik helyről a másikra lengedezhetünk a szerkezet segítségével. Ha pedig ellenfelekbe futunk, akkor autókat vághatunk hozzájuk, hogy gyorsan jobb belátásra bírjuk őket, esetleg egy jól irányzott dobással őket magukat állíthatjuk röppályára.
A tavaly megjelent *Bionic Commando Rearmed* kiválóra sikerült, ezzel egyértelművé tette, hogy a Capcom nem viccel a minőséggel, komoly energiát fektet a sorozat feltámasztásába. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a stúdió végre megtanult PC-re fejleszteni (*Devil May Cry 4*), akkor máris érthetővé válik, hogy miért várjuk ennyire a játékot.

Mindenképp ajánlott a *Bionic Commando*, főleg, ha mély emlékek kötnek az eredeti rész robbanásaihoz.

• **A főhős hangja, Mike Patton (ex-Faith No More) a *Left4Dead*-ben is szerepelt: ő volt a zombik „hangja".**
• **A Capcom kijelentette, hogy egy esetleges Wii-port megjelenése csak attól függ, hogy hány rajongó követeli azt.**

COLIN MCRAE: DIRT 2

KIADÓ: Codemasters **FEJLESZTŐ:** Codemasters
MEGJELENÉS: 2009 vége

A kiváló raliszimulátor folytatása több, szebb és jobb lesz elődjénél

A COLIN MCRAE: DIRT megjelenése után a nagyszerű versenyző tragikus körülmények között elhalálozott, azonban (ahogy azt már a Queen óta tudjuk) a show-nak folytatódnia kell, így menetrend szerint érkezik a játék folytatása. A *Dirt 2*-ről még nem sok infót fedtek fel, de abban biztosak lehetünk, hogy a „több, szebb, jobb" jegyében amit eddig szerettünk, az továbbra is jelen lesz a játékban. A játék látványáért az előző rész motorja felel, de a Codemasters megígérte, hogy szinte rá sem fogunk ismerni a grafikára, ugyanis annyit optimalizáltak és alakítgattak rajta, hogy egyszer csak a jelenlegi generációs konzolok teljesítőképességének határánál találtak magukat. Persze ezt már sokan állították a saját játékukról, de látvány ide vagy oda, egyvalamiben biztosak lehetünk: a *Dirt 2*-ben az elődöt kiváló játékmenete fog visszaköszönni, ami már önmagában elég arra, hogy a szimulátorok felé húzó autóverseny-rajongók fokozott figyelemmel kövessék a játék sorsát.

A döntést, hogy McRae neve megmaradjon a címben, a kiadó közösen hozta az elhunyt sportoló családjával.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

KIADÓ: Activision-Blizzard **FEJLESZTŐ:** Raven Software **MEGJELENÉS:** 2009. május

Tépje szét Rozsomákkal az embereket Ön jól!

2009. MÁJUS ELSEJÉN jelenik meg a legújabb X-Men film, amelyben Rozsomák, az egyik legnépszerűbb X-Man élettörténetét, személyiségét ismerhetjük meg. A szokásoknak megfelelően a film megjelenésekor a kapcsolódó játék is napvilágot lát. A szintén *Wolverine* nevű játékhoz viszont csak azért fűzhetünk nagy reményeket ezúttal (hiszen jó rég jelent meg olyan játék, ami X-menes és jó, horribile dictu! olyan játék, amely filmadaptáció és jó), mivel egy olyan csoport alkotja, amely bizony nem ma kezdte az ipart.
De kik is ők? Emlékeztek a nagysikerű *Heretic*re? Imádtam. És a *Soldier of Fortune*-ra? Ez a két név egymás mellett, és a tájékozottak már ordíthatják is: Raven Software! Bizony, a csapat nem kis nevekkel alapozta meg jó hírét. Emellett azt is vegyük figyelembe, hogy a szuperhősös játékokkal sem vallottak szégyent, ők készítették az *X-Men Legends I-II*-t, illetőleg a *Marvel: Ultimate Alliance* c. játékot – láthatólag nagyon kedvelik a Marvel-univerzumot, így ki sem hagyhatták volna őket a képből a Rozsomák-film marketingesei, ha jót akartak. (Tegyük még hozzá, hogy az előbb említett három X-menes játék egyike sem kapott 80-nál kisebb százalékot a szaklapoknál).
A *Wolverine* játék és film egyaránt a címszereplőre fókuszál. A három X-Men film dicséretére legyen mondva, hogy becsülettel megpróbálták érzékeltetni a szereplő szuperhősök életét, személyiségét, viszont természetesen nem mutathattak be mindenkit. Így Rozsomák esetében is: bár sokszor szerepelt, nem igazán ismerhettük meg az előtörténetét, csupán kisebb flashbackek formájában. Arról például

EXKLUZÍV ELSŐ KÉPEK

szinte semmi nem derült ki, hogyan lett ő az, aki: egy vérmacsó, legény-a-gáton-típus.

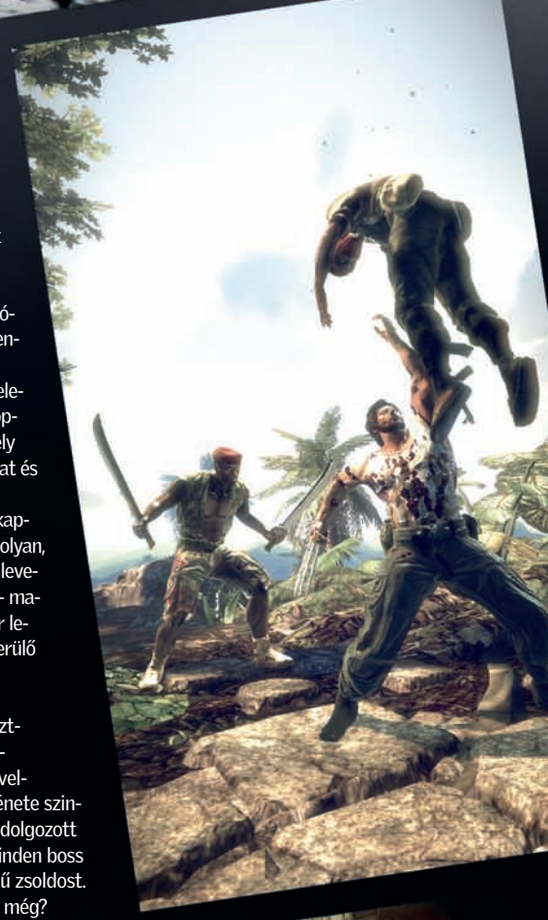
TOMB RAIDER-RPG-DIABLO-MASHUP?

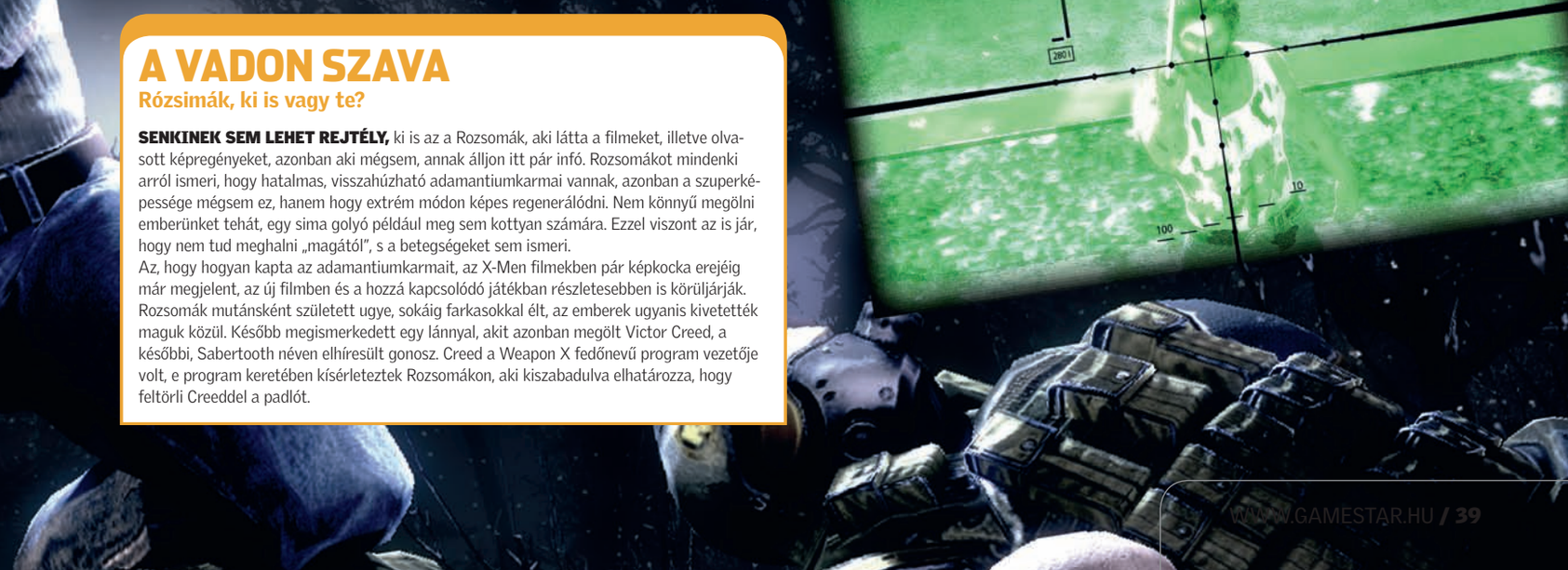
Az előzetes infók szerint a játék és a film sok dologban egymás kiegészítőjeként foghatók fel, tehát a játékban olyan dolgok is megjelennek, amelyek a filmben nem, hogy árnyalják az összképet. Maga a játék az előzetes videók szerint külsőnézetes akció lesz, változatos helyszíneken, némi ugrálással, feladatmegoldogatással megfűszerezve. Főhősünk változatos ellenfelek ellen veszi fel a harcot, így nemcsak random menynyiségű, azonos kinézetű megölhető katona lesz agyatlan pusztításunk célpontjává, hanem a képregényekből megismert ellenfelek is. Egy pályán ráadásul az lesz küldetésünk célpontja, hogy legyőzzünk egy helikoptert, illetve még később pedig egy hatalmas robot próbál minket szétszedni, amit természetesen nem hagyhatunk. Főhősünk a harcoknak köszönhetően fejlődik is, az RPG-k hagyományának megfelelően X mennyiségű leölt ellenfél után kapunk tapasztalati pontokat. Ezen pontokat a rendkívül minimális információt kijelző képernyő jobb oldalán követhetjük figyelemmel, s amennyiben szintet lépünk, új harci kombókat, új képességeket sajátíthatunk el. Ilyen képesség lesz az egyik leghasznosabb „kiegészítő": koncentrálással aktiválhatjuk „belső látásunk", hatodik érzékünk. Ez a hatodik érzék abban lesz segítségünkre, hogy lássuk a főbb ellenfelek gyenge pontjait, illetve azt is észrevehetjük, hogyan mehetünk tovább (világítani kezdenek az inkriminált pontok, kiszögellések). A pályákon ugyanis elég sokszor kell igénybe vennünk Rozsomák akrobatikus képességeit – kíváncsi leszek, vajon mennyire, az előzetes videókban ugyanis csupán egy falat mászott meg ilyen módon hősünk.

LEUGROM EGY SÖRÉR'

Az előzetes látvány magáért beszél. Rozsomák változatos helyszíneken és időpontokban üldözi Creedet: dzsungelek, katonai bázisok, városi környezet lesznek mészárlásunk helyszíneivé. A kombóknak megfelelően hősünk nem csupán gyorsan, de könnyűt üt, illetve lassút és hatékonyat, hanem többféleképp zajlik a mészár, amelyet a játék lenyűgöző módon jelenít meg – így például időt lassítva, hogy minél jobban lekövethessük Rozsomák szinte táncosi eleganciájú mozdulatait. A játék sokszor moziszerűen jeleníti meg a kulcsjeleneteket, az előzetes videóban például szerepelt egy olyan jelenet, amikor egy csatornarendszerben osztotta Rozsomák az észt és a pofonokat, s a főellenfél megneszelve Wolverine ottlétét, elárasztotta a csatornát vízzel. Hősünk sem volt rest, az épp ott leledző és szintén a víz elől menekülő katonák járműve felpattanva iramodott tovább, s ezen jelenetsorozat szinte moziba illő volt. Különféle kameraállásokból követhettük ugyanis a menekülést az autókon, láthattuk a mögöttünk jövő víztömeget, amely a lassabb autókat elnyelte, ezáltal is erősítve bennünk az adrenalint.
Ugyanilyen moziszerű volt az a jelenet is, amikor Rozsomák a helikopter elől menekült egy hídon, amely helikopter szépen szétlőtte a hidat és a környező épületeket.
A levegővel hősünk másképp is kapcsolatba kerül: gyakran történik olyan, hogy egy repülőről leugrunk, s a levegőben, zuhanva kell harcolnunk – maga a játék is így kezdődik, amikor levetjük magunkat az alattunk elterülő dzsungelbe.

Hiba lenne egyszerű megyek-osztgyakok-stílusú játéknak beállítani a *Wolverine*-t, ugyanis a Marvel-univerzumból merítő játék története szinte minden bizonnyal igencsak kidolgozott lesz, nem csupán annyi, hogy minden boss előtt le kell ölnünk X mennyiségű zsoldost. Moziszerűség, adrenalin, mi kell még?





A VADON SZAVA

Rózsimák, ki is vagy te?

SENKINEK SEM LEHET REJTÉLY, ki is az a Rozsomák, aki látta a filmeket, illetve olvasott képregényeket, azonban aki mégsem, annak álljon itt pár infó. Rozsomákot mindenki arról ismeri, hogy hatalmas, visszahúzható adamantiumkarmai vannak, azonban a szuperképessége mégsem ez, hanem hogy extrém módon képes regenerálódni. Nem könnyű megölni emberünket tehát, egy sima golyó például meg sem kottyan számára. Ezzel viszont az is jár, hogy nem tud meghalni „magától", s a betegségeket sem ismeri.
Az, hogy hogyan kapta az adamantiumkarmait, az X-Men filmekben pár képkocka erejéig már megjelent, az új filmben és a hozzá kapcsolódó játékban részletesebben is körüljárják. Rozsomák mutánsként született ugye, sokáig farkasokkal élt, az emberek ugyanis kivetették maguk közül. Később megismerkedett egy lánnyal, akit azonban megölt Victor Creed, a későbbi, Sabertooth néven elhíresült gonosz. Creed a Weapon X fedőnevű program vezetője volt, e program keretében kísérleteztek Rozsomákon, aki kiszabadulva elhatározza, hogy feltörli Creeddel a padlót.

GHOSTBUSTERS

KIADÓ: Atari **FEJLESZTŐ:** Terminal Reality **MEGJELENÉS:** 2009. június

A szellemirtók húsz év szünet után újra rendet vágnak a túlvilág lényei között

A MÁSODIK SZELLEMIRTÓK film két évtizeddel ezelőtt jelent meg, de ennek ellenére különböző platformokra kisebb-nagyobb kihagyásokkal a mai napig készülnek a főszereplők kalandjait különböző szemszögekből feldolgozó játékok. Ezeknek azonban a témán kívül volt még egy közös vonásuk: a nem túl kiemelkedő minőség. A Terminal Reality berkeiben készülő *Ghostbusters* azonban szakít ezzel a kétes értékű „hagyománnyal", és egy igazán minőségi filmfeldolgozás ígéretével kecsegtet. S ami még ennél is fontosabb: az előzetes videók és információk alapján be fogják tartani az ígéretüket.

A játék két évvel a Szellemirtók 2 eseményei után játszódik, és játékosként a csapat egy új tagjának bőrébe bújhatunk, akinek első feladata az, hogy Egon és Ray új találmányait tesztelje. A *Ghostbusters*-ben minden jelen lesz, amit az egyszeri Szellemirtók-rajongó elvárhat egy ilyen játéktól, beleértve a fegyvereket és az ismert karaktereket. A minőséggel kapcsolatos utolsó kétségeink pedig akkor oszlottak el, amikor kiderült, hogy Dan Aykroyd személyesen felügyeli a játékot, ügyelve arra, hogy az minden szempontból kiváló legyen.

Dan Aykroyd mellett Bill Murray és Ernie Hudson is hangjukat adják a róluk megformált karakterekhez.

WHEELMAN

KIADÓ: Midway **FEJLESZTŐ:** Midway **MEGJELENÉS:** 2009. február

Vin Diesel autókat lop és száguldozik

VIN DIESEL ÉS A JÁTÉKVILÁG kapcsolata rövid, ámde annál emlékezetesebb, hiszen közvetve neki köszönthetjük minden idők egyik legjobb filmfeldolgozását, a *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay*-t. Emiatt azonnal felfigyeltünk rá, amikor a Midway bejelentette, hogy új játék készül a híres akciósztár főszereplésével, amelyben Diesel Barcelonában autókat lop és pörgős üldözésekbe keveredik.

A történet szerint a főszereplő, Milo Burik egy legendás sofőr, aki már egy ideje visszavonultan éli életét, amikor betörnek a bajok és kénytelen újra a kormány mögé ülni, hogy megmentsen egy régi ismerőst. Ettől kezdve pedig egyik irreálisan látványos akciójelenet a másikat követi, ahogy hősünk egyik autóról a másikra ugrál 200 km/órás sebességnél, vagy éppen gyalogosan mészárolja a rátörő ellenfeleket.

A játék már számos halasztást megélt, a pletykák szerint a megkérdőjelezhető minőségnek köszönhetően. Ennek ellenére mi bízunk Dieselben, valamint abban, hogy a sok halasztásnak meglesz az eredménye, és 2009 egyik legpörgősebb játékát vehetjük majd kézhez.

Vin Dieselt már láthattuk sok szerepben, ezúttal szerencsére nem vak csóvát alakít scifi környezetben.

A játék megjelenésével egyszerre érkezik az azonos című film is, mely továbbviszi a történetet.

A játék kilenc nagyobb piacon (pl. USA, Németország, Egyesült Királyság, Franciaország) jelenik meg az adott nációhoz illő csomagolásban, ill. egy nemzetközi dobozterv is készült.

EMPIRE: TOTAL WAR

KIADÓ: Sega **FEJLESZTŐ:** Creative Assembly **MEGJELENÉS:** 2009. március

Japán, Róma kipipálva, még Európa is behódolt, így csak a világ van hátra

A KELLEMESNEK ígérkező tavaszi játékfelhozatal egyik legerősebb versenyzője a *Total War* sorozat legújabb darabja. A felfedezések és a gyarmatosítás izgalmas századaiban járunk majd, s választott nációnk immáron csak úgy érhet el sikert, s emelkedhet mindenki más fölé, ha erős gyarmatbirodalmat épít ki magának. Értelemszerűen az összes nemzet erre törekszik, így fontos szerepet kap a diplomácia és a kereskedelem is az elmaradhatatlan háborúzás mellett. A fizika törvényei előtt térdre boruló grafikus motornak köszönhetően minden korábbinál hitelesebbnek tűnik az egymásnak rontó ezrek hadakozása. A tömött sorokba véres sávokat vágó ágyútűz, a felázott talaj sarában kiszolgáltatottan dagonyázó lovasság, az elfoglalható épületek, a felhúzható barikádok, s az egymás körül fenségességük és nagyszerűségük tudatában keringő hajók által leadott sortüzek megvalósítása magáért beszél. Figyelem, a tervek szerint a Steam rendszerén keresztül végrehajtott online aktiváláshoz fogják kötni a játék futását!

SINGULARITY

KIADÓ: Activision Blizzard **FEJLESZTŐ:** Raven Software **MEGJELENÉS:** 2009. vége

Időmanipuláló tudósok kavarnak bele a természet törvényeibe

A RAVEN SOFTWARE HÉT LAKAT ALATT őrzött játékáról semmit sem tudunk, de tényleg. Nem hisztek nekem? Jól teszitek, ugyanis a következő számunkban rántjuk le a leplet a titokzatos alkotásról egy exkluzív képekkel dekorált előzetes keretében.
Az emberi kíváncsiság határtalan, a tudósok pedig az átlagnál jóval nagyobb érdeklődést mutatnak bármi iránt, amit megpiszkálva garantáltan kitöröljük az emberi faj emlékének még a nyomát is a történelem lapjairól. A *Singularity* története is pont egy ilyen tudóscsoport munkájának következményeivel szembesít, amikor a térrel és idővel való játszadozás egy elszabadult kísérlet következményeként a pusztulás szélére sodorja világunkat.
Az id Software-hez rendkívül közel álló cég hosszú évek után most először döntött úgy, hogy egy FPS-hez nem a John Carmack által fejlesztett grafikus motorok valamelyikét használja, hanem a nagy rivális Unreal motor harmadik generációs darabját. Hamarosan többet is elárulhatunk róla!

Brian Raffel cégalapítónak hat éves korában jövendölte egy tenyérjós, hogy felnőttként napi 12 órát tölt majd egy karosszékben, és nem fog társas életet élni.

BURNOUT PARADISE

KIADÓ: Electronic Arts **FEJLESZTŐ:** Criterion Games **MEGJELENÉS:** 2009. február

Féktelen száguldás Paradise City hatalmas városában

MÍG A NEED FOR SPEED sorozat évek óta hullámzó teljesítményt mutat, addig az Electronic Arts másik autóversenyzős játéka minden résszel csak jobb lesz. Ennek fényében meglepő, hogy eddig egyetlen *Burnout* epizód sem készült el PC-re, hiszen minden bizonnyal nagy népszerűségnek örvendtek volna a stílus rajongóinak körében. Sebaj, ez már a múlt, hiszen idén érkezik a *Burnout Paradise*, és egy évvel a játék konzolos megjelenése után végre mi is a feje tetejére állíthatjuk Paradise City városát.
A *Burnout* széria bármikor gondolkodás nélkül feláldozta a realizmust a felhőtlen szórakoztatás oltárán, és ez a Paradise esetében sincs másként: az autók alig törnek, az irányításuk egyszerű, a sebességük pedig hatalmas, s ezek együtt egy adrenalinnal dúsított, pörgős játékmenetet eredményeznek. Aki csalódott a *Need For Speed* sorozat legutóbbi részében, és fontosabbnak tartja a gyors száguldást a valósághű irányításnál, az mindenképpen figyeljen oda a Burnout Paradise-ra, mert a játék PC-n is kiváló szórakozásnak ígérkezik.

Az amerikai választások a játékba is begyűrűztek: Barack Obama stábja fizetett hirdetésekkel kampányolt.

RESIDENT EVIL 5

KIADÓ: Capcom **FEJLESZTŐ:** Capcom **MEGJELENÉS:** 2009 március

Egy kirándulás a verőfényes Afrikába, zombikkal fűszerezve

A RESIDENT EVIL SOROZAT legújabb része az első epizód egyik főszereplőjét, Chris Redfieldet helyezi újra a középpontba. Hősünket egy bioterrorizmusellenes alakulat tagjaként egy afrikai városba szólítja kötelessége, ahol a lakosság egy parazitának „köszönhetően" különösen agresszívvá és ellenségessé vált.
A negyedik epizód teljesen átformálta az addig megszokott túlélő-horror játékmenetet, és sokkal inkább az akciót helyezte középpontba. A *Resident Evil 5* folytatja ezt a vonalat, továbbra is a végeláthatatlanul özönlő ellenséges hordák elleni harc lesz a középpontban a riadtan menekülés helyett, de ezúttal segítőnk is lesz a csinos hölgy, Sheva Alovar személyében, aki Chrishez hasonlóan kiváló harcos. Sheva karaktere egyben magával hozza a kooperatív játékmód lehetőségét, ami először jelenik meg a sorozat történetében, ráadásul, ha így játszunk, nem leszünk összeragasztva társunkkal, útjaink gyakran fognak szétválni a történet folyamán. Ha ennyi ízelítő után szeretnétek még többet megtudni a játékról, akkor lapozzátok fel előző számunkat, melyben egy részletes előzetest olvashattok.

A játék hangulatára komoly hatással volt a 2001-ben megjelent A sólyom végveszélyben című akciófilm.

2009
HATALMAS
JÁTÉKSZOFTVER
KIÁRUSÍTÁS

FIGYELEM!

Szerezd meg 2008 legjobb PC-s játékait január 9. és február 9. között

AKÁR 50% KEDVEZMÉNNYEL!

Az ajánlat csak a készlet erejéig érvényes.

HATALMAS ÚJÉVI CD PROJEKT KIÁRUSÍTÁS!

S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky
~~7990 Ft*~~
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

Race Driver Grid
~~7990 Ft*~~
3990 Ft*
Megtakarítás: 4000 Ft*!

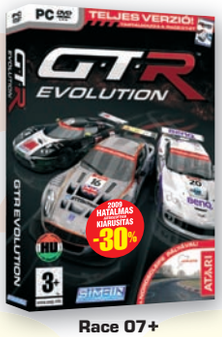
Age of Conan
~~11990 Ft*~~
5990 Ft*
Megtakarítás: 6000 Ft*!

Mass Effect
~~7990 Ft*~~
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

Flatout 3: Ultimate Carnage
~~5990 Ft*~~
4190 Ft*
Megtakarítás: 1800 Ft*!

MotoGP 08
~~7990 Ft*~~
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

Pure
~~7990 Ft*~~
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!



Race 07+ GTR Evolution Gold
~~7990 Ft*~~
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

Divatsuli
~~5990 Ft*~~
4190 Ft*
Megtakarítás: 1800 Ft*!

Devil May Cry 4
~~7990 Ft*~~
3990 Ft*
Megtakarítás: 4000 Ft*!

Mount&Blade
~~5990 Ft*~~
4190 Ft*
Megtakarítás: 1800 Ft*!

War Leaders
~~7990 Ft*~~
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

Lego Batman
~~7990 Ft*~~
5590 Ft*
Megtakarítás: 2400 Ft*!

World in Conflict
~~3990 Ft*~~
1990 Ft*
Megtakarítás: 2000 Ft*!

* Az ajánlott fogyasztói ár a vásárlás helyétől és a kerekítéstől függően eltérhet. Az akció csak a játékok PC verziójára vonatkozik.

Az akció 2009. január 9-től 2009. február 9-ig, illetve a készlet erejéig tart.

Résztvevő partnerek

576 | Auchan | CD GALAXIS | cora | ELECTRO WORLD | INTERSPAR

További információk: www.cdprojekt.hu/kiarusitas2009

ALIENS: COLONIAL MARINES

KIADÓ: Sega **FEJLESZTŐ:** Gearbox Software **MEGJELENÉS:** 2009. vége

Kemények, tökösek és savas vért ontani jöttek

A FILMTÖRTÉNET legjobb sci-fi-horrorjainak kikiáltott Alien filmek csillogása mit sem vesztett fényéből az elmúlt évtizedek során. Szinte érthetetlen, hogy miért nyúlnak egy ilyen sajátos atmoszférájú világhoz már-már kínos ritkasággal a játékfejlesztők. A 2001-es Aliens vs. Predator 2 óta nem volt valamirevaló Alienes játékhoz szerencsénk. A kiábrándítóan bénára sikeredett konzolos próbálkozásokat pedig jobb mielőbb elfelejteni.

A tetszhalottság több évtizedes állapotából visszahozott Battlestar Galactica írói által felvázolt történetben tehát visszatérnek a nyáladzó, savas vérű, a törzsfejlődés során tökéletes gyilkológépekké avanzsálódott idegenek, miközben egy mentőcsapat a Sulaco legénységének sorsát firtatja, s ennek értékéből még az sem von le, hogy hasonlóan izgalmas, a vadászat izgalmának élő ellenlábasaikat (predátorok) kénytelenek leszünk nélkülözni.

Az *Aliens: Colonial Marines* a téma nagyszerűsége ellenére afféle mostohagyereknek számít a Gearbox palettáján, s a fejlesztése az utóbbi hónapokban többször is szünetelt. Mindenképpen elkészül, hiszen égre-földre esküdözik Randy Pichford csapata, de a legújabb elképzelések szerint még az sem kizárható, hogy a történetorientált, csapatalapú szingli kampányt megfosztják a taktikázás ezüst tálcán kínált lehetőségétől, ugyanis az utóbbi időben kissé felpuhultak a kőbe vésettnek tűnt tervek. Az egyre népszerűbb kooperatív (legfeljebb négy játékos részvételével) játékmód a *Left 4 Dead* nyomdokain haladva már alienek végeláthatatlan tömegeit hajtaná a tengerészgyalogosok maroknyi csapatára, mindezt úgy, hogy közben egyetlen pillanatnyi szünetet sem engedélyez, mi pedig egyre kétségbeesettebben szemléljük a pulzusfegyverünk oldalán elhelyezett, vészesen a nulla felé közelítő számlálót.

• Az EA és a Fox Interactive még 2001-ben tervezett azonos címmel piacra dobni egy PS2-es játékot, amit végül a megjelenés előtt töröltek.
• Sid Mead designer és iparművész az Aliens film után a mostani játékban is segít a Sulaco megépítésében.

Remélhetlőeg minimum annyiszor rottyantunk majd a gumibugyiba, mint az AVP2 jeleneteinél.

WOLFENSTEIN

KIADÓ: id Software **FEJLESZTŐ:** Raven Software **MEGJELENÉS:** 2009. közepe

William „B.J." Blazkowicz újra összecsap az okkult náci erőkkel

WOLFENSTEIN... már a cím is elég lenne ahhoz, hogy egy játék az év legjobban várt címeinek listájára kerüljön, de szerencsére a Raven Software készülő alkotása nemcsak ennyit ígér, hanem egy szórakoztató játékot egy érdekes történettel.

A sztori szerint Himmler minden erejével azon van, hogy a Fekete Nap nevű okkult erőt irányítása alá hajtsa, ezzel fordítva meg a háború állását, és a Szövetségeseknek nem marad más választásuk, minthogy a nácik erőfeszítéseit már egyszer (a *Wolfenstein 3D* valószínűleg nem része a jelenlegi történetszálnak, hiszen ott már Hitlerrel is leszámoltunk) meghiúsító William Blazkowiczot küldjék a terv megakadályozására.

A *Wolfenstein* egyetlen hatalmas, náci megszállás alatt lévő városban játszódik, amely a játék folyamán fokozatosan nyílik meg előttünk, és ezen kívül egy párhuzamos dimenziót is megjárhatunk, amely a Himmler által vadászott Fekete Napnak ad otthont. Ráadásul a történet közben hősünk is különböző mágikus erőkre tesz szert, ami ugyan elég elterjedt húzás a FPS-ek világában, de be szokott válni. Összefoglalva tehát: okkult nácik + mágikus erők = nagyon várjuk.

A játékban helyet kap egy korlátozott véletlenpálya-generátor is, mely néha akadályokat fog leszúrni az utunkba.

STREET FIGHTER IV

KIADÓ: Capcom **FEJLESZTŐ:** Capcom **MEGJELENÉS:** 2009. február

Minden modern verekedős játékok atyja folytatással jelentkezik

A CAPCOM 1991-BEN a *Street Fighter II*-vel gyakorlatilag megalkotta a verekedős játékok műfaját, olyan – azóta már elvártnak számító – újításokat bevezetve az első részhez képest, mint a választható karakterek és a kidolgozott speciális támadások. A hatalmas sikernek köszönhetően a sorozat számos oldalhajtást, újragondolást és feldolgozást szült, de teljes értékű új rész utoljára tíz évvel ezelőtt jelent meg, ezért is volt hatalmas szenzáció a *Street Fighter IV* bejelentése.

A játék továbbviszi az elődök által megalapozott hagyományokat, és az ismert karakterek nagy része is visszatér, hogy egy nagy bajnokság keretein belül elkenjék egymás száját. A játékmenet marad a megszokott, 2D-ben megvalósított verekedés, de a fókusz ezúttal a kombókról inkább az ellenfél mozdulatainak kiismerésére tolódik el.

A látvány pedig magáért beszél, a kétdimenziós mozgástér ellenére minden gyönyörű 3D-ben pompázik, ráadásul különleges, kézzel rajzolt érzést keltve.

A *Street Fighter IV* nem próbálja meg forradalmasítani a stílust, de ennek ellenére az utóbbi idők legígéretesebb verekedős játékának tűnik, ráadásul vetélytársaival ellentétben PC-re is meg fog jelenni.

A legendás második rész mind a 12 választható karaktere játszható lesz a *Street Fighter IV*-ben is.

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

KIADÓ: Electronic Arts **FEJLESZTŐ:** Pandemic Studios **MEGJELENÉS:** 2009. január

Középföldén újra összecsapnak a Jó és a Gonosz erői

AZ ELECTRONIC ARTS igyekszik maximálisan kihasználni a Gyűrűk Ura licencet, és számtalan stílusban készülnek a Középföldén játszódó játékok. A *Lord of the Rings: Conquest* a *Star Wars: Battlefront* alapjaira építkező grandiózus akciójáték, és ebben az értelemben egyedülálló a franchise eddigi termékei között. A játékban négy karakter (harcos, íjász, felderítő, mágus) bőrébe bújva vehetünk részt a könyvekben leírt csaták legnagyobbjaiban. Ez pedig azt jelenti, hogy a stílus rajongói elégedetten dörzsölhetik tenyerüket a játékra várva, hiszen egyedülálló élménynek ígérkezik hús-vér társainkkal virtuálisan vállvetve védeni Minas Tirithet ostrom közben. Egy idő után pedig akár meg is szabadulhatunk névtelen-jellemtelen kezdőkaraktereinktól, hogy neves hősök (Gandalf, Aragorn) bőrébe bújva ritkítsuk az ellenség sorait.

Aki kevésbé rajong a pozitív végkifejletért, az akár a rosszak oldalán is csatába szállhat, hogy apránként felőrölve a jók seregeinek ellenállását végül teljesen leigázza Középföldét. Ráadásul ennek az oldalnak sem kell szégyenkeznie hősök terén, hiszen akár egy balrogot is irányíthatunk... és ugyan ki ne szeretett volna életében legalább egyszer egy hatalmas démon képében átgázolni a nyamvadt emberek tömegén.

A *Lord of the Rings: Conquest* tehát igazán egyedi játéknak ígérkezik a Gyűrűk Ura névvel fémjelzett alkotások között, így a grandiózus csaták rajongói már kezdhetnek visszaszámolni a megjelenésig, ugyanis január 15-én megérkezik a játék.

• A Pandemicet a Gyűrűk Ura filmek speciális effektjeiért felelős Weta Digitals is segítette a munkájában.
• A fejlesztők szeretnének a filmből kimaradt jeleneteket is felhasználni a játékban, de még nem tudjuk, hogy ez megvalósul-e.

ALPHA PROTOCOL

KIADÓ: Sega **FEJLESZTŐ:** Obsidian Entertainment **MEGJELENÉS:** 2009. nyár

Egyedül a világ ellen

A MŰFAJ RAJONGÓI megkönnyebbülhetnek, hiszen a 2009-es esztendőben sem maradunk minőségi szerepjátékok nélkül. Az Obsidian Entertainment napjainkban játszódó kémtörténetében olyan ügynököt alakítunk, amilyet csak szeretnénk. Igaz, megkötésként mindenképpen Michael Thorton virtuális bőrébe kell bújnunk. Egy, az egész világra veszélyt jelentő konspiráció kellős közepébe csöppenve, hivatalosan elvágva a CIA-tól, csakis magunkra és alkalmi szövetségeseinkre számíthatunk. A Föld számos pontjára eljutva gyűjtjük össze a mozaikdarabokat, rendezzük őket egymás mellé, hogy végül tisztán és tévedhetetlenül lássunk az összeesküvések hálója mögé, s megdönthetetlen bizonyítékkal szolgáljunk, ha eljön a végső leszámolás pillanata.

A szerepjátékok egyik legfontosabb eleme a jól megírt párbeszédek rendszere. A Planescape: Torment bibliai léptéket öltő szöveganyagáért felelős Chris Avellone vetette papírra a dialógusokat, ezek a *Mass Effect* rendszeréhez hasonló megoldással kínálják fel a játékosoknak a válaszlehetőségeket. A négyféle hangnem közüli választáson túl az időlimit jelenti a legnagyobb eltérést. Annak érdekében, hogy a párbeszédek még dinamikusabbá és életszerűbbé váljanak, nem lehet két mondat között kiugrani a konyhába és összedobni egy kiváló tojásrántottát.

Ha a szájtépés nem vezet eredményre, akkor harcra kerülhet sor, amit tehetünk kézzel-lábbal, késsel-villával, no és persze a négy kategóriába (pisztoly, sörétes puska, géppisztoly, rohampuska) sorolt lőfegyverekkel, mindezt pedig kiegészíthetjük aknákkal, gránátokkal, és egy szakajtónyi trükkös eszközzel. Thorton jórészt magányosan ténykedik, de érdekes, nők esetén akár romantikus kapcsolatot alakíthat ki számos NPC-vel, egyebek mellett egy Sie fedőnéven futó német zsoldos macával.

• Chris Avellone az Interplay csődje előtt a *Fallout 3* és a *Baldur's Gate 3: The Black Hound* előkészítésén fáradozott.
• A *Baldur's Gate* egyik sírfelirata szerint Faergus (Feargus Urquhart cégalapító) túl sokszor kérdezte meg, hogy elkészült-e már.

THE SIMS 3

KIADÓ: Electronic Arts **FEJLESZTŐ:** Electronic Arts **MEGJELENÉS:** 2009 eleje

Újabb információk a nagy halról

A SIMS 3-RÓL az utóbbi időben rengeteg információ szivárgott ki, így a sorozat rajongói már sokat tudhatnak a játékról; eleget ahhoz, hogy nagyon várják. Azonban van számotokra egy nagy adag új információnk, amelyet elsőkézből, a Sims producerétől, Mary Jane-től tudtunk meg Varsóban egy, a játéknak szentelt rendezvényen. Fogyasszátok hát szeretettel!

A TRÓNKÖVETELŐ ÖRÖKÖS

The Sims 2? Ugyan! A játék előző részeiben akárhová mentünk, mindig végig kellett várni a töltés képernyőt. Na de most! Már nem csak illúzió a töltés nélküli, egyhelyszínes játékmenet. Simünkkel kilépünk annak otthonából, hogy munkába siessünk, közben integetünk a szomszédnak, beugrunk egy kis nasira a közeli étterembe, majd munka után elmegyünk egyet edzeni a konditerembe, vagy a barátokkal beülünk sörözni/elmegyünk a dizsibe táncolni, igény szerint. Közben telik az idő, így változik a napszak is, méghozzá dinamikusan: nem lesz hirtelen sötét, hanem látjuk, ahogyan alkonyodik, lehunyja két szemét az ég, lehunyja sok szemét a ház.. A város körülöttünk élni fog, így láthatjuk majd a szomszéd Pistikét felnőni, és már nem kell házról házra ugrálni ahhoz, hogy kicsit idősödjön az előre kinézett vőlegényünk vagy menyasszonyunk. Sőt, az idő most már nem csak lassan vagy gyorsan telhet, hanem kapunk egy hihetetlenül hasznos új időintervallumot: „speed until". Ez annyit tesz, hogy a következő cselekvésünkig „tekerjük" az időt. Nem kell már végigvárnunk, míg kedvencünk dolgozik, nem kell már végignéznünk, ahogy kedvencünk ül a vécén, hasznos opció ez ebben a rohanó világban (analógiának ajánlom a Távkapcs című filmet is).

VÁLTOZÁSOK ÉS VÁLTOZÓKOR

A Sims 3 azoknak lesz igazán jó móka, akik már az előző rész karaktergenerátorával is szerettek sokat pepecselni. Ahhoz, hogy megcsináljuk anyut, aput, magunkat, kedvenc sztárunkat, és a többi, már nem csak öt pont áll rendelkezésünkre, hanem nyolcvan féle tulajdonságot határozhatunk meg, így olyan különlegességekkel fűszerezhetjük simünk életét, mint a kleptománia, a bátorság vagy az érzékenység. Persze ezeket nem lehet „csak úgy" összepárosítani, vannak olyan tulajdonságok, amelyek kizárják egymást – például nem lehet valaki egy személyben gyáva és bátor –, viszont rengeteg lehetőség áll a rendelkezésünkre nemcsak arra, hogy igazán egyedi karaktereket hozzunk létre, de arra is, hogy különleges párosításokkal nehezítsük saját játékunkat (éljen a mazochista hajlam). Varsóban egy olyan lány karaktert próbáltunk ki, akinek a szakmája tolvaj, a jellleme gonosz: ennek megfelelően át-

EXKLUZÍV INFÓK, EGYENESEN A FEJLESZTŐKTŐL

mentünk a szomszédba cukorkát lopni a gyerektől, ami, mivel karakterünk vágya volt, értékes pontokat szerzett nekünk. Ezek a pontok hasonlóak a Sims 2-ben megismert want/fear rendszerhez: ha a játékban valami olyat csinálsz, ami a karaktered hőn áhított céljai között szerepel, akkor jutalmat kapsz, ha pedig olyat, amit nem akarna csinálni, akkor pontokat veszítesz. Korábban ezeket a pontokat be lehetett váltani különböző tárgyakra, amik segítették a játékbeli életed (fiatalító életelixír ftw), most viszont egész életre szóló bónuszokra is „elcserélheted" őket. Ha elég pontod van, azt is elérheted, hogy simednek ne kelljen többé tusolni, enni, munkába menni, de vannak ennél izgalmasabb jutalmak is, mint pl. a „változókori válság", amit kiválasztva karaktered jellemvonásait megváltoztathatod. Esetünkben a cukorkafetisiszta rablónő egy gyermekimádó, kedves óvónővé változhat – ha megunod, hogy gonosz vagy, légy jó – elv alapján. Ha már a rablásról, mint munkakörről esett szó, érdemes megemlíteni a Sims 3 munkára vonatkozó újításait: már nem kell várnunk, hogy értünk jöjjön az autó időre, elvigyen a munkába, elvégezzük azt monoton módon, aztán fáradtan hazabatyogjunk. Először is elkéshetünk munkából, ami nem jár az állásunk elvesztésével, ha elég szorgosan dolgozunk és tovább maradunk bent. Ha emberünknek rossz a teljesítménye, akkor bármikor kiválaszthatjuk, hogy aznap dolgozzon keményebben, jó teljesítmény esetén pedig nyugodtan utasíthatjuk egy kis lazsálásra. A sportosabb vagy környezetbarátabb simek egyébként biciklivel is mehetnek munkába, ilyenkor végigkerekezhetünk Sunset Valley, az új simváros utcáin. Az előző részekkel ellentétben nincs választási lehetőség a városok között, és nem is csinálhatunk újat: a játékban ez az egyetlen szomszédság, viszont elég nagy és változatos ahhoz, hogy ne is vágyjunk másikra. Kiengesztelésül az Electronic Arts kifejlesztett egy saját programot, amivel házainkat, embereinket megoszthatjuk az interneten, valamint menedzselhetjük a Sims 3 feltelepített egységeit. A játék honlapja ennél még többet kínál: eddig is megoszthattunk saját kreálmányokat, játékból felvett filmeket, ezt megkönnyítendő egy webes videovágó szoftver is a rendelkezésünkre áll majd, hogy ne kelljen különböző programokkal csinosítani a videón, hanem direkt módon az EA programjával feltölthessük kisfilmünket a netre, aztán pedig ott helyben alakítsunk rajta igényeinknek megfelelően.

BEÉPÍTETT SZÉPSÉG

Aki esetleg azért aggódna, hogy a Sims 3 nem fog futni a gépén, megnyugodhat: a játék olyan gépekre van optimalizálva, amelyeken az előző rész futott. Az ígéretek szerint nem kell fejlesztenünk ahhoz, hogy régi konfigurációnkon elfusson ez az új játék; ennek megfelelően a grafika sokban nem változott, kicsit szebb lett, de javarészt maradt a régi, ami sokakban ugyan ellenérzéseket kelt, de véleményem szerint nem lesz ez csúnya, no meg ha hiperrealisztikus lenne, akkor mint életszimulátor tényleg nem különbözne annyival a való világtól, hogy „ezt játszanánk ahelyett".

A játék grafikai megvalósítása, egyes tulajdonságai is rejtenek azért újdonságokat. Építkezés módban a falakat már sokkal szabadabban tudjuk mozgatni, mint eddig, és ilyenkor a fallal együtt a hozzá kapcsolódó tárgyak is mozognak: ablakok, festmények, fotel; ez mind megkönnyíti az esetleges átalakításokat. A tapéták és más burkolatok esetében pedig egy kellemes újítással állt elő a játék: egyrészt kapunk egy színpalettát, ahol magunk keverhetünk ki színeket, másrészt pedig sokféle választható anyag van, pl. bőr, textil, stb., amiket szabadon tehetünk bármilyen tárgyra, méghozzá ingyen. Nem lehetetlen immár, hogy rózsaszín párducmintás hűtővel rendelkezzünk, mert nyilván ez mindenki élete vágya, he-he. A színpalettát és az anyagokat pedig karaktergeneráláskor is alkalmazhatjuk, ezzel végletekig egyéniesítve simünk öltözetét.

A JOGOS ÖRÖKÖS

A Sims 3 bár „csak" egy továbbfejlesztett manifesztációja az előző részeknek, az újításaival és változtatásaival jó eséllyel fogja továbbvinni a Sims 2 mai napig töretlen sikerét. Rengeteg lehetőség, kombináció, valamint abszolút egyéniesség jellemzik az új részt, amiben tényleg azokat a dolgokat változtatták meg, amelyek az előző játékokban frusztrálhatták a játékost.

KIEGÉSZÍTŐK HADSEREGE

A THE SIMS ELSŐ RÉSZÉHEZ 7, második részéhez 8 kiegészítő jelent meg, nem számolva a „Cucc"-pakkokat, amelyek új tárgyakat és egyéb csinosító eszközöket tartalmaznak. Ezek melllett rengeteg ingyenesen letölthető tartalom áll rendelkezésre mindazok számára, akik fel akarják dobni az alapjátékot. Hogy a harmadik részhez lesznek-e kiegészítők? Ez egyelőre rejtély, de az biztos, hogy a letölthető tartalmaktól nem kell megválni; el leszünk halmozva mind hivatalos, mind fanmade dolgokkal, és ezeket a Sims 3-hoz mellékelt kis megosztó programmal könnyedén cserélgethetjük, valamint integrálhatjuk is.

BORDERLANDS

KIADÓ: 2K Games **FEJLESZTŐ:** Gearbox Software **MEGJELENÉS:** 2009. nyár

Pandora bolygóján csak a legjobbak maradhatnak életben

A POSZTAPOKALIPTIKUS KÖRNYEZETBE helyezett játékok reneszánszukat élik, amit mi sem bizonyít jobban az újra feltámasztott *Fallout* univerzum, vagy épp a *S.T.A.L.K.E.R.* széria sikerénél. Jelen összeállításunk egy másik versenyzőjéhez hasonlóan a *Borderlands* is a Mad Max filmek hangulatát idézi azzal a különbséggel, hogy történetünk egy idegen planétán, és nem az emberiség által a végsőkig abuzált Földön játszódik. Pandora bolygójának kolonizálása a kaliforniai aranylázhoz hasonlóan vonzotta a jobb életre vágyó embereket s a mihaszna szerencsevadászokat egyaránt. Csalódniuk kellett, a planéta nyersanyagokban szegénynek bizonyult, így akinek még lehetősége volt rá, azonnal elhagyta a lassan káoszba süllyedő kolóniát. Hét földi éven keresztül próbáltak a merészebbek az ősi civilizáció nyomairól árulkodó romok között idegen technológiára szert tenni, míg mások pusztán az életben maradásért küzdöttek. Egy napon azonban a hét esztendeje tartó tél tavaszba fordul, s borzalmas lények ébrednek fel téli álmukból. Egy titokzatos rádióüzenetben említett, idegen technológiával teletömött óvóhely lehet az utolsó remény, de csak kevesek számára. Elkezdődik az öldöklő versenyfutás. Három, egyedi képességekkel rendelkező, s tapasztalati pontok szerzésével a fejlődés útjára lépő karakter közül választhatjuk ki a számunkra leginkább rokonszenveset, hogy aztán akár egyedül, akár néhány cimborával vállvetve, esetleg egymás ellen küzdve fedezzük fel Pandora izgalmas világát, miközben a szörnyekkel és autós-motoros bandákkal fertőzött pusztaságban száguldozunk. A több ezer alkatrészből összeállítható, s ezáltal egyedinek mondható fegyverek használata nélkül egyetlen percig sem maradnánk életben.

• A *Borderlands* és egy sikertelen partneri megállapodás miatt bizonytalan ideig szünetelnek a Heat (Szemtől szemben) című mozifilm alapján készülő FPS munkálatai.
• Randy Pitchford egyetemi tanulmányai alatt hivatásos mágusként rendszeresen fellépett a hollywoodi Magic Castle színpadán.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

KIADÓ: LucasArts **FEJLESZTŐ:** BioWare **MEGJELENÉS:** 2009 vége

Jedik és Sithek ősi harca

A STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC első részét sokan minden idők legjobb szerepjátékai között tartják számon, és a folytatás is kiválóra sikerült, így érthető volt, hogy a rajongók hosszú ideig hangosan követelték a harmadik epizódot. A kívánságok végül meghallgatásra találtak, bár nem egészen abban a formában, ahogy azt sokan szerették volna, ugyanis a széria egy MMO-val folytatódik.
A *Star Wars: The Old Republic* a két *KotOR* idősíkjában játszódik, amikor az egyszeri űrutas még minden sarkon Jedi és Sith lovagokba botlott. Az enyhén megváltozott stílus ellenére a BioWare a két elődd közvetlen folytatásaként készíti a játékot, melynek eseményei 300 évvel a *KotOR II* vége után kezdődnek.
Igazán hasznos információkat még nem tudunk a játékról (például még semmit nem árultak el a választható karakterosztályokról), de ha egy BioWare játékban Jedik és Sithek bőrébe bújva fénykardd al térítheti jobb belátásra az ellenséges oldal képviselőit, akkor előre borítékolható a hatalmas siker.

Az Old Republic lesz a BioWare első kirándulása az MMO-k világába, és a történet a vetélytársaknál központibb szerepet fog kapni.

KING ARTHUR

KIADÓ: Neocore Games **FEJLESZTŐ:** Neocore Games
MEGJELENÉS: 2009. nyár

A britek büszkesége magyar kezek nyomán születik újjá

A HAZAI JÁTÉKFEJLESZTÉs újabb gyöngyszemének ígérkezik az Arthur mondakörből ihletet merítő alkotás. A NeoCore Games ügyesen vegyíti a körökre osztott stratégiák, a valós idejű taktikai és a szerepjátékok legjobb elemeit. A ködös Albion meghódítását célul tűző hibridben a stratégiai léptékű döntéseinket körökre osztott formában hozhatjuk meg. Egy szépen megrajzolt 3D-s világtérképen hajthatunk végre csapatmozgásokat, végezhetjük el a háborúzáshoz szükséges pénzmag hátteréül szolgáló gazdaság elengedhetetlen fejlesztéseit. A játékmenetre befolyással bíró évszakok változása jól látható a térképen. A tavasz a kalandozásra, a nyár a hadviselésre, az ősz a termények betakarítására, a tél pedig a csendes kutatásra és fejlesztésre alkalmas, mivel seregeink nem tudnak mozogni a hóban. A mágiával támogatott csatározások a Total War széria mintájára valós időben zajlanak le, s ilyenkor több száz egység feszül egymásnak.
Az aktuális egy-két délutánra szóló kikapcsolódást nyújtó játékokat támogató trenddel szembemenve a magyar srácok jó száz órányi játékidőt kínálnak, ami nagyon csábítóan hangzik, hát még akkor, ha magyar nyelven is megjelenik alkotásuk.

A legenda úgy tartja, hogy amennyiben a szigetországnak szüksége lenne rá, Artúr király visszatér halottaiból.

DRAGON AGE: ORIGINS

KIADÓ: Electronic Arts **FEJLESZTŐ:** BioWare Corp.
MEGJELENÉS: 2009. tavasz

Baldur bácsi méltó örökösét keresi

BÁR EGY KIMERÍTŐEN RÉSZLETES, hosszúra nyúlt előzetest is szántunk rá, semmiképpen sem hagyható ki a felsorolásból a mindmáig hibázni képtelen RPG-specialista BioWare soron következő szerepjátéka. A *Dragon Age: Origins* világát Frank Farzetta festményei és George R. R. Martin: A Game of Thrones regénye ihlette. Laikus számára leginkább a *The Witcher* világához hasonló jelzőkkel írható le. Ez azt jelenti, hogy a Ferelden királyságába helyezett történet véres és brutális lesz, az idealista fantasy helyett pedig egy fajgyűlölettel és erőszakkal teli világba csöppenünk.
A komor atmoszférával és felnőtt tartalmakkal (nem kell azért extrém dolgokra gondolni) rendelkező RPG a tervek szerint a *Baldur's Gate* sorozat örökébe hivatott lépni. Erről gondoskodik majd a szokásos BioWare minőségben tálalt izgalmas, fordulatokban gazdag történet, a szeretnivaló karakterek, a kizoomolt kameraállásból a nagy elődre emlékeztető látvány, a kombinálható varázslatok, a csapatos kalandozás és a nagyzenekari muzsika.

Dr. Ray Muzyka társalapító imád pókerezni. 2006-ban a DICE, tavaly pedig a WCPC bajnokságon végzett az első helyen.

BIOSHOCK 2: SEA OF DREAMS

KIADÓ: 2K Games **FEJLESZTŐ:** 2K Marin **MEGJELENÉS:** 2009. október

A víz alatti csoda újabb merülésre csábít

ANDREW RYAN MEGÁLMODOTT egy semmihez sem fogható víz alatti várost, Rapture-t, ahol a mindenkori uralkodó politikai irányzat ártalmas hatásaitól mentesen szabadon virágozhatott a kereskedelem, nem vetettek gátat morális korlátok a tudomány fejlődésének, s nem kötötte béklyóba a művészek tehetségét a mecénások önkényeskedése. 2007-ben, az esztendő egyik legjobb játékának képében már meglátogathattuk e víz alatti paradicsomot, ám érkezésünk idejére elharapódzott a káosz, lakói őrületükben egymás ellen fordultak, s lassan de biztosan megjelentek az elkerülhetetlennek tűnő pusztulás jelei. Láttuk, miként vetkőztek ki emberi mivoltukból azok, akik egy jobb és új élet reményében érkeztek Rapture városába. Láttuk, mivé korcsosult az, ami Isten művét volt hivatott túlszárnyalni. Egy új reneszánsz születése helyett megismertük az ember alkotta poklot. A tudomány jelen állása szerint az előzményeket is elmesélő folytatás hivatott választ adni arra, mi történhetett, amitől az események odáig fajultak, hogy bekövetkezett a katasztrófa.

A *Bioshock* eredeti tervei szerint egy szektából kellett volna valakit kimenekíteni és normálissá „programozni", később pedig egy, a 21. században felfedezett náci labor is felmerült helyszínként.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2

KIADÓ: THQ **FEJLESZTŐ:** Relic Entertainment **MEGJELENÉS:** 2009. február

A negyvenegyedik millennium öldöklő háborúja egy eldurvult szilveszteri buliból nőtt ki

A RENESZÁNSZÁT ÉLŐ *Warhammer 40K* univerzum a Relic Entertainment-nek köszönhetően az utóbbi évek egyik legjobb RTS-ét „szülte" a világra. A szinte kizárólagosan a többszereplős játékmódokra fókuszáló kiegészítő lemezek után végre valahára érkezik az igazi folytatás, amire nem is kell már sokat várnunk. Ha minden jól megy, a vizsgaidőszakban megfáradt veteránok kötelességeiket letudva szinte azonnal elmerülhetnek ebben a brutális és mégiscsak magával ragadó fantáziavilágban. A fejlesztők ezúttal jóval nagyobb hangsúlyt fektetnek az egyszemélyes kampány történetére, ami nem is árt, hiszen az elődöt ezen eleme rengeteg kritikát kapott, ráadásul nem is érdemtelenül. Ismételten a Vérsolymok lesznek a történet főszereplői, viszont űrgárdistáink egyedi személyiséggel és tulajdonságokkal rendelkeznek majd. Nem csoda, hogy így sokkal könnyebben zárjuk őket szívünkbe, és jóval fájdalmasabb, ha valamelyikük elesik a harcmezőn. Nem elég, hogy ork hordák tombolnak ellenőrzés nélkül a Davian Thule kapitány gondjaira bízott szektorban, a háttérből ravasz eldák mozgatják és bogozzák már-már átláthatatlanul össze a szálakat, tiranida kaptárhajók ültetnek félelmet a közönséges emberek szívébe, még a mindent behálózó bürokrácia nehézségeivel, s egy hataloméhes kormányzóval is meg kell küzdenie a maroknyi, csatát még alig látott űrgárdistának. A hitetlenek és az idegenek pusztítására a nemlineáris felépítésű magányos hadjárat mellett a már bevált, s máig népszerű többjátékos módok valamelyikében is jelentkezhetünk. Egységeink, akárcsak az ellenfél külső jelekkel (látványosabb páncélzat, valamilyen más szín, stb.) adják tudtunkra, hogy tapasztalt veteránok vagy zöldfülű bakák közé illenek-e.

• A Relic Entertainment első, s egyetlen kitekintése a konzolpiacra (*The Outfit*) egy gyenge-közepes taktikai akciójátékot eredményezett.
• Alex Garden egykori társalapító egy új, a parkolást segítő rendszer fejlesztése mellett a dél-koreai MMO-k forgalmazásával foglalkozó Nexon amerikai irodáját vezeti.

Az Emmy díjátadó történetében John Carmack és csapata az első független játékfejlesztő, aki díjazásban részesült.

RAGE

KIADÓ: Electronic Arts **FEJLESZTŐ:** id Software
MEGJELENÉS: 2009 vége

Az országúti harcos üdvözletét küldi

AZ FPS MŰFAJÁNAK feltalálói fél évtizeddel a *Doom* harmadik eljövetele után újabb játékkal jelentkeznek. A mostanában népszerű posztapokaliptikus atmoszféráról egy aszteroida gondoskodik, ami alaposan megrázta bolygónk ökológiáját, és az emberi civilizációt is. A kataklizma után a túlélők egy része kisebb városkákban próbált élhető életet kialakítani, míg mások fosztogató bandákba tömörültek. Hogy még izgalmasabb legyen a helyzet, az óvóhelyeket elhagyó emberek torz testű és elméjű mutánsokkal találják szembe magukat.
Furcsa módon a téma komorsága, s az új grafikus motornak köszönhetően rendkívül élethűen kidolgozott förmedvények ellenére az alkotók kevesebb vért ígérnek, mivel a korhatár besorolásnál el szeretnék kerülni a 18-as plecsnit.
A települések között négy- vagy többkerekű járgányokkal lehet majd közlekedni, amelyek természetesen fedélzeti fegyverekkel is rendelkeznek, így a pénzdíjas versenyek sem lesznek épp kockázatmentesek. A *S.T.A.L.K.E.R.*-hez hasonlóan eltérő tulajdonságú páncélok gondoskodnak testünk épségéről, fegyvereinket és felszerelésünket pedig inventoryban rendezgethetjük.

MAFIA II

KIADÓ: 2K Games **FEJLESZTŐ:** 2K Czech **MEGJELENÉS:** 2009 vége

Élet a maffiában a II. világháború után

ANNAK IDEJÉN a *Mafia: The City of Lost Heaven* szinte a semmiből érkezve vette le a lábukról a játékosokat, köszönhetően kiváló történetének és korrajzának, gyönyörű grafikájának és változatos játékmenetének. A folytatásra hét évet kellett várni, de már most biztosak lehetünk benne, hogy megérte.
A játék történetének kezdetén Vito Scaletti hazatér a II. világháborúból, és úgy dönt, hogy alvilági körökben szeretne karriert befutni. Régi barátjával összefogva hamarosan a városuk három nagy maffia családja közti harcban találják magukat, ahonnan lassan, de biztosan az élre törnek. A történet kidolgozottságát jelzi, hogy a forgatókönyv majdnem kétszer olyan hosszú, mint az elődé, ami – figyelembe véve, hogy már a *Mafia* is lenyűgözően volt megírva – igazán impozáns adat.
A *Mafia II* mindent nyújt, amit egy hasonló stílusú játéktól elvárunk, és még annál is jóval többet: az első részből megszokott realizmus visszatér, a rendőrök ugyanúgy lekapcsolnak a közlekedési szabályok megszegéséért is. Interakciók számában még a stílus más nagy címeit (khm... *GTA IV*) is felülmúlja a játék (akár az autók csomagtartóját is használhatjuk), ráadásul minden helyzetben lehetőségünk lesz normális és erőszakos akciók közül választani.
A *Mafia* tehát egy igazán kiváló részszel folytatódik, melyről kis merészséggel már most kijelenthetjük, hogy le fogja taszítani a *GTA*-t a nyitott világú bűnözőszimulátorok trónjáról... legalábbis a *GTA V* megjelenéséig.

A korváltás miatt a járművek sokkal központibb szerepet kapnak a játékban, mint az elődjében, és már motort is vezethetünk. Az ígéretek szerint a *Mafia II* története sokkal valósághűbb és sötétebb lesz, mint az első részé.

STARCRAFT 2

KIADÓ: Activision Blizzard **FEJLESZTŐ:** Blizzard Entertainment
MEGJELENÉS: 2009 vége

Egyszer már legenda született a csillagok között. Megismétlődhet?

A BLIZZARD SAJÁTOS munkatempóról ismert kreatív elméi mindenesetre rajta vannak az ügyön. Sajátos munkatempó alatt nem azt értem, hogy lassúak, mint a reumás tetű, sokkal inkább arra utalnék, hogy addig-addig csiszolnak egy-egy játékelemet, amíg a belsős minőségbiztosító csapat azt tökéletesnek nem érzi. Ha esetleg némi disszonanciát tapasztalnak, és nem tökéletes a harmónia, akkor kertelés nélkül kukába vágják az addig elkészült munkát, és elölről kezdik az egészet. Megtehetik, hiszen már másfél évtizede dolgoznak nyugodtan, mindenféle határidő által szorongattatva. A szokásos Blizzard minőséget nyújtó többszereplős játékmódok mellett most még több lehetőségük nyílik a magányos hadjáratok kidolgozására, miután egy merész húzással három epizódra szabdalták szét a *StarCraft 2*-t.

Négy évvel járunk az első rész eseményei után, s az univerzum eme eldugott szegletében még mindig ismeretlen fogalom a béke, s a nyugalom. A *Brood Wars* során Kerrigan sikeresen szétzúzta a United Earth Directorate expedíciós hadseregét, súlyos csapást mért az Arcturus Mengsk vezette Terran Domíniumra, s elfoglalta Aiurt, a protoss anyabolygót. Senki sem értette, miért tért vissza váratlanul Char világába, amikor már a markában volt a győzelem. Azóta senki sem hallott róla, s már-már halálhírét keltették, de lassan közeleg az idő, amikor a királynő visszatér, fenségesebben, erősebben és nagyobb hatalommal átitatva, mint amiről a törékeny és szűklátókörű emberi elme álmodni merészel.

A folytatás, helyesebben szólva folytatások első darabja a terran erőkre koncentrál. A *Wings of Liberty* az első részben megismert és megkedvelt zsoldoskapitány, Jim Raynor bőrébe bújtatja a játékost. Raynor, akinek bimbódzó románca nem szökkenhetett szárba, mert Kerrigan akaratlanul ugyan, de átigazolt a zergekhez, az elmúlt években kissé megöregedett, és jóval gyakrabban néz a pohár fenekére, mint az orvosilag tanácsos lenne. Behemoth osztályú cirkálójával, a Hyperionnal járja a terránok felügyelte rendszereket, és mindent elvállal, amivel pénzt lehet keresni. A tetszőleges sorrendben felvehető küldetésekért járó jutalmat pedig fejlesztésre fordítja. Bár a Blizzardtól kissé szokatlan módon nem lineáris a történet tálalása, ez mit sem változtat a sztori cselekményén. Minden kőbevésett, esetleges döntéseink nem lesznek kihatással az események végkimenetelére. A terránt kampányt követő felvonások csupán a történetszál tekintetében alkotnak egységes egészet, játékmenet tekintetében egészen másra számíthatunk. A *Heart of the Swarm* a ghostból lett zerg királynő, vagyis Kerrigan szerepébe helyezi a játékost. Ebben a küldetéssorozatban hősnőnk képességeinek RPG-szerű fejlesztésére helyezik a legnagyobb hangsúlyt. A *Legacy of the Void* küldetései során Zeratul szerepében kell sorra felkeresnünk a protoss törzseket, s feladataink gyakran öltenek diplomáciai jelleget. Egy-egy hadjárat 26-30 küldetésből áll majd, így ne lepődjön meg senki, ha ezek összeállítása – a Blizzardot ismerve – csak a következő évtized elejére éri el azt az állapotot, hogy a játék mindhárom epizódját együtt tudhassuk gyűjteményünk ékeként. A koronát pedig nem más teszi fel eme gyöngyszem fejére, mint a küldetésszerkesztő. A tervek szerint tartalmazni fogja az eredeti *StarCraft* és a *Brood Wars* című kiegészítő azon egységeit is, amelyek kimaradnak a *StarCraft 2* többszereplős játékmódjaiból, ráadásként a fejlesztés korai stádiumában bemutatott, végül mégis kivett egységek és fejlesztések számára is helyet biztosítanak.

A Dél-Koreában nemzeti sportnak számító játékkal egy profi versenyző, Lee Yun-Yeol 2005-ben 200000 dollárt keresett.
Egy másik játékos, Lim Yo-Hwan mérkőzéseit félmillió főt számláló rajongói klubja kíséri rendszeresen figyelemmel.
A *StarCraft* négy világrekorddal képviselteti magát a Guiness rekordok könyvében.

VIRTUÁLIS VILÁGOK HARCA

Mennyire is majmolja a Playstation Home a Second Life világát?

//Mayer

AMIKOR 2007 KEZDETÉN A Sony bejelentette legújabb kiegészítő szolgáltatását a PS3-hoz, sokan hümmögve konstatálták, hogy a Nintendo Mii-jei mellett a Second Life is klónozásra kerül a Playstation Home személyében. Azóta a jó szokásokat megtartva hallhattunk világmegváltó ígéreteket, és persze a megjelenést is eltolták többször, mert az is része a mostani nagy dolgok fejlesztésének. Azonban a várakozásnak immáron vége, megérkezett a Playstation Home, ugyan nem teljes gőzzel, de robog a világháló hullámain. Itt van tehát a nagy lehetőség, hogy a sok köpködő végre választ kapjon a kérdésre: vajon a Home tényleg a Second Life konzolos másolata?

EGY MÁSODIK ÉLET

A Second Life virtuális világa eredetileg 2003-ban startolt, és szépen lassan világméretű jelenséggé és sikerré nőtte ki magát. A Linden Labs gondos kezei alatt készült program szabad kezet ad a rendszer lakóinak, akik társaloghatnak egymással, alkothatnak, illetve akár el is adhatják virtuális szellemi tulajdonukat, az így szerzett pénzből pedig mások fantáziájának szüleményeire költhetnek, vagy akár meg is dolgozhatnak értük. Összességében a lényeg, hogy a gépünk előtt ülve élhessünk egy olyan életet, amilyet csak szeretnénk, csupán temérdek idő és pénz szükségeltetik hozzá, habár kreativitásunkat kamatoztatva a pénzügyeket akár el is felejthetjük. Vajon a Sony gyermeke is éppen ezen az úton haladna? Sokan vélték úgy, hogy a Home alapvetően a Second Life sémájára épül majd, azonban mindezt csak a japán cég ígéreteire, és a már létező MMO programról meglévő kevés ismeretükre tudták alapozni a hurrogók. Ütött hát az óra, így most már elhessegethetjük a felhőket a nagy kérdés felől. Már rögtön az elején érdemes egy kis figyelmet szentelni a két világ céljára, hiszen már itt is könnyű köztük különbséget tenni. A Second Life alapjait ugyebár a Linden Labs fektette le, azonban ezután, ahelyett, hogy amolyan istenként bábáskodtak volna fejőstehenük felett, inkább átadták a világot a virtuális lakóknak, akik ezután saját kreativitásuk szüleményeivel töltötték meg azt. Egy önállóan lélegző és virágzó társadalom ez, ahol a svéd nagykövetség és a szőrős csápos felnőtt tartalom vígan megfér egymás mellett. A Home ugyan szintén arra épít alapjaiban, hogy egy találkahelyként szolgáljon a felhasználók számára, a módszerek azonban nagyban különböznek. A Sony világát sokkal inkább kontroll alatt tartják, és azon kívül, hogy dumcsizhatnak és együtt lóghatnak a PS3 tulajok, sajnos nem ad sok másra engedélyt a japán cég árgus szeme. Ugyan viszonylag egyedivé tehetjük kis avatárunkat és környezetét, azonban az ilyen tartalmakért természetesen már a Sony-t és barátait kell tömnünk pénzzel, ellenben a Second Life rendszerével, ahol más „játékosokat" fizetünk meg. A 2007-es Game Developers Conference alkal-

mával az akkor még Playstation-ös Phil Harrison arról papolt, hogy a Home „lakók" saját tartalmakat is előállíthatnak, ez azonban továbbra is csak ígéretként létezik. Ha ezt a fícsört tényleg beépítené a Sony, akkor nagy lépést tennének afelé, hogy a Home egy remek helyként szolgáljon a kreatív arcok kibontakozására, akárcsak a Second Life. Azonban ha megnézzük, mennyire nehézkesen is alakul a *Little Big Planet* felhasználói tartalmának a szűrése, lehet, hogy érdemesebb elásni minden reményt ezzel a lehetőséggel kapcsolatban.

SZÉP KÜLSŐ, MERT MEGÉRDEMLEM

Karaktereink külseje éppen annyira fontos e két virtuális világban, mint a valóságban. A Home kezdetén néhány csúszka segítségével addig optimalizálhatunk egy modellt, amíg el nem veszítjük türelmünket, és rájövünk, hogy felesleges további órákig bajlódni, úgysem sikerül virtuális önmagunkat megalkotni. A szép számú ruha kiválasztása és magunkra aggatása után indulhatunk is kalandozni a Home-ba, azonban pár lépés után sikerül konstatálni, hogy a temérdek idő ellenére karakterünk épp úgy néz ki, mint a többi avatár. A limitáltság sajnos nem véletlen, hisz a gyönyörű grafika ára éppen az, hogy nem lehet minden egyes karakter eredeti, ezért kordában kell tartani a lehetőségeket, akárcsak anno az *EverQuest II*-ben (mely a Sony Online Entertainment munkássága ugyebár). A Second Life sem kezdődik másképp. Amott is csuszkák segítenek abban, hogy a kezdeti sablon karakterünk kinézeténél kevésbé legyünk mutánsok. Azonban amint bekerülünk a virtuális fertő bugyraiba, a határok hirtelen semmivé válnak. Néhány eszköz és némi háttértudás birtokában bármit elkészíthetünk, ennek köszönhetően van példa arra is a Second Life világában, hogy gigantikus sárkányok jelennek meg, miközben szexi szőrős párduc csajszikkal társalognak. Ha egy ilyen jelenség megesne a Home-ban, feltehetően térdre rogyna a rendszer. Természetesen pénzért cserébe is hozzájuthatunk a legjobb maskarákhoz, nem feltétlenül kell mindent magunknak kreálnunk. A hatalmas szabadság ellenére azonban sosem lesz olyan gyönyörű a Second Life világa, mint a Sony gyermeke. A Home minden apró porcikája gyönyörű, azonban mint fentebb említettem, ennek az ára a felhasználói tartalom alóli teljes mentesség.

EGYÜTT LENNI JÓ

Bár felépítésben különbözik a két virtuális mező, a lényeg mégiscsak ugyanaz: emberek találkozzanak egymással, társalogjanak és szórakozzanak együtt. Jelenleg a Home tartogatja erre a legkevesebb lehetőséget sajna, bár a Second Life-nak van néhány évnyi előnye, így azért lehet reménykedni, hogy a Sony is telepakolja majd saját szüleményét néhány szórakoztató kiegészítővel. Egyelőre csak ülve vagy állva pötyöghetünk a közeli avatároknak, esetleg lejthetünk néhány robotszerű táncot nekik. Akár fel is hívhatunk néhány szimpatikusabb egyedet virtuális lakásunkba, ahol ugyanúgy ülhetünk, állhatunk és táncolhatunk. Na jó, a bélyeggyűjtemények bemutatásához hasonló aktivitást is lebonyolíthatunk azzal, hogy megmutogatjuk a játékokban elért trófeáinkat. Ez volna a jövő virtuális vagizása az ellenkező nem elcsábítása érdekében? Mindenesetre a Home-ban azért helyet kapott néhány klubféleség is, ahol zene szól vagy éppen traileret vetítenek. Bár tervbe van véve, hogy az előzetesek mellett egész estés filmeket is vetítenek majd ezekben a „mozikban", azonban ez is csak egy ígéret a sok közül. A Second Life emellett viszont rengeteg szórakozóhelyet tartogat, mondhatni túl sokat. Több szórakozóhely van, mint pláza és gyorsétterem Budapesten, és mint ahogy az sejthető a fentebb írtakból, aki esetleg csápos-taperolós helyen szeretné múlatni az időt, az jó helyen jár. Az interaktivitásnak köszönhetően olyan diszkók is működnek az SL világában, ahol élő DJ-k stream-elik saját zenei kínálatukat. Ehhez hasonló egyelőre elképzelhetetlen a Home világában. Játszani viszont mindkét helyen lehet. Ugyan a Home világában azért kicsit sokat kell mostanság várakozni ahhoz, hogy egy egyszerűbb arcade játékot vagy bowling meccset lejátszhassunk, azért ezen a téren látszik, hogy van potenciál, és a későbbiekben remek játékok kaphatnak helyet a Home-ban. Egyelőre így is a Second Life nyújtja a több lehetőséget, bár amióta betiltották a szerencsejátékot, jócskán csökkent a számuk. Legyen szó egy kis pong klónról, vagy egy *Tower Defense* játékról, akár komplett RPG-ket is találhatunk elfekkel vagy vámpírokkal. A lehetőségek szinte végtelenek, azonban látszik, hogy bizony nem komoly fejlesztő stúdiók állnak a programok mögött. Ha valamivel, hát ezzel talán majd egyszer előtörhet a Home, hiszen ott van felette a Sony és több éves tapasztalatának keze.

HOME, ÉDES HOME?

Összességében tehát jobb elfelejteni a Linden Labs és a Sony gyermekének folyamatos összehasonlítását, hisz két teljesen különböző állatfajról beszélhetünk itt, annak ellenére, hogy van a személyiségükben hasonlóság. A Linden Labs csupán technikai oldalról kezeli a világot, a tartalom készítését a „lakók" kezébe adta, minek köszönhetően a fantázia hihetetlen mértékben szabadult el. A Home maradt a Sony kezében, és éppen ezért kicsi a valószínűsége, hogy jelenlegi formájában valaha is kiburjánzik a PS tulajok fantáziája, azonban ennek köszönhetően nem is lesz brémai muzsikusok orgia. A Home egy gyönyörű világ, melyből sajnos még hiányzik az élet. Ezt viszont a Sonynak kell pótolnia úgy, hogy hallgat a rajongók véleményére, még ha nem is adja át az irányítást nekik. GS

BEST OF 2008

★★★★★

Véget ért egy újabb év, lássuk hát, mik történtek az elmúlt 366 napban!

//Zarathos

HATALMAS MEGJELENÉSEK, hatalmas bejelentések, változások hardver fronton, és még botrányok is akadtak a 2008-as évben... ennyi eseményre visszaemlékezni komoly feladat, nekünk is csak mágikus kristálygömbök, történelemkönyvek és az internet segítségével sikerült mindent felidézni, ezért a kedvetekért összegyűjtöttük közülük a legnagyobb hatásúakat, és egy rövid összefoglaló keretében beszámolunk róluk.

AZ ÉV BEJELENTÉSE

Ezt a megtisztelő címet egyértelműen a *Diablo III* érdemelte ki: a Blizzard WWI-s sajtókonferenciája után mindenkiből előtört a nyálcsorgató rajongó, és újra meg újra megnéztük a konferenciával egy időben kiadott ingame videót. A bejelentés súlyát jelzi, hogy a rajongókat azóta is megosztja mind a grafika, mind a játékmenet, s petíciók tömegeit indították a különböző változtatások mellett – vagy ellen.

FELTÁMAD AZ ATI

A hardverek világában a legnagyobb jelentőségű esemény egyértelműen az új generációs ATI videokártyák megjelenése volt, melyek ár-érték arányban szemrebbenés nélkül felmosták a padlót az addig vezető NVidia kártyákkal, ezzel a kevésbé tehetős játékosok számára is elérhető közelségbe hozva a kiváló teljesítményt. Az NVidia jelentős döntése ezzel szemben az volt, hogy az önállóan gyengén muzsikáló Ageia PhysX gyorsítást beépítették a videokártyákba, ezzel felkészítve azokat a fizikai számítások elvégzésére.

KONZOLOK

A konzoliparban is pörögtek az események, hiszen az Xbox 360-ok újabb árleszállításon estek át, ezzel kicsit háttérbe szorítva a feltörekvő Playstation 3-at, melynek árát a Sony továbbra sem hajlandó csökkenteni. A Microsoft ezen kívül egy övön aluli ütést is mért vetélytársára, ugyanis a PS3 egyik hatalmas húzócímének számító *Final Fantasy XIII*-at megszerezték a saját konzoljukra is, ezzel a számtalan *Final Fantasy* rajongó jelentős hányadát elhódítva.
A Nintendóra is jutott idén egy jelentős bejelentés: új DS modell készült DSi néven, melyet beépített zenelejátszóval, fényképezőgéppel és webböngészővel szereltek fel, s mely Japánban már meg is jelent, osztatlan sikert aratva.

NEM KÉRÜNK A MÁSOLÁSVÉDELEMBŐL

Másolásvédelem szempontjából is mérföldkőhöz érkeztünk tavaly, mivel az egyre szigorúbbá váló DRM (Digital Righs Management) megoldásoknak köszönhetően végül betelt a pohár a játékosoknál. A végső csepp a *Spore* aktivációinak korlátozása volt, mely hatalmas közfelháborodást váltott ki, s a csalódott felhasználók minden lehetséges módon igyekeztek ezt kifejezni, többek között elözönlötték a játék Amazonos oldalát és egypontos kritikákkal lehúzták az értékelést, ezzel nyilvánvalóan vásárlók tömegeit rettentve el.
A skála másik végén foglal helyet a CD Projekt kezdeményezése, a Good Old Games, ahol az újabb Windows rendszerekre optimalizált régi játékokat vásárolhatunk meg, bármilyen másolásvédelem nélkül.

A LEGJOBB FEJLESZTŐCSAPAT

A *GTA IV* gyenge portolása picit megtépázta a PC-sek körében a Rockstar hírnevét, ugyanis az idén három játékkal (*Assassin's Creed, Far Cry 2, Prince of Persia*) jelentkező Ubisoft Montreal szerezte meg az első helyet.

UBISOFT MONTREAL	(15%)
ROCKSTAR	(12,9%)
BLIZZARD	(11,2%)
BIOWARE	(6%)
VALVE	(5,9%)

A LEGJOBB KIADÓ

Idén valóban megváltozott az EA sokat szidott üzletpolitikája, a játékosok pedig értékelik ezt. Nem meglepő, hogy az EA meg is nyerte a kiadók versenyét.

ELECTRONIC ARTS	(29,1%)
UBISOFT	(24,5%)
ACTIVISION-BLIZZARD	(9,8%)
TAKE TWO	(4,9%)
CD PROJEKT	(3%)

A LEGJOBB FPS

FPS téren a 2008-as év a nagynevű folytatások és kiegészítők versenye volt, a nyertesek között egyedül a *Left 4 Dead* szerepel új címként, de szomorú is lett volna, ha kiváló multiplayer módja ellenére nem kerül be. Érdekesség, hogy a három dobogós helyezett mindegyikét más fejlesztőcsapat készítette, mint a közvetlen elődöt, de láthatóan tudták mihez kell (illetve mihez nem kell) nyúlni, hogy megnyerjék a játékosokat. A *Crysis Warhead* kiváló szereplése külön öröm, hiszen hazánk fiai, a budapesti Crytek stúdió fejlesztői rakták össze a játékot.

FAR CRY 2	(21,4%)
CRYSIS WARHEAD	(17,2%)
COD: WORLD AT WAR	(16,3%)
LEFT 4 DEAD 61	(7.8%)
S.T.A.L.K.E.R: CLEAR SKY	(3.7%)

A LEGJOBB STRATÉGIA

A *Red Alert 3* nem lett a sorozat legfényesebb darabja, de hatalmas robotokkal orosz medvéket taposni kiváló szórakozás, és ezt láthatóan sokan így gondolták. A *Spore* sokból markolt egy-egy keveset, emiatt nem lett igazi, keménymagos stratégia, de még így is sikerült az elsők közé kerülnie. A *King's Bounty* szinte a semmiből jött és nyerte el a harmadik helyet, köszönhetően a kiváló minőségnek, amit az elsőjátékos orosz fejlesztők letettek az asztalra. Meglepő az *Endwar*, hiszen 2008-ban csak a konzolos változat érkezett meg.

RED ALERT 3	(33,5%)
SPORE	(9,2%)
KING'S BOUNTY	(4,8%)
TOM CLANCY'S ENDWAR	(2,1%)
SINS OF A SOLAR EMPIRE	(1,7%)

A LEGJOBB MULTIPLAYER

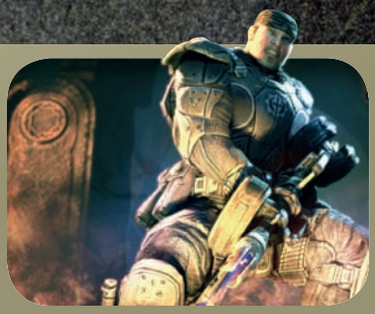
A *Left 4 Dead* megpróbált újat mutatni multiplayer téren, és az egész játékmenetet a szoros és átgondolt együttműködésre hegyezte ki. A recept bevált, a játékosok azóta is vállvetve pusztítják a zombikat, ez pedig bőven elég volt az első helyre. A *Call of Duty: World at War* az elődtől „kölcsönözte" a többjátékos módot, de a *Left 4 Dead* mellett a tavalyi kategória győztese idén csak második helyre tudott befutni. A *World of Warcraft* stabilan tartja magát a középmezőnyben, de a jelenléte felhívja a figyelmet arra, hogy más MMO-k nem kerültek be.

LEFT 4 DEAD	(22,4%)
COD: WAW	(20,2%)
WOW: WOTLK	(10,3%)
GTA IV	(4,7%)
CRYSIS WARS	(4%)

A LEGJOBB XBOX JÁTÉK

Újabb meglepő eredmény. Nem egyértelmű, hogy a *Gears of War* folytatása azért győzedelmeskedett-e a *GTA IV* felett, mert a többségnek nem jött be az utóbbi által vett komolyabb irány, vagy sokan úgy vélték, hogy a szavazásban csak exkluzív címeket lehet megnevezni, de az eredmény magáért beszél. Érdekes módon a *Halo 3* majdnem becsúszott a harmadik helyre, de aztán rájött, hogy 2008-at írunk, és csüggedten feladta a versenyt.

GEARS OF WAR 2	(27,5%)
GTA IV	(20,1%)
FABLE II	(9,5%)
FALLOUT 3	(1,1%)
DEVIL MAY CRY 4	(1%)



A LEGJOBB AKCIÓJÁTÉK

Senkiben nem volt kétség, hogy ebben a kategóriában fölényesen győzedelmeskedik Niko Bellic New York-i „karriertörténete", hiszen hiába a gyenge PC-s optimalizálás, egy *GTA* mégiscsak *GTA*. A *Prince of Persia* is hozta az elvárható eredményt, azonban igazán érdekes a *Dead Space* dobogós helyezése – de a *Dead Space* különben is lehetett volna az „év meglepetése". A Capcom korábban kijelentette, hogy már a PC-t is elsődleges platformnak tekintik, és ennek első jele a *Devil May Cry 4,* mely hosszú évek óta a kiadó első minőségi PC-s portja, így megérdemelten került fel a listára.

GTA IV	(28,3%)
PRINCE OF PERSIA	(8,7%)
DEAD SPACE	(7,5%)
DEVIL MAY CRY 4	(5,5%)
GEARS OF WAR 2	(3,8%)

A LEGJOBB RPG

Egy legenda támadt fel idén a *Fallout* sorozat képében, és a Bethesda annyira odatette magát, hogy még a BioWare-t (!) is sikerült megelőzniük, pedig számos forradalmi ötletével a *Mass Effect* sem kispályás versenyző. A *Fallout 3* sok vitát robbantott ki arról, hogy méltó-e a címre, de a kérdés már jelentőségét vesztette, hiszen akinek nem jött be a játék, az a G.E.C.K. szerkesztővel már teljesen szabadon saját igényeire szabhatja... Ilyen nevek mellett még a nagyágyú *World of Warcraft*nak is „csak" egy harmadik helyezés jutott, pedig a népszerűsége töretlen, ahogy azt a *Lich King* magyarországi premierjén felbukkanó hatalmas tömeg is jelezte.

FALLOUT 3	(25,6%)
MASS EFFECT	(17,7%)
WOW: WOTLK	(12,1%)
FABLE II	(6%)
SACRED 2	(4%)

A LEGJOBB SPORTJÁTÉK

Megszokhattuk már, hogy a sport kategória a végeláthatatlan sorozatok összecsapása. Ennek fényében pozitív csalódás, hogy a *Pure* éppen csak, de becsúszott az első öt helyezett közé. Az év igazi meglepetése, hogy a *FIFA 09* lemosta a *Pro Evolution Soccer* aktuális részét, hiszen ez általában fordítva szokott történni – az EA igencsak összekapta magát! Sajnos ez nem mondható el az autóversenyekről, ugyanis a legújabb *NFS* rész az eddigi leggyengébb lett, a kritikai siker mellett már az anyagi is elmaradt. Ezek után a kiadó kijelentette, hogy a sorozatot pihenőpályára küldik...

RACE DRIVER GRID	(23,9%)
FIFA 09	(17,1%)
NFS: UNDERCOVER	(14,5%)
PES 2009	(6,3%)
PURE	(3,4%)

A LEGEREDETIBB JÁTÉKOK

A *Spore* már bejelentése óta hatalmas hátszelet kapott az Electronic Artstól, mint az utóbbi idők egyik legeredetibb játéka. Ennek ellenére a két fejlesztő (ironikus módon mindketten az EA-tól léptek ki) által összerakott *World of Goo* futott be első helyezettként, ami bizonyítja, hogy van jövő a független játékfejlesztésben. Szorosan az első két helyezett mögött futott be a *GTA IV,* ami vélhetően a városi élet páratlan szimulálásának köszönheti a megtisztelő harmadik helyet. Meglepő a *Fallout 3* felbukkanása a listán, hiszen mégiscsak egy 10 éve megalkotott világot húzott rá egy 2 éves motorra és játékmenetre.

WORLD OF GOO	(11,7%)
SPORE	(10,8%)
GTA IV	(10,3%)
MIRROR'S EDGE	(6,9%)
FALLOUT 3	(4,7%)

A LEGJOBB TECHNOLÓGIA

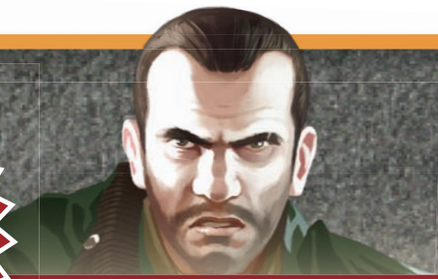
A technológiák versenyében meglepő eredmény született, hiszen az FPS-ek között első *Far Cry 2* és második *Crysis Warhead* ezúttal helyet cserélt. A többség jobban értékelte a Crytek Budapest által a CryEngine 2-n végrehajtott optimalizálásokat, mint a *Far Cry 2* szavanna-szimulátorát. A *GTA IV* a gyenge optimalizáció ellenére is hódított, a *Prince of Persia* gyönyörű cel-shaded grafikájának köszönheti helyét. A *Dead Space* kicsit lemaradt a többiektől, de az ellenfelek végtagjainak levágását még így is elegen értékelték eredeti ötletnek ahhoz, hogy bekerüljön a listába.

CRYSIS WARHEAD	(19,1%)
FAR CRY 2	(14,3%)
GTA IV	(7,5%)
PRINCE OF PERSIA	(5,5%)
DEAD SPACE	(1,5%)

BEST OF 2008

VISSZATEKINTVE A 2008-AS ÉVRE, A JÁTÉKIPARNAK egyáltalán nem kell szégyenkeznie, egyik hatalmasat durranó cím érkezett a másik után. A Top 10-es lista utolsó két helyezettje a két „cry", az Ubisoft Montreal által készített és hosszú-hosszú évek óta nagyon várt *Far Cry 2*, illetve hazánk fiai, a Crytek Budapest fejlesztőinek keze közül kikerült *Crysis Warhead*. Bár egy ilyen gazdag év legjobb 10 játékába kerülni hatalmas megtiszteltetés, meglepő módon lemaradtak a *Call of Duty: World at War* és a *Left 4 Dead* mögött, pedig az FPS kategóriában még mindketten megelőzték azokat. A *Gears of War 2* egyelőre csak konzolon jelent meg, PC-s változatról semmi hír, de az utóbbi idők egyik legfeszesebb akciójátékának még ez is elég volt a 8. helyezéshez. A *Call of Duty* hetedik helye ugyan alapos visszalépés az elődtavalyi győzelméhez képest, de – mint ezt fentebb említettem – a néhány újítás még így is elég volt arra, hogy beelőzze az idei év két másik FPS nagyágyúját.
Az Electronic Arts egyetlen címmel képviselteti magát a listán (mint fejlesztő, kiadóként többször is felbukkan), a *Dead Space* képében. Az Ishimura tragikus története igazán pörgős akció-horror lett, mely megérdemelten került be a legjobbak közé (nem utolsósorban a Tescónak köszönhetően). A *Prince of Persia* gyönyörű grafikája és a főhős csinos segítőtársa a túl könnyű játékmenet ellenére elegendő volt az első ötbe jutáshoz, a *Left 4 Dead* pedig az újszerű, zseniális multiplayerrel nyerte meg a játékosok szívét.
A dobogós helyek mindegyikét olyan játékok foglalják el, melyek már a megjelenésükkor instant klasszikusok voltak: harmadik helyen a *Mass Effect*, melynek konzolos verziója már 2007-ben megjelent, de a PC-sek 2008 közepéig vártak rá, és nem kellett csalódniuk: a BioWare egyik legkiforrottabb játékát kaptuk meg, remek újításokkal és egy szokásos, mély és átgondolt történettel. Azonban még ez sem volt elég ahhoz, hogy legyőzze az év igazi meglepetését. Sokan bíztunk benne, hogy a *Fallout 3* ütni fog, azonban legtöbben még legmerészebb álmainkban sem hittük, hogy ennyire. A Bethesda remekműve egyértelműen megérdemelte a második helyezést. Az első pedig mi más is lehetne, mint a ....

GTA IV	(30,3%)
FALLOUT 3	(9,7%)
MASS EFFECT	(5,7%)
LEFT 4 DEAD	(3,9%)
PRINCE OF PERSIA	(3,3%)
DEAD SPACE	(2,7%)
COD: WORLD AT WAR	(2,7%)
GEARS OF WAR 2	(2,7%)
FAR CRY 2	(2,5%)
CRYSIS WARHEAD	(2,4%)



AZ ÉV JÁTÉKA 2008

GTA IV

NIKO BELLIC TÖRTÉNETÉRŐL MÁR AKKOR TUDTUK, hogy az év játéka lesz, amikor még meg sem jelent, hiszen a Rockstarban nem szoktunk csalódni, újra és újra megpróbálják forradalmasítani a saját maguk által teremtett stílust. Ezúttal drasztikus fordulat következett be a játékmenetben az elődökhöz képest, hiszen a teljesen elborult játékmenetet és nagy ívű történetet egy sokkal földhözragadtabb, valósághűbb megközelítés váltotta fel: a járművek kezelése realisztikusabb lett, csatákban fedezék nélkül alig tudtunk érvényesülni, és Niko (elődeivel ellentétben) nem éli meg az „amerikai álmot" és válik senkiből nagynevű bűnözővé. A karakterek és a párbeszédek azonban maradtak változatlanok (zseniálisak), Liberty City pedig minden eddigi próbálkozást magasan felülmúlt a városi élet ábrázolásában. Sajnos a *GTA IV* sem sikerült hibátlanra, többek között a küldetések változatosságával akadtak gondok, illetve PC-n a teljesítmény is kritikán aluli lett. Az eredmény azonban magáért beszél: a játék a szavazatok több mint egyharmadát szerezte meg, háromszor annyit, mint a második helyezett *Fallout 3*, és ezt látva bátran kijelenthetjük, hogy a többség véleménye szerint a *GTA IV* megérdemelten szerezte meg az év játéka címet.

GAMESTAR TOP 10

...SÁRKÁNYZ

//Flatline

SÁRKÁNYOK. NEMCSAK Gyunak csillan fel a szeme, amikor eme robosztus, nagy farkú, mitikus lények kerülnek a szóba, hanem mindenki, aki szereti őket. Sok száz játékosnak szorul össze szíve, akik különböző stílusú játékokban aprították, vagy épp simizték őket. Tulajdonképpen mindegy, hogy a hátukon kell lovagolni, vagy a szemükbe lőni, egy a lényeg, mindenki a vesztüket akarja, legyen az ellenfelünk, vagy épp mi magunk. Lássunk hát néhány nevezetesebb példányt, nem feltétlenül tonnaszám alapján a mérlegre tuszkolva.

DRAGON'S LAIR 10.

A Dragon's Lair először altat, hiszen sokáig nem is látni sárkányt, csak a főhős Dirk szerencsétlenkedését, miközben megpróbálja megmenteni a nem túl szép, de hisztis királylányt. Majd egyszer csak előkerül, természetesen olyan félelmetesen hat, hogy a rajzolt főhős rögtön összepisili magát. (A sárkány kerül elő, nem a királylány...) Azaz csak majdnem, hiszen az egész Dragon's Lair játék aranyosan rajzolt animációk egymásba ágyazása, így Singe, a sárkány is inkább bájos, mint ördögi. 1983 óta számtalan példányt eladtak már a játékból, kismillió platformra írták át, PC-n is létezett több változata is. Több nyáron át azért dolgoztak sokan, hogy a játékautomatákban elverhessék egész fagylaltárus keresetüket, lovagként. Hiába, a nők...

PANZER DRAGOON 9.

A Panzer Dragoon sorozat inkább konzolokon ismert. Az egész lényege körülbelül annyi, mint a szintén listában szereplő Drakané, csak itt nem lehet leszállni a sárkányról, plusz nem is lány karakternek kell ülnie rajta. Leginkább a fix útvonalú lövöldözésen van a hangsúly, éppen ezért hívják „rail shooter"-nek a hasonló stílusú játékokat. A Panzer Dragoon legismertebb epizódja az ORTA, amely az első Xbox-ra jelent meg. A Sega egyik legeredetibb franchise-a ez, nem véletlen, hogy a játékautomatákon anno nagyon sikeres volt. Egyelőre nincs hír újabb epizódokról, lévén a stílus hanyatlóban van egy ideje, de reméljük a legjobbakat.

LIU KANG 8.

Igen, a kaján vigyor az arcotokon jelzi, hogy bizony a Mortal Kombat első részének kivégzéseit Ti is fejből vágjátok még mindig. Nem, nemcsak a speciális támadásokról van szó, amiben Liu Kang eleve nem volt rossz, hanem a kivégzésekről, ahol a dzsúz fröccsent. Hát mi lehet istenkirályabb annál, minthogy valaki sárkánnyá változik, és leharapja a szédelgő ellenfél fejét, miközben mindenfelé AB RH-negatív vérplazmatasakok tartalmai repkednek? Zsíííííí... akarom mondani, vééééééér.

SPYRO 7.

A minisárkány kalandjaival rengeteg gyermek és fiatal szívét hódította meg, nem is beszélve azokról, akik a Mario 64 ugrabugrálását nem tartották elég kielégítőnek, vagy egyszerűen jobban vonzódnak a lila kissárkányokhoz, mint a szőrös, bajszos-pocakos, testszagú, olajfoltos vízvezeték-szerelőkhöz. Spyro azon munkálkodik, hogy a 3D platformjátékokban, melyekben rendre szerepelget, visszaváltoztassa a többi sárkányt kristályból eredeti alakjukba, ugyanis a gonosz Gnorc mindig elvarázsolja őket. A többiek szerencséje, hogy a kis lilaságban rengeteg vakmerőség, némi böffentő erő (a néhai tűzlasztikhoz) és rendkívül bájos animáció társul. Csak azért előzhette be Liu Kangot, mert lila.

EVERQUEST 6.

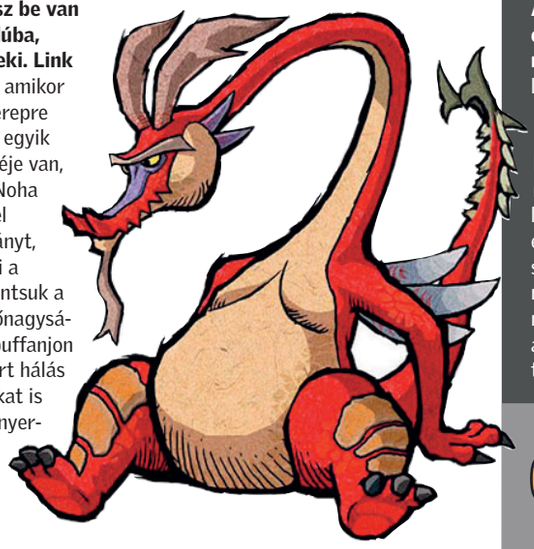
Az Everquestben nem csak egy sárkány van, köszönöm Jucika, leülhetsz. Ne vitatkozz, kérlek, tudom, hogy ez így nem fair a többi sárkánnyal, de akkor is a legnagyobbat tesszük be, mert az a jó. Majd Te is rájössz pár év múlva, ha majd lesz barátod. Így került hát be eme böszme monszta, amit sok ezer MMO játékos próbált állandóan laposra verni, közös erővel, nehogy fújjon egyet és mind meghaljanak idő előtt. A sárkányok közös legyűrése volt a később WoW-ban tökélyre fejlesztett raidek egyik kulcseleme, persze Jucika megint vitatkozni fog, hogy az Ultima Online-ban is voltak már sárkányok... Igen, de nem ekkorák, és mint tudja már Ő is, a nagyobb mindig jobb. (Igen, mint a lovaknál...)

LAIR 5.

A Lair nem olyan rég jelent meg, és bár a játék maga nem volt annyira nyerő, mint a Sony szerette volna, azért az emberek mindig felkapták a fejüket és emlékeztek. „Ja, az a giganagy sárkányos-lövöldözős cucc, ami PS3-on jelent meg? Ja-ja, azt láttam, nem néz ki rosszul, de tuti egy talicska kaki az egész amúgy..." A fő sárkány viszont olyan durván le volt modellezve, hogy rögtön mindenki akart kettőt otthonra a bojler helyett vízmelegítőnek. Egyértelműen Panzer Dragoon koppintás volt a Lair, de most nem a játékok minőségét, hanem a sárkányok minőségét díjazzuk, így tüskés barátunk itt landolt az ötödik helyen.

ZELDA 4.

Ez a sárkány piros. Plusz be van szorulva a farka egy odúba, ami miatt nagyon fáj neki. Link ezen kell, hogy segítsen, amikor a Dragon Roost Island terepre ér (aminek egyébként az egyik legkellemesebb pályazenéje van, amit valaha hallottam). Noha kicsit morbid eszközökkel kell kiszabadítani a sárkányt, lévén meg kell csáklyázni a farkát párszor, hogy lerántsuk a falon keresztül zsírbüfé őnagyságát, hogy óriás hasával puffanjon a lenti láván. Megéri, mert hálás lesz érte. Ja, plusz lányokat is dobálni kell ahhoz, hogy nyerjünk, ami már alapból jóság. (Így repülhet át Medli a szakadékon, hogy segítsen nekünk...)



DRAKAN 3.

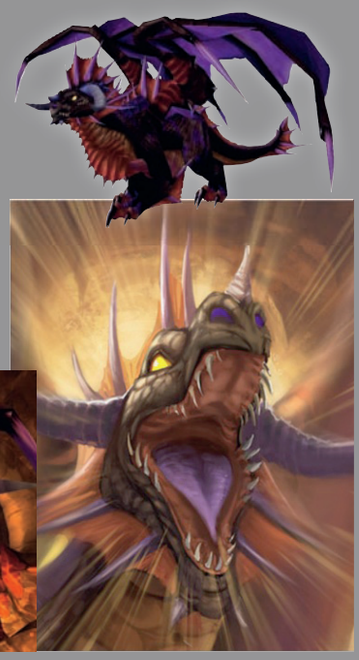
A Drakant nem hagyhatjuk ki, hiszen egy ultraszexi béb (Rynn) lovagol rajta, néha-néha lehuppanva, hogy kardjával is jobb belátásra bírjon pár rosszarcú monsztert. Társa a bajban nagyon kellemes jószág, főleg egy lánynak, hiszen bármikor előránthatja mellényzsebéből, ha éppen erőszakoskodni próbál pár pajzán gondolatú enema. Plusz nem kell taxiznia sem soha, hiszen hű kísérője mindig a mennyekbe repíti, amikor csak akarja... mármint elviszi akárhova... noha ez a mondatszerkezet sem túl sikeres a tényleges infó átadására, sebaj.

HEROES: BLACK DRAGON 2.

Ha van játék, amiben sokezer fekete sárkány jó dolognak számít, akkor az biztos, hogy a Heroes sorozat. A leggyengébb hős is igazi sztárnak érezhette magát, ha végigmasírozott a térképen párszáz fekete sárkány társaságában, hogy péppé daráljon bármit, ami szembe jön és megpróbál ellenállni. Kiválasztottuk a legszebben rajzoltat. És bár a közhiedelem szerint a fekete sárkány a legerősebb a játékban, nem, ez nem így van. A szellemek egy bug folytán mindig erősebbek voltak az eredeti játékban, szinte a játékot is törölhették volna a vinyón, akkora póverjük volt.

ONYXIA 1.

Kénytelen voltam elfogadni mazur érvelését (nem mintha annyira ellenkeztem volna...) és első helyre rakni Onyxiát, aki az első (igazán összetett feladatsorozat után legyűrhető) raid bossz volt az eredeti WoWban. Bár azóta már rég megjelentek az „I soloed Onyxia" pólók, azaz egyedül is lenyomhatják már a két kiegészítő miatt húsz szinttel magasabb játékosok, eleinte még nem így volt, és 40 fős raid kellett hozzá. Szegény lányka, nem gondolta, amikor átváltozott sárkánnyá, hogy nem tart sokáig szépsége és ereje. Első hát Onyxia, megérdemelten! GS



18 múltam, szóval azért használok már nagy szerszámokat

Az elején még nem volt túlerő

ATLANTICA ONLINE

KIADÓ Ndoors Games **FEJLESZTŐ** Ndoors Games **RÖVIDEN** Nem össze-vissza rohangálós klikkfesztivál a harcrendszer, hanem gondolkodni is kell. A *WoW*-osok lapozzanak nyugodtan.

Ingyenes, fantasy környezetes, szaladgálós MMO, körökre osztott harccal //*Flatline*

Te Linksz, a segged is világít, nem csak az íjad!

AZ ATLANTICA ONLINE EGY NAGYON jó MMO stratégiai játék. Tudom, talán nem így kéne kezdenem, de azért nyitottam mégis így, hogy azok is beleolvassanak a cikkbe, akik esetleg lapoznának a képek alapján. Pedig azok alapján sem kellene lapozni, mert ultraszép a játék, nagyon szexik a karakterek, szuperjó a harcrendszer és teljesen ingyenes az egész. MMO-król már sokat hallottatok, ez a Korea környékén szokásos mikrofizetési rendszert használja, azt is csak akkor, ha a játékos úgy dönt, hogy szeretne minimális előnyökhöz jutni a többiekhez képest. Nem mennék bele részletesebben, mit jelent ez, azt jegyezzétek meg az egészből, hogy egy fillért sem kell fizetnetek ahhoz, hogy mind a 120 szintjét végigtoljátok a karaktereteknek, de amennyiben megteszitek és mégis betoljátok a zsetont, a saját életeteket könnyítitek meg. Az *Atlantica Online* világa december 16-án nyílt meg a nagyközönség számára, bár hivatalosan még mindig béta fázisban van. A normál valós világtérképen kell játszani, azaz Ázsia, Európa, Amerika játszható jelenleg. Hat különböző szerveren érik el a játékosok a jóságosságot, tehát nem lesz gond a jó pinget adó kiválasztásával. A grafika magáért beszél, legfontosabb feladatom e cikkel jelenleg az, hogy felkeltsem azok érdeklődését, akik hasonló játékot kerestek, de nem találtak.

Jó kis bazárt nyithatnánk már

MIÉRT JÓ EZ NEKEM?

Ha úgy érzed, mindig is szerettél volna MMO-zni, de vagy a harcrendszer, vagy a grafika, vagy egyéb dolog nem jött be, vagy csak nem domborodott elég szépen a cicije a néninek, netalántán rajongsz a körökre osztott harcért, akkor ne keress tovább, hetekig ki sem fogsz mozdulni otthonról. A hat indítható karakterklasszon felül számtalan zsoldost vásárolhatsz magadnak, akik folyamatos fejlesztésével és saját magad tápolásával a játékban szereplő közel 800 fajta szörny ellen veheted fel a küzdelmet, persze csak szépen sorjában haladva. A többi játékos segítőkész, nincs túl sok aranyáruló farmgép guild, nagyon jó a market, enchant és kraftrendszer, továbbá hatalmas feeling a barátaiddal együtt lemenni egy durvább labirintusba, és széthentelni mindent, ami szembe jön. A harc játékterén 4-5 csapat is küzdhet, akár ugyanannyi ellenfél ellen, ami azt jelenti, hogy kőkemény 100 szereplős raideket lehet kivitelezni. A körökre osztott harc szimultán lépéssel történik, így várni sem kell a többiek szöszmötölő gondolkodására.

SZÉP IS, MEG JÓ IS?

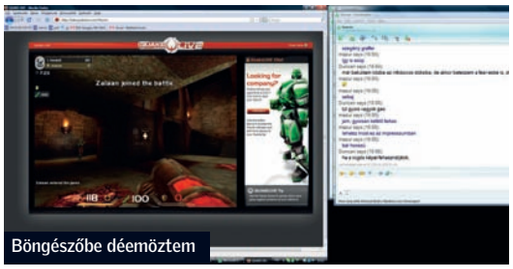
A zenék is jól eltaláltak, bár azt úgyis mindenki kikapcsolja majd pár óra játék után. Az egész játék összetettsége és minősége messze felette van minden eddig kipróbált ingyenes MMO-nak, így feltétlenül ajánlom mindenkinek, főleg, hogy abban az esetben, ha nem is tetszik meg, ingyen játszhattál vele órákat, míg eldöntötted, szerelmes leszel-e, vagy sem.
Rengeteg finom lehetőség van a játékban: Róma a központja mindennek, itt lehet gladiátormeccseket vívni, fogadni rájuk, aukciókra menni, ahol a legeslegdurvábbtól a sima kis mamuszig mindent árvereznek. Heti ingyenes ligákban is biztosított a részvétel, ami a karakterek besorolását növeli, stb. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy annyira eltalált és jól összetapasztott játék vált az évek során az *Atlantica Online*-ból, amit vétek kihagyni abban az esetben, ha a leírtak okoztak némi tenyérizzadást és ökölbe szoruló ülőgumókat.

Az *Atlantica Online* tipikus koreai jóság, és még rengeteg hasonlóan jó, ugyan más stílusú MMO lapulhat arrafelé, amit még le sem fordítottak angolra, hogy jó legyen a világnak. Kutatunk tovább, hogy még több hasonlóra akadjunk.

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

Évek óta hódítanak a szappanbuborékba rakott zöld keresztek

Páncél, a jobb féle, nem a sárga. És forog. És a miénk.


Böngészőbe dééemöztem

QUAKE LIVE

KIADÓ id Software **FEJLESZTŐ** id Software **RÖVIDEN** Böngészőben játszható *Quake 3*, teljesen ingyen? Ez azt jelenti, hogy apríthatom a sügéreket? ... KELL!

Quake III őrület, újrafelfedezve

//Flatline

HA FELTENNÉM A KÉRDÉST, hogy miért volt jó a *Quake* harmadik epizódja, azt hiszem mindenki rosszallóan nézne rám a szerkesztőségben. Bezony, hónapokig toltuk adrenalintól remegő ajkakkal, lerakódott kosztól tapadó WASD gombokkal, 15 nem fogadott hívással az akkori barátnőktől. Minden FPS-ek első igazán kompetitív hálózati játékát erőltető atyja, a *Quake III* mérföldkő volt nemcsak az id Software életében, hanem minden FPS rajongóéban. A *Quake Live* lassacskán elindul hódító körútjára, egy évtizeddel a *QIII* megjelenése után. Böngészőben játszható *Quake III*? Teljesen komoly, sőt, annyira jól sikerült átültetniük az egész *Quake* motort a 3D műveleteket támogató böngésző pluginbe (pontosan nem tudtam megállapítani, hogy shockwave-e), hogy szinte nem lehet különbséget tenni az eredeti játék és a mostani között. A bétateszt tanúsága szerint a *Quake Live* ugyanazt a pörgős játékmenetet ígéri, mint sok évvel ezelőtt, csak sokkal kényelmesebb, szebb, akadásmentes környezetben. Ez nyilvánvalóan azért adott, mert egy mai, teljesen átlagos számítógép is könnyűszerrel futtatja a *Quake*-et, míg anno a megjelenéskor hardverfejlesztési láz lett úrrá mindenkin, aki játszani akart vele.

NAHÁT, MILYEN ISMERŐS!

A *Live* változat az utolsó hangig megegyezik a *Quake III* tartalmával, s míg a játékos a tanító részben kolbászolgat, a böngésző szépen leszedegeti a többi pályát, karaktert, hangot és lassacskán lehetőség nyílik az igazi hentre, nem csak a puttyogtatásra és ugrálásra. Az ugrálásról jut eszembe, természetesen a *Quake III* leginkább vitatott, mégis legskillesebbnek tartott bugja is szerepel a *Live* változatban, azaz a gyorsuló bunnyhop is jelen van. Ez picit vicces, lévén sokan azért tartották az *Unreal Tournament*et alkalmasabbnak az online fair játékra, mert nem függött a kliens oldali FPS értéktől a karakter sebessége. Igen, úgy nézett ki a dolog *Quake III*-ban, hogy adott FPS értéken tartva (ezért butították sokan kocka-kocka-sárga paca szintig a játékot) a motort, nagyobbakat lehetett ugrani, és gyorsabban lehetett szaladni. Ez szerencsére ma már nem adott a *Live* változatnál, lévén mindenki gépe elég erős ahhoz, hogy ne szembesüljön azzal, hogy lehagyja valaki. A játékmódok a jól megszokottak, a zászlószerzőstől kezdve a sima DM-ig minden van, bár vitathatatlan, hogy a *Quake III* elsősorban a sima öldöklő módban diadalmaskodott a legtöbbet, így ne számítsatok túl sok csapattámogatásra, ha két HP-val kavarjátok a zászlót a szósz közepén hazafelé.

INGYEN VAN!

Nem kell fizetni a játékért, az abban elhelyezett hirdetések bevételeiből fedezik majd a kiadásokat. Tulajdonképpen a *QIII* Gold verzióját kapják a játékosok a *Team Arena* kiegészítővel, mod támogatás nincs, plusz saját pályák sem lesznek játszhatóak. Ezek felett továbbá a szerverek automatikusan a játékosok teljesítménye alapján sorolják a játékosokat csapatokba, így remélhetőleg elkerülhetőek lesznek az olyan játszmák, ahol esélytelenül indul a szórakozni vágyó. Aki szeretné kipróbálni és újra megmutatni a népeknek, hogy mennyire „impressive" a játéka, ne habozzon, és látogasson el a **beta.quakelive.com** oldalra, regisztráljon és reménykedjen hogy kap meghívót (de hamarosan open lesz a béta), majd tunkolja szénné az összes lámát hátulról. Eljött az ideje, hogy olyanok is kipróbálják a *Quake III*-at, akiknek esetleg valamiért kimaradt, vagy még nem kapcsolódtak be a játékvilágba akkor. A *Quake III*-mal nem lehet mellényúlni, szóval hajráf!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/quake-live

AKCIÓK (gyári garanciával!) ezek már a bruttó árak !
Samsung 2233BW 22" TFT Monitor (5ms, 20000:1, DVI) **48.540**
Gainward Radeon HD4870X2 GS GLH Rampage 700 2GB **138.480**
Radeon HD4870 GS 512MB **67.080** HD4850 GS 512MB **47.160**
HD4670 512M **21.960** HD4650 1GB **19.200** HD4650 512M **16.800**
GeForce 9800GTX+ 512MB **46.800** 9800GT 512MB **32.280**
Sapphire Radeon HD4850 512MB **40.200** HD4830 512MB **29.640**
XFX GeForce GTX 285 1GB **101.400** GTX 295 1792MB **125.400**
AMD Phenom X4 9950 Black **42.000** Phenom X4 9550 **30.240**
Athlon 64 X2 6000+ **18.780** X2 5600+ **16.800** X2 5200+ **15.240**
Intel Core i7-920 **71.280** Core2 Quad Q9300 **58.200** Q6600 **46.770**
Duo E8500 **46.740** E8400 **41.820** E7300 **29.400** E5200 **19.800**
GEIL Memória Dual kitek: Value DDR400 **CL 2.5** 2GB **15.840**
Black Dragon 1066MHz CL5 DDR2 2GB **10.380** 4GB **19.800**
Black Dragon 800MHz CL4 DDR2 2GB **8.880** 4GB **14.040**
GigaByte alaplapok: EX58-UD5 **67.800** EX58-UD3R **51.240**
EP45-UD3 **31.800** EP43-DS3L **22.080** MA78GM-S2H **20.910**
Seagate Külső HDD 3,5" FreeAgent 1TB **32.160** 500GB **22.200**
2,5" FreeAgent Go 250GB **21.960** 320GB **24.960** 500GB **34.800**
Samsung SATA2 HDD 1TB 32MB **24.480** 750GB 32MB **18.360**
640GB 16MB **16.560** 500GB 16MB **13.320** 250GB 16MB **11.580**
Nem találta itt, amit keresett? Nézze meg a WEB-oldalunkon !

Néhány javaslatunk számítógép-konfigurációra :
Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2GB 800MHz DDR2 RAM, 500GB HDD, 9500GT 512MB DDR2
Intel változat: Gigabyte EP35-DS3, DualCore E5200 **99.840**
AMD változat: GigaByte MA790X-DS4, A64 X2 6000 **100.470**
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék)
2GB 1066MHz DDR2 RAM, 640GB HDD, HD4850 512MB
Intel változat: Gigabyte EP45-DS3R, Core2 Duo E7300 **169.110**
AMD változat: GigaByte MA790X-DS4, A64 X2 6000 **153.180**
Game Pro (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
4GB 1066MHz DDR2 RAM, 750GB HDD, HD4870 512MB
Intel változat: Gigabyte EP45-DS3R, Core2 Duo E8500 **264.330**
AMD változat: GigaByte MA790X-DS4, Phenom 9550 **244.080**
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép)
4GB DDR3(intel)/DDR2 (amd) RAM, 1 TB HDD, HD4870X2 2GB, Blu-Ray író, Alu ház 750W, X-Fi Extreme, Logitech LX710 Laser
Intel változat: GigaByte GA-EX58-UD5, Core i7-920 **497.880**
AMD-s: Gigabyte MA790GP-DS4H, Phenom 9950BE **415.350**
Ezek ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
MSI NOTEBOOK AKCIÓ : GX701X-095 **249.600**
(T9300, 4GB RAM, 320GB, GF 9600 VGA, HDMI, 17" WXGA)
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON

ALIEN computers
1077 Budapest, Király u. 69.
Tel: (06-1) 413-0450
aliencomputers.hu
Hat éve a legjobbak között.
NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!
PC-alkatrészek, perifériák, kellékek
Notebookok (laptopok), PDA-k, kiegészítők
Konfigurációk 3 év garanciával!
Ingyenes összeszereléssel, teszteléssel!
Házhoz szállítás az egész országban

GameStar

Hirdess ingyen és egyszerűen!

Keress a **több mint 22 000** hirdetés között!

APRO.GAMESTAR.HU

http://apro.gamestar.hu

GameStar

BEMUTAT

A legújabb játékok tesztje //

ÁTMENETI SZÁLLÁSUNKRÓL JELENTKEZEM, mert ahogy a GSTV videókban is láthattátok, épp szétverik, majd újra összeraljják irodaházunkat. De legalábbis azt a szintet, ahol a GameStar HQ található. Sok jó ember van most kis helyen, gubbasztok a sarokban, kitörni esélyem sincs, mert enderrel ülünk egymásnak háttal, mint a Csillagok háborújában az X-számyú gépek pilótái. (A hely is kábé akkora.) Sokkal családiasabb, közvetlenebb a légkör, például azért, mert ha egyikünk feláll asztalától, akkor felkeni a másikat annak monitorára. Vér, belek mindenütt, így mulatunk. Döcögősen indult volna 2009 (ami persze legyen boldog új, mindenkinek), de szerencsére sikerült feldobni a januárunkat egy Bioware látogatással, illetve azzal, hogy letesztelhettük a *F.E.A.R. 2*-t, annak is a magyar feliratos verzióját: Duncan két napra beköltözött a forgalmazó CD Projekthez, feltehetőleg nagy élmény volt számára hogy a Rockstar asztala után az övéket is összemorzsázhatta – szerintem még blogolhatna is „nevezetes asztalok, amiket már lekajáltam" címmel. Na de nem is ez az igazi öröm, hanem hogy a folytatás jó lett: a *F.E.A.R.* kiegészítői, hát, hümmhümm. De a *Project Origin*! Ez pöpec! A *Rise of the Argonauts* sajnos már nem lett olyan jó, bár ami minket, magyarokat illet, mindent megtettünk a sikerért. Na jó, nem annyira mi, mint inkább a 3D Brigade csapata – az általuk készített részek egyértelműen a játék legjobb elemei – el is beszélgettünk velük erről. A *Saints Row 2*-t már nem is mondom, nagy a csalódás. Bár a játék számomra itt-ott szórakoztatóbb volt, mint a *GTA IV* (meg lehet kövezni), a PC-s változat egyszerűen rémes lett. Na de talán a patchek. Azokban mindig lehet reménykedni.

mazur

64 F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Eredetvizsgálat

72 SAINTS ROW 2

Haverok, buli, ganxta

TOVÁBBI BEMUTATÓK

64 F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
70 EGY KÁVÉ MELLETT... RAY MUZYKA-VAL
72 SAINTS ROW 2
76 RISE OF THE ARGONAUTS

80 SHAUN WHITE
82 MOUNT & BLADE

84 CSI: NEW YORK
85 MY HORSE AND ME 2
86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULISSZA

A hónap dolgozója Malachit lett, a jó öreg Malachit. Kicsit posztumusz ez a díj, hiszen ő már inkább testvérlapunkat, a PC World-öt törde-li, de ebben a hónapban kicsit elcsúsztunk a leadással, ezért visszatért besegíteni. Meg persze azért is, mert ide húzza az a hatalmas szíve!

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

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

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

F.E.A.R. 2
Project Origin

KIADÓ Warner Bros. Interactive Entertainment **FEJLESZTŐ** Monolith **RÖVIDEN** Fiktív jövőben játszódó FPS, amely egy balul elsült, titkos, hadi célú kutatás következményeit tárgyalja.

Jobb fearni, mint megijedni

//Duncan

Manapság divat digitális képregényekkel meghirdetni egy-egy nagyobb volumenű játék előzményeit. A Warner Bros. sem gondolta ezt másként, így a Monolith-tal közösen még tavaly októberben kidobtak egy videót, ami ebben a stílusban mutat be néhány érdekes képkockát az első rész utáni történésekből...

A HELYSZÍNRE ÉRVE GYAKORLATILAG AZONNAL VÉR SERKEN, VAGY INKÁBB... LOCCSAN

Bánhatod, hogy zombi vagy, szétloccsan a zombi-agy

A kerületi képviselőtestület megvitatja a képviselők fizetéséről szóló előterjesztést

MANAPSÁG, ELSŐSORBAN a horror-ipart érő komoly japán behatás következtében egyre divatosabb fekete hajú kislányokkal ijesztgetni, és ezzel együtt egyre kevésbé ciki félni is tőlük. A Monolith a paráztatásnak ezt a módját jó ötletnek tartotta beemelni az FPS környezetbe 2005-ben, de a biztonság kedvéért kiegészítették a képletet emberevő parancsnokkal, mentálisan kontrollált magánhadsereggel, homályos múltú szuperhőssel, no és persze olyan játéktechnikai extrákkal, mint az időlassítás, az intelligens, fedezéket használó ellenségek, vagy a brutálisan szétlőhető környezet. A *F.E.A.R.* tehát annak ellenére lett egyértelmű kritikai siker, hogy a műfajt megreformáló, forradalmi újítást egyébként nem tartalmazott. Az ok pedig egyszerű: elsöprően lendületes, dinamikus tűzharcok, szétrepülő tereptárgyak, lepattanó faldarabok, nagyszerű fizikai motor. Kell ennél több?

FÉLELEM KETTŐ

Kell, mert 2005 óta láttunk már egy-két durranást, és jól tudjuk, hogy az előző rész puszta lekopírozásával önmagában nem lehetne kiemelkedőt alkotni. Semmiképpen nem volt jó előjel, hogy a cím kapcsán hosszú huzavona ment az Activision Blizzard jogtulajdonlásával kapcsolatban (hiszen a Vivendi Universal adta ki az eredeti játékot, így a névhasználat automatikusan a jogutódhoz került), aminek köszönhetően a Monolithot megvásárló Warner Bros. csak tavaly szeptemberben tudta megvenni magát a *F.E.A.R.* címet. Ráadásul a régi/új kiadó által időközben megjelentetett két kiegészítő, az *Extraction Point* és a *Perseus Mandate* is inkább rontotta a brand ázsióját, minthogy előbbi visszafogottan pozitív, utóbbi pedig már kifejezetten negatív fogadtatásban részesült a szaksajtó részéről.

Talán egy picit ezeknek is köszönhető, hogy a kirklandi srácok rendkívül elszántan dolgoztak az „igazi" folytatáson, és a végeredményt látva azt hiszem, komolyan is gondolták, amikor a 2007-es E3-on azt találták mondani: a világ legjobb FPS-ét készítik. Persze mielőtt még minden más játékot dezintegrálnánk a merevlemezről, gondolván, hogy innentől kenyéren és vízen kívül csak a *F.E.A.R. 2*-re van szükségünk, érdemes alávetnünk a produkciót a szokásos alapos és kíméletlen szemrevételezésnek.

A HÓNAP JÁTÉKA

ALMA MUTTER

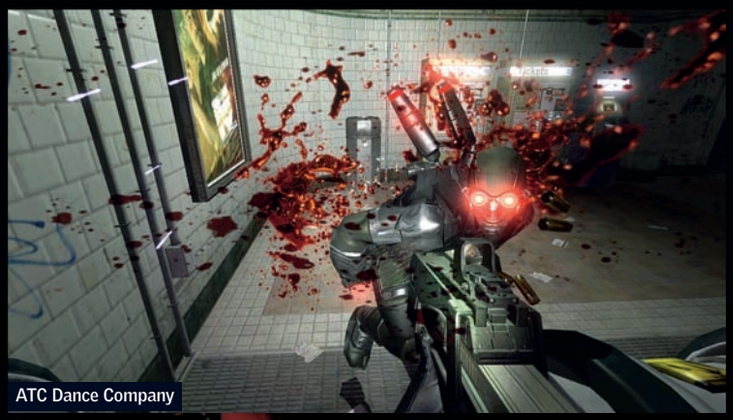
A sztorit tekintve a *Project Origin* tiszta lappal indul, vagy legalábbis a TimeGate készítette kiegészítők eseményeit a fejlesztők kiradírozták róla. Michael Becketet alakítjuk, aki a Delta Force (pontosabban az SFOD-D, vagyis a romantikusan hangzó Special Force Operational Detachment - Delta) egyik őrmestereként, nem sokkal a *F.E.A.R.* eseményei után (részben pedig azzal egyidőben) azt a feladatot kapja, hogy alakulatával keresse meg és vegye őrizetbe Genevieve Aristide-et. A hölgy az Armacham elnökeként a hatóság feltételezése szerint nyakig benne volt az előzményekben tárgyalt undorító viszszásságokban, sőt élvezettel turkált is bennük. A parancsnokság előre figyelmeztet bennünket arra, hogy az asszonyt az ATC feltehetően még azelőtt el kívánja takarítani az útból, mielőtt a kezünkre kerülne (sokan szeretnék, hogy a halála révén minden felelősség reá háruljon a rosszul elsült Origin projekt miatt), így a feladat során fegyveres ellenállásba ütközhetünk. A félelmek pedig beigazolódnak, a helyszínre érve gyakorlatilag azonnal vér serken (vagy inkább loccsan, amikor egyik emberünk tévedésből ellenséges puskacsőnek nézi a portás tarkóját). A játék tehát hű marad magához, hiszen csakúgy, ahogy az első részben, a fegyverropogás itt sem várat soká magára.

MINEK GYÖNGY A DISZNÓK ELÉ

A *Project Origin* az első fél órában kvázi bemutatót tart nekünk abból, hogy a játék végigtolásához szükséges intervallumban milyen élményekben lesz majd részünk. A horrorisztikus látomásokat, rettentő ijesztgetéseket és intenzív tűzharcot a már a legelső szegmensben vagy négy-öt alka-

MINT A SEREGBEN

Az előző rész egyik nagy hiányossága volt, hogy nem tudtunk a fegyverünkkel rendesen célozni. A megfelelő gomb megnyomására ugyanis mindössze annyi történt, hogy egy kicsit közelebbről láttuk az ellenséget és pontosabban lőttünk. Ezúttal normálisan elkészítették a célzásrendszert, aminek köszönhetően nemcsak, hogy könnyebben eltaláljuk a távoli ellenséget, de egyértelműen valószerűbb is az élmény.



ATC Dance Company

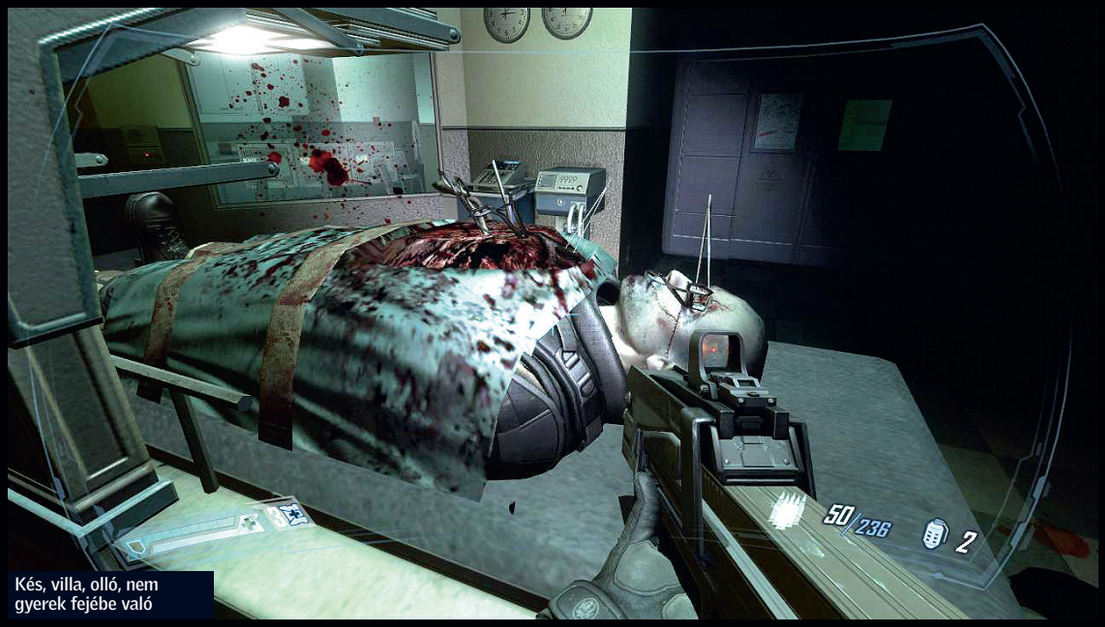
Juliska a szomszédok unszolására ismét megmutatja, hogyan tudja hónaljszőrét a fogaival megfésülni

lommal feltűnő Alma alakja teszi igazán hatásossá. Annak, aki játszott az elsővel, mindez egyfajta emlékeztető, annak pedig, aki nem, inkább valamiféle jószándékú, előzetes figyelmeztetés. A lényeg, hogy kőkeményen belecsapunk a lecsóba, bár szerintem túl sok puskaport lőnek el már az elején, ami inkább hatásvadásszá teszi a kezdést. Én másként adagoltam volna a jóságot. A másik megjegyzés, ami rögtön az elemzésünk elejére kívánkozik, az utólag totálisan tévesnek bizonyult első benyomással kapcsolatos. A játék bevezető pályája ugyanis valahogy mintha épp a legkevésbé hatásos, közepesen kivitelezett epizód lenne, ami – számomra legalábbis – a tesztelés első néhány órájában egy kissé kiábrándító volt. Mivel azonban a szerkesztőség véleménye szerint a *F.E.A.R.* is körülbelül ugyanígy, döcögősen kezdődött, tekintsük ezt inkább egyfajta márkajelzésnek. Ahogy haladunk előre, úgy szippant be egyre mélyebben az atmoszféra, úgy éljük bele magunkat egyre jobban a sztoriba és a pörgő akciójelenetekbe is. Hogy egészen őszinte legyek, annyira fontosnak tartottam az első résszel való összehasonlítást, hogy a memóriám felfrissítése végett jónéhány videót megnéztem még 2005-ből, és ezek után végképp azt kell mondanom: a Monolith-nak az eredeti jellegzetességeket megtartva sikerült egy több mint versenyképes produkciót összedobnia.

IRKA-FEARKA

Mivel a műfaji jellemzőkből adódóan az ilyen típusú produkciók legfőbb erőssége az úgynevezett gyakás, érdemes először az ezt érintő erősségeket tárgyalni. A *F.E.A.R. 2* motorja tökéletesen alkalmas arra, hogy ugyanazokat a lüktető, rendkívül dinamikus akciójeleneteket ábrázolja, melyekre anno oly büszkék voltak. Az emberi testek a kelleténél egy kissé talán könnyedébben, mégis hihetően zuhannak el, vagy röpülnek szét a lövések, robbanások hatására, a falakról csak úgy pusztítjuk a vakolatot, az eltalált felület szikrát vet, porzik, a torkolattüzek pedig gyönyörűen villannak a ravasz meghúzásakor. A grafikai effektusok mindezt csak tetézik: a gránátok ereje irtózatosnak hat, ahogyan a villanást követően a robbanás rongybabaként hányja szét a pórul járt ellenséget, majd a füst lassan szétterül a tett helyszínén. Inkább játéktechnikai elemként jelentős, de szerintem az élményt is rendkívüli módon növeli, hogy pótolták a hiányosságot, melyet én az első rész kapcsán a leginkább kifogásoltam, vagyis végre lehet normálisan célozni a fegyvereinkkel. A beállított célzás megnyomására tehát a játék nem csak 10 százalékot nagyít a képen, hanem immár Becket kolléga tisztességesen a szeméhez emeli a puskát, így sokkal pontosabban és reálisabban tudja terjeszteni az álláspontját. Az akciójelenetekhez és a félelemkeltés szándékával igen jól megrendezett horror snittekhez olyannyira elengedhetetlen hangok is nagyon sokat adnak az atmoszférához. A megfelelő fülhallgatóval is kiválóan élvezhető térhangzás kiegészülve a lövések, a becsapódások, a detonációk és a szörnyetegek pompás hangjaival, igen impresszív élményt nyújt.
Ehhez jön még az első részből emléke-

A játék készítésekor egy nem elhanyagolható problémába ütközött a csapat, tudniillik a *F.E.A.R.* név használati joga az előző kiadó tulajdonában maradt. Mivel nem volt egyértelmű, hogy ezt a problémát át tudják hidalni anyagi ellenszolgáltatással, a Monolith kiírt egy pályázatot a játék folytatásának címére. A győztes a *Project Origin* lett, de mivel időközben az Activision Blizzard mégis megvált a névtől, ez csak a játék alcíme lett.



Kés, villa, olló, nem gyerek fejébe való

TUDTAD-E?

Meglepő, de a játék ugyanazt a motort (Jupiter EX) használja, amit a 2005-ös eredeti. Persze a környezetet manipulálhatóbbá tették, és igyekeztek az egész világot sokkal színesebbé, nyitottabbá varázsolni. A Jupiter EX jelenléte nem a játék kritikája, hanem az engine dicsérete.

A HELYI TERMINÁTOR

Nézzetek a csőbe!

TÖBBSZÖR LEHETŐSÉGÜNK nyílik bemászni egy igazi gyilkológépbe, hogy az ellenséget móresre tanítsuk. A monstrum irányítása kiválóan megoldott: jóformán ugyanúgy mozoghatunk vele, akár a saját lábunkon, mégis érezzük a vas erejét és lomhaságát. Amint hatalmas dübörgéssel haladunk előre, a falak és barikádok mögül előbújó katonákat gépágyúval, valamint rakétavetőkkel oszthatjuk, nem egyszer a fedezékkel együtt elpusztítva, aki gyanús. A gépágyú egy idő után felforrósodik, érdemes tehát óvatosan osztogatni az abrakot, a rakéták kilövése után pedig eltart néhány másodpercig, amíg a rendszer újratölt – ezekre legyünk tekintettel. Az óriásvasat szinte lehetetlen elpusztítani, de azért figyelnünk kell a középső indikátoron jelzett páncélunkra, ami egyébként néhány percnyi pihenés után újratöltődik.

zetes lassítás, vagyis a reflex time. Ezt a képességet a korábbiakban azzal indokolták, hogy a főhős egy mesterségesen létrehozott egyed, ezúttal azonban más magyarázatot kellett találni. Szigorúan kerülve a spoilert csak annyit árulok el, hogy a *F.E.A.R. 2*-ben természetfeletti tulajdonságunk magyarázata egy homályos körülmények között, sokáig ismeretlen okból végrehajtott műtét. A reflex time – mely természetesen ezúttal is csak viszonylag rövid periódusokban alkalmazható – nem pusztán nagyszerű látványt, de igen hatékony munkavégzést is eredményez, hiszen használata drasztikusan növeli a bevitt homloklövések arányát. Hozzá kell tenni, hogy a játék nehézsége nem indokolja a gyakori használatát (én sokszor még a létezéséről is megfeledkeztem), mert egy gyakorlott lövész közepes szinten akár enélkül is simán végignyomja a *F.E.A.R. 2*-t.

NEM VÉNNEK VALÓ VIDÉK

Emlékszem, amikor az első részben először megláttam az „in-game" karakterekmodelleket, elakadt a szavam. Nagyon részletes textúrák, élethű arcok, jól sikerült shader modellek. Ahogy azt kell, most még erre is rádobtak egy lapáttal. Nemcsak a mozgást szedték le motion capture-rel, de a karakterek arcának animálása is hihetetlenül részletes, szinte minden izom rezdül egy-egy mosolynál vagy grimasznál. A fejlemények persze sajnos negatívan érintik az alakulatunk létszámát, ami főleg amiatt fájó, hogy a pályák közti átvezetőkön keresztül a végére elég jól megismerünk egy-egy figurát. Társaink egyébként nem fognak velünk küzdeni a csatatéren, és nem azért, mert gyávák, hanem mert a „sors" mindig úgy hozza, hogy magunkra maradunk a legveszélyesebb feladatokban. Az ellenséget tehát sokkal többet fogjuk látni, de vizuális értelemben ezzel sem járunk rosszul, hiszen a lelőtt katonák megrajzolása sem kevésbé élethű, a tűzharcok után elénk táruló látvány pedig néha elrettentőbb, mint a mosogató egy családi pacalpörkölt után. Tetézi mindezt, hogy a naturalista ábrázolás játékban ritkán látott méreteket ölt, tehát ne lepődjünk meg, ha egy jól irányzott gránát felismerhetetlen belsőségek szervírozásával hálálja meg a bizalmat. Ha így folytatják, a Fűrész következő részéhez már elég lesz végigtolni néhány pályát a *F.E.A.R. 3*-mal.
A rendelkezésre álló arzenál egyébként is kiválóan alkalmas a vérengzésre. A kezdetekkor egy pisztolyra és géppisztolyra korlátozódó repertoár rövid idő után rohampuskával, többféle shotgunnal, lángszóróval, vagy éppen darabolásra használható lézerfegyverrel bővül. Ismét van szögpuska, ami nagy méretű, hegyes fémtárgyat lő ki, hogy találat esetén akár a falhoz ragassza az ellenséget, illetve futurisztikus, fiktív energiafegyver, mely nagy, kék pamacsot köpve eltávolít minden organizmust a célszemély csontvázáról. Frappáns megoldás. A lángszórónak mindazonáltal én nem vettem komoly hasznát, ennél még Süsü, a sárkány is nagyobb pusztításra volt képest. Általában elmondható, hogy néhány fegyver sebzését – vélhetően a játék kissé enyhe nehézségi foka miatt – a kelleténél kisebbre vették. A shotgun például a valóságosnál sokkal jobban szór és kevésbé halálos, az említett szögpuska pedig szintén feltűnően gyengébb, mint korábban.

DROIDCSATA

Persze a hatékonyság attól is függ, hogy ki ellen használjuk az adott gyilkolóeszközt, mert bizony sokféle gonosztevő kerül az utunkba. Túlnyomó többségében jól felszerelt rohamosztagosokat kell a másvilágra küldenünk, de ahogy haladunk előre a játékban, egyre-másra tűnnek fel a durva külsejű, igen félelmetes lények, melyek többnyire vagy Alma túlvilági aknamun-

Nappal lett, indult a józan robot

kájának, vagy a titkos katonai laboratóriumban folyó sötét kísérleteknek az eredményei. A *Project Origin*ből kimaradtak az első részben fel-feltűnő lebegő biztonsági droidok, ismét vannak viszont láthatatlan támadók, akik már kevésbé félelmetesek, viszont sokkal idegesítőbbek. Ijesztőek a falakról ugrándozó, hörgő, nyüszítő, élőhalottszerű teremtmények, akik egyrészt illetlenül meztelenkednek, másrészt nagyot harapnak és igen fürgék. Vannak emellett valódi zombik is, akiknek a testét külső akarat irányítja, így bizarr mozgással, láthatóan öntudatlanul hadonászva irányozzák felénk fegyvereiket. Az összkép az, hogy ezek az alapvetően félelemkeltést szolgáló ellenséges egységek beváltak. Ha Becketnél nem is, a játékosnál néha bizony tele a gatya. Amikor a mesterséges intelligenciáról beszélünk, értelemszerűen nem ezeknek a nyáladzó félholtaknak a viselkedését kell alapul vennünk, hanem a jól képzett kommandósokét, akik ismét megmutatják, hogyan kell a tűzpárbajban helytállni. Minden oszlopot, szekrényt, sarkot kihasználnak fedezékként, az asztalokat felborítják, hogy mögéjük húzódhassanak, a gránátot pedig abban a pillanatban az arcunkba vágják, ahogy beosonunk egy biztonságosnak tűnő odúba. Mivel több ízben kerülünk olyan helyzetbe, ahol ezek a remek fickók három vagy négy oldalról támadnak le minket, olykor komolyabb kihívást is jelenthetnek ezek az összecsapások.

Fontos szerepet játszanak a robotok is. Egyrészt találkozunk humanoid androidokkal, másrészt olyan, ember irányította gépekkel, melyek leküzdéséhez az imádkozáson kívül lőszertartalékaink teljes kimerítése is szükséges. A játék talán legemlékezetesebb momentumai mégis azokhoz a jelenetekhez kötődnek, amikor a rettenetes gépet mi magunk személyesítjük meg, többször van ugyanis alkalmunk hatalmas, mechszerű, pusztító harci robot irányítására, ami rakéták szórása mellett két nagy erejű fedélzeti gépágyú működtetésére is képes. Ezzel a cuccal egy egész hadsereg irányítása is gyerekjáték, és erről lehetőségünk van a gyakorlatban is megbizonyosodni.

HOL-MI?

A helyszínek tekintetében is vannak változások, bár a játék túlnyomó részében hasonló környezetben lövöldözünk, mint 4 éve: irodaházakban, raktárépület-szerű díszletek között, alagutakban és laboratóriumban dörögnek a fegyverek. A belső terek nekem a játék első szakaszában nem nagyon tetszettek, kissé felületesnek, elnagyoltnak tűnt az egész, a textúrák sem olyan szépek, de később ez változik, az iskola például kifejezetten hiteles. Negatívum, hogy bár sokminden szétlőhető, azért egy csomó olyan szekrénnyel és asztallal találkoztam, amire jól láthatóan integrálták a tárgyakat, és hiába pörkölünk oda egy-egy vödörnek, vagy lámpának, nem történik semmi, a golyó a tárgy mögötti falon csattan. Újdonságot jelent viszont a külső helyszín, ami nemcsak afféle kötelező színesítés, hanem jól megmunkált hangulatpumpa: a romos házak gyönyörűek, a fények a helyükön vannak, és általában az egész sokat hozzátesz a játékélményhez. Ráadásul ezeken a szakaszokon érzékelhető a legjobban, hogy mennyire rombolható a környezet. Az előző részhez

TI MONDTÁTOK

FearFmRadio
Na már csak az a kérdés, tényleg ilyen lesz a gépigény? Vagy itt is az lesz, mint a *GTA*-nál... [tudom, ez nem Xbox360-ról lesz átportolva, de manapság már bármi megtörténhet...]
A játékot egy Geforce 8800-as VGA-val és 2 GB memóriával megrakott gépen teszteltem. Egy kezemen meg tudnám számolni, hogy 1280x1024-es felbontásnál és magas részletesség mellett hányszor lassult be, és akkor is csak alig észrevehetően. Jó munkát végeztek a motorral.

Rics92
Hát én csak az első résszel játszottam/játszom, ezen napokban megpróbálkozom Extreme fokozaton. A 2-re kíváncsi leszek, persze még ki kéne próbálni az *Extraction Point*-ot meg a *Perseus Mandate*-et is... de a suliban nagyobb *F.E.A.R.* van.
Nem, a suliban sincs nagyobb *F.E.A.R.* Az *Extraction Point*-ot és a *Perseus Mandate*-et pedig akár el is felejtheted, hiszen a *Project Origin* szinte semmilyen formában nem kapcsolódik azokhoz a kiegészítőkhöz. Nem is ugyanaz a banda készítette.

Malleus
A hírek szerint a *Project Origin*ben mégsem a *CoD 4*-féle újratöltődő életerős dolog lesz, hanem visszatérnek a medkitek, mint a sima *F.E.A.R.*-ben.
Így is történt. A játékban ugyanúgy kell figyelnünk az életerőnkre, mint a régi szép időkben, illetve rendre találunk a pályákon páncélt, ami elengedhetetlen a túléléshez.

Komoly visszhangot váltott ki, hogy a még fejlesztés alatt álló projektet Ausztráliában előre betiltották, mondván, hogy túl durva a 15+ -os korosztálynak (arrafelé a 18+ nem létezik). Végül a Warnernek sikerült meggyőznie a hatóságokat, hogy belefér az még az elsős gimiseknek is, ráadásul módosítás nélkül. Ehhez képest nemcsak az agyak és belső szervek robbannak ki egy-egy pontos lövés után, de immáron a felnőtt Almát is pucéran láthatjuk néhány jelenetben.

INTERAKCIÓ

A kezünk ügyében

A játékban sokféleképpen használhatjuk testi erőnket, és léphetünk interakcióba a környezetünkkel. Íme néhány a legfontosabbak közül.

Számos alkalommal a továbbjutást valamilyen tereptárgy (többnyire asztal vagy szekrény akadályozza). Ha felismertük, Becket haver egy mozdulattal megoldja a gondot.

Ha a harci droidot használnánk, akkor sem csak egyszerűen beteleportálunk, kérem szépen. A főhős szépen felmászik, kinyitja a páncélmellényt, majd kezdődhet a golyózápor!

Ahogy az első részben, itt is felboríthatjuk az asztalokat, ebből alkotva fedezéket. Megragadjuk a szélét, és az iskolapadból máris golyófogó lesz.

Ereszt a gázcsap? Folyik a vízvezeték? Csak hívja Becketet! 06-1-555-5555.

TÖBBSZÖR VAN ALKALMUNK A HATALMAS, MECH-SZERŰ, PUSZTÍTÓ HARCI ROBOTOK IRÁNYÍTÁSÁRA

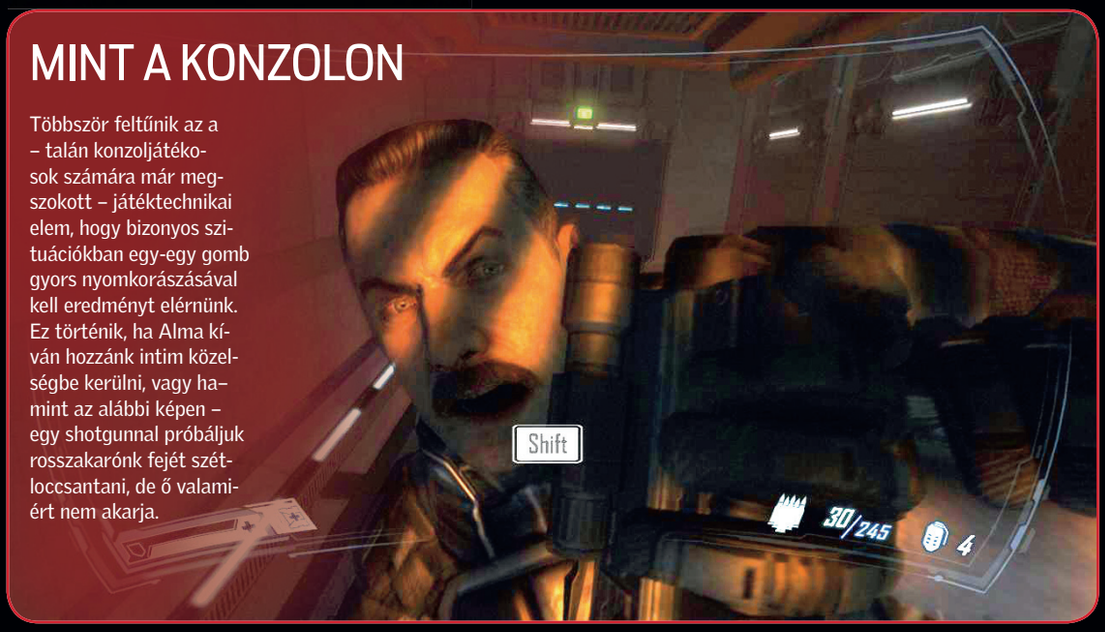
képest ez ugyan nem nagy meglepetés, de az oszlopok annyira szétcsaphatók, hogy gyakorlatilag csak a csonk marad meg, a robotpáncélban totyogva pedig akár egész betontömböket ronggyá tudunk lőni.

KEREK EGÉSZ

A *Project Origin* semmit nem vett el az első részből, és a kötelező fejlesztések mellett még hozzá is tett egy adag élvezetes újdonságot. Furcsamód nem éreztem annyira félelmetesnek, mint a 2005-ben látottakat, pedig számos igen kreatív rémisztgetést látunk, ami még egy hasonló műfajú mozifilmben is megállná a helyét. Az ok gyaníthatóan az, hogy ezeket a hátborzongató jeleneteket nem mindig a megfelelő arányban helyezték el a történetben, illetve – ahogy fentebb már írtam – nem takarékoskodtak kellően a puskaporral. A legfinomabb kaját is beunjuk, ha naponta hatszor kell ennünk belőle. A pályák sajnos továbbra is kifejezetten lineárisak, és a néha megtalált jegyzetek elolvasásán kívül nem sok dolog van, ami gondolkodásra késztetne. Egy akciójátéknál ez persze nem feltétlenül baj, de kreatívkodásra nem nagyon lesz lehetőségünk még az útvonalunk megválasztásának tekintetében sem. Pozitívum még a kipofozott többjátékos mód, melyben megjelent újdonságként az Armored Front mód (tulajdonképpen egy Conquest játék, melyben mindkét csapat aktiválhat egy-egy harci robotpáncélt), a Blitz mód (egyfajta Capture the flag), valamint a Failsafe (melyben egy bombát kell letennünk, de minden játékosnak csak egy élete van). Megemlítendő, hogy a játék magyar szövegezéssel is megjelenik, aminek köszönhetően könnyebben követhetjük a sokszor igen dinamikusan változó eseményeket, és mivel a sztori igen fontos a megfelelő hatás elérése érdekében, ez sokat dobhat az élményen az angolul kevésbé értőknek.
A Monolith ezen produkciójával továbbra is az egyik legrokonszenvesebb fejlesztőcsapat marad, és ezúttal sem okozott csalódást, semmilyen tekintetben. GS

MINT A KONZOLON

Többször feltűnik az a – talán konzoljátékosok számára már megszokott – játéktechnikai elem, hogy bizonyos szituációkban egy-egy gomb gyors nyomkorászásával kell eredményt elérnünk. Ez történik, ha Alma kíván hozzánk intim közelségbe kerülni, vagy ha– mint az alábbi képen – egy shotgunnal próbáljuk rosszakarónk fejét szétloccsantani, de ő valamiért nem akarja.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/fear-2-project-origin

GameStar

DUNCAN
El lehet felejteni az ilyen-olyan kiegészítéseket: ez igazi folytatás!

HARDVERIGÉNY:
P4 2,8 GHz (3.2GHz Vista)/Athlon 64 3000+, 256MB NVidia 6800 or ATI X700, 1GB RAM

- \+ gyönyörű karaktermodellek
- \+ intenzív tűzharcok
- \+ brutál hangok
- – linearitás
- – játékhossz
- – lassan indul be

90

Megijedsz, lősz, meglepődsz. Odaver.

EGY KÁVÉ MELLETT... ...RAY MUZYKÁVAL

Norvégiából, szeretettel

//BZ

NÉVJEGY

NÉV: Ray Muzuyka

Ray Muzyka 1995-ben alapította a BioWare-t Dr. Greg Zeschukkal, aki jelenleg a cég elnöke. Az albertai egyetemen együtt jártak az orvostudományi karra, innen a régi barátság. Miután 2008-ban eladták a céget az Electronic Artsnak, Muzyka alelnöki posztot kapott az EA-nál, illetve a BioWare-nél mint általános menedzser tevékenykedik.

MOSTANTÓL SEMMIT NEM hiszek el holmi PR munkatársaknak (na jó, egyet kivéve). Ha ugyanis bemajréztatják az egyszeri BéZét azzal, hogy a.) Nem lesz interjú, b.) Ha lesz is, Mr. Muzyka nem szeret beszélni, majd ezek után egy kötetlen, sztorizgatós, mosolygós beszélgetés alakul ki, akkor bizony engem átvertek. És milyen jó, hogy pozitívan csalódtam! A beszélgetés első része a *Dragon Age: Origins*-szel foglalkozott, ennek részletei jó pár tucat oldallal előrébb a játék bemutatójában csücsülnek. De beszéltünk magáról Ray Muzykáról is, az emberről a játékok mögött...

Nálad hogy jött ez a „csináljunk számítógépes játékot" dolog?
A dolog nálam elég szokatlanul indult, mivel jómagam és a céget alapító társam, Greg Zeschuk is orvosi végzettséget szereztünk, és dolgoztunk is a szakmában – csak hát mind a ketten imádtuk a számítógépes játékokat, ez volt a hobbink, és éreztük, hogy ezzel kellene inkább foglalkoznunk, én személy szerint gyerekkorom óta. És lám, most itt vagyok, imádom, amit csinálok, és a BioWare-nél a világ egyik legjobb csapata vesz körül Edmontonban és Austinban. Összehoztunk pár olyan nagyszerű játékot, amire azóta is büszke lehetek, ráadásul szerepjátékokat, amik nekem kifejezetten fontosak, mert nagy RPG fan vagyok.

Ha jól értem, nem csak orvosit végeztél, de ezek szerint praktizáltál is?
Bizony. 1992-ben diplomáztam, és ezt követően jó pár évig főmunkaként dolgoztam is orvosként. Amikor később elindult a BioWare, akkor is csak szép lassan építettem le a munkámat, ahogy az új cég egyre több időt és energiát követelt. A végére aztán eljutottam odáig, hogy már csak hétvégenként „doktorkodtam", egyszerűen csak kedvtelésből.

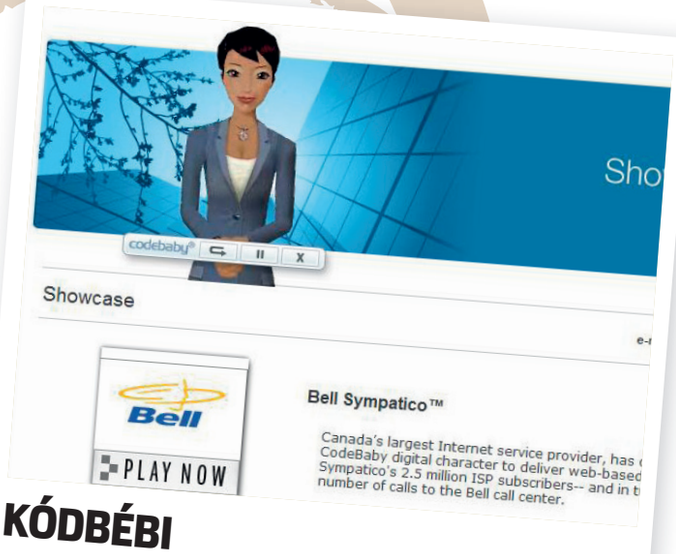
Mi volt a szakterületed?
Sürgősségi orvosként dolgoztam a legtöbbet, de belekóstoltam a háziorvoskodásba is. Alapvetően kisebb kórházakban töltöttem ezt az időszakot, többfelé Kanadában. Volt olyan, hogy 100 mérföldön belül én voltam az egyedüli orvos, így hát eszméletlenül messziről jöttek hozzám a lehető legkülönbözőbb bajokkal, a sebvarrástól a köhögős gyerekekeken és az autóbaleseteseken át az infarktusokig kijutott minden. A vicces az, hogy szerettem csinálni, leginkább a munka folyamatos emelkedett adrenalinszintje tetszett, de hát... ugyanennyire beleszerettem a játékokba is.

Mi volt az első játék, amivel gyerekkorodban játszottál?
Egy kalandjáték volt, még Apple II-n, azt hiszem, *Pirate Cove* volt a címe (egy táblás játék szöveges adaptációja volt – BZ). Még kazettás játék volt, vagy öt percig töltődött minden alkalommal, de megérte! Ráadásul képek se voltak benne, pár szóval tudtad irányítani, de akkor nagyon új volt számomra, és nagyon szerettem. Aztán persze kicsit később jött a Wizardry, ami azt hiszem, egy életre megalapozta számomra, mi a fontos egy jó játékhoz, ma is az egyik legkedvesebb játékélményem. Onnantól kezdve nem volt menekvés, végletesen rákattantam a játékokra, főleg az RPG-kre, mint mondtam, de igazából mindenevő vagyok, mindenféle játékstílust kipróbálok, ráadásul a lehető legtöbb géptípuson.

Olyasmit sosem próbáltál ki, hogy összeházasítod az orvosi tapasztalataidat és a játékkészítést, és összehozol valamilyen Vészhelyzet-típusú játékot?
Szóba került, többször is, végül is volna alapja, de aztán sosem mentünk igazán bele a részletekbe, sosem lett belőle semmi. Általában ugyanis az volt a célunk, hogy a játékainkban elmozduljunk a valóságtól, a fantázia világába. Ha belegondolsz, a *Dragon Age* is erről szól, hogy nem az az ember vagy benne, aki a valóságban, hanem egy Grey Warden, egy legendás hős, egy védelmező... Bármilyen játékvilágot is álmodtunk meg, az volt a fontos, hogy hős lehess benne (vagy épp valamilyen főgonosz persze), de a lényeg az, hogy valami olyan fontos karaktert alakíthass, ami önbizalmat

POKERFACE

RAY-NEK AZÉRT VAN EGY OLYAN HOBBIJA, AMI NEM KAPCSOLÓDIK holmi kerregő masinákhoz és azokon futó fantáziavilágokhoz. Megszállott pókerjátékos, ráadásul nem középiskolás fokon: A WSOP (World Series of Poker, a legnevesebb világverseny) folyamatos résztvevője, de más nemzetközi versenyeken is indul, a DICE nevű rangos megmérettetésen 2006-ban elnyerte a bajnoki címet is több vérprofi világnagyság elől.



KÓDBÉBI

A JÁTÉKOK MELLETT AZ INTERNET JÖVŐJE IS ERŐSEN foglalkoztatja Ray-t, ezért több kollégájával együtt egy CodeBaby nevű projektet is elindítottak. Ez alapvetően egy üzleti kísérlet, de a jövő internetjére is nagy hatással lehet, a **www.codebaby.com** oldalon meg is lehet lesni, miről van szó: Virtuális avatárokat teremtenek weboldalakra, amelyek szinte egy tárlatvezető szerepét töltik be, segítenek eligazodni az oldalon, kiegészítő információkat mondanak és mutatnak be.

ad, ami feldob a hétköznapok után. Egyébként még a BioWare név felvétele előtt felhasználói szoftvereket írtunk orvosi témakörben, leginkább oktató és szemléltető segédanyagokat. Savak hatása a fiziológiára, gasztroenterológiai segédletek, de ez amolyan megélhetési dolog volt, a BioWare-be az ilyesmit már nem is akartuk bevinni.

Kipróbáltál valaha orvosi játékokat?
Utoljára talán a *Life & Death*-re emlékszem, de az nagyon régen volt. Érdekes kísérletnek tűnt, de végül nem vágtunk bele ilyesmibe, inkább holmi *Dragon Age*-eket meg *Mass Effect*eket hozunk össze...

Például egy bizonyos *Mass Effect 2*-t is...?
Azzal kapcsolatban még nem jelentettünk be semmit...

No, én pont ezért kérdezem.
RM: Maradjunk annyiban, hogy ugyebár trilógia lesz belőle, ez biztos, és egy hatalmas csapat dolgozik a *Mass Effect* második részén, és már nagyon-nagyon jól haladnak... Ebből azért lehet következtetni.

Nagy csapat? Többen, mint a *Dragon Age*-nél...?
Mi máshogy dolgozunk, amolyan mátrix-struktúrát követünk, tehát egyes emberek vagy alcsoportok több projekten is dolgoznak, és vándorolnak ide-oda szakterületüktől függően. Eleve több játékunk folytatásos, szóval az ilyesmi nem okoz problémát a munkatársainknak. Ha mondjuk megnézem, mennyien dolgoztak a *Dragon Age*-en, azt hiszem, az eddigi legnagyobb csapatunkat számolhatom össze, úgy 120-130 embert. Most ez a csapat már csak a polírozáson, finomhangoláson dolgozik, hogy minden géptípuson a lehető legszebben és legsimábban fusson a játék.

És ha a *Dragon Age* a polcokra kerül, mi lesz az első dolgod? Lesz valami kis szünet, pihenés, nyaralás?
Viccesen hangzik, de elmegyek pár boltba és figyelem az embereket, akik megveszik a játékot. Tudom, hogy hülyén hangzik, de szeretem látni, ahogy bemegy valaki, meglátja a dobozt, ráizgul, megveszi és hazaszalad vele – no és persze utána szeretem a visszajelzéseket is olvasgatni. Persze ez néha nem is olyan kellemes dolog, hiszen vannak keményen kritizáló hangvételűek is, de ez a BioWare egyik legnagyobb erőssége szerintem, hogy minden vélemény fontos, és minden alátámasztott kritikát megfontolunk a következő játék fejlesztésekor.

Szóval akkor semmi olyasmi nem lesz, hogy „irány a tengerpart és nem akarok gépet látni hetekig"?
De nem ám. Túl sok további jópofa játék készül folyamatosan ahhoz, hogy csak úgy elmenjek lógni bármeddig is. Persze a kollégák azért biztos elmennek szabadságra, hiszen nagyon keményen dolgoznak, és megérdemlik, de én ilyenkor is már a következő projekten gondolkozom.

Azért végigjátszod a *Dragon Age*-et?
Minden játékunkat végigviszem már megjelenés előtt, ez afféle hagyomány. Már most is elég jól állok, és szerintem még többször végigviszem, de egyébként a cégnél sokan mások is így lesznek vele.

SAINTS ROW 2

KIADÓ THQ **FEJLESZTŐ** Volition **RÖVIDEN** GTA-klón, sokkal könnyedebb hangvétellel, elborult minijátékokkal – és „egyszerűbb" kivitelezésben.

Hallottál már a Saints Row?

//mazur

ELÉG SZEMÉT DOLOG SZEGÉNy *Saints Row*-t mint a „szegény ember *GTA*-ját" jellemezni, de hát tudta ezt a Volition, tudta ezt a THQ, amikor jóval a *GTA IV* előtt kihozták a játék első részét (csak Xboxra, mpfh). Maguknak *csinyáták*. Olyan ordító egyezések vannak, hogy értelmetlen lenne felsorolni őket, érdemes inkább a különbségekre koncentrálni: minden különbség abból fakad, hogy bár a *GTA IV* is bőven át van itatva iróniával, a *Saints Row* gyakran teljesen, de teljesen eszement (ön)paródiába csap át. Olyan ez, mint autós játékok esetében a *Need For Speed* és *Flatout* széria. Aki játszott a *Flatout*-tal, az tudja, hogy szinte minden tekintetben gyengébb a másiknál, de épp humora, elborult minijátékai miatt (tekézés a szélvédőn keresztül kirepülő sofőrrel, hm?) igazán élvezhető, nem véletlenül szerzett nagyon sok rajongót az évek során. És persze senki sem az *NFS*-hez méri, mert az igazságtalan is lenne. Nos, a *Saints Row 2*-t sem kell leírni azért, mert gyengébb a *GTA IV*-nél. Bár az első fél órában a fejemet fogtam, hogy miért is szúrok ki ennyire magammal (az első, ami kiszakadt belőlem, egy szívből jövő „fhöjjdecsúnya" volt), néhány óra után már minden hibájával együtt – melyekből bőven akad, később még sírok – imádtam. Persze nagyon könnyen lehet, hogy csak azért, mert egy mérhetetlenül infantilis, egyszerű gyerek vagyok.

DAGI MACA CICANACIBAN

A *Saints Row 2* számomra azzal a lehetőséggel vált a 2009-es év játékává (januárban ugye ez még nem olyan nagy horderejű kijelentés) hogy teljesen testreszabott főhőssel vághatunk neki a kalandnak. Ezen felbátorodva egy saccra másfél mázsás (de meglepően könnyedén mozgó), pink cicanaciba bújtatott, szívecskés fejkendővel sokkoló középkorú hölggyel kezdtem újjáépíteni régi bandám megtépázott hírnevét – és ez végig olyan többletet adott a játéknak, mely vitathatatlanul életreszóló élményt nyújtott. A sztori szerint hősünk (vagy hősnőnk) öt év kóma után tér magához, miután felrobbantották egy hajó fedélzetén, a *Saints Row* első részének végén. Miután meglépünk és visszatérünk Stilwaterbe, melyet időközben bőven kiterjesztett az Ultor vállalat (illetve a Volition fejlesztői, de ott ugye senki sem tudja, hogy ez csak egy játék), célunk mi más is lehetne, mint felélesztení a 3rd Street Saints bandát, visszafoglalni a várost, eltörölni a három rivális szervezetet, bosszút állni.

RESPECT!

A tutorial rész után máris szabadon bejárható az egész játéktér, mindenféle megkötés nélkül. Az egyetlen hátráltató tényező, hogy a fő sztorivonalat továbbvivő küldetéseket csak akkor vállalhatjuk el, ha már kellő mennyiségű „tiszteletet" (respect) szedtünk össze. A *Saints Row 2* világában persze nem úgy gyűlik a riszpekt, ahogy azt várnánk: senkit nem érdekel, ha be tudunk vágni három pizzát hányás nélkül, vagy CRT monitort tudunk egyensúlyozni az orrunkon – az ilyesmire csak az Aktív meg a Fókusz röppen rá. Itt a látványos autós mutatványokért, a rivális bandatagok – lehetőség szerint minél véresebb – mészárlásáért, tagelésért jár a tisztelet, illetve a számtalan minijáték teljesítéséért. Nos, itt villant igazán nagyot a *Saints Row*, elképesztő mennyiségű minijátékot sikerült belepakolni, és ugyan legtöbbjük lényege a parttalan pusztítás, mégis (vagy éppen ezért) nagyon szórakoztatóak tudnak lenni. Olyannyira, hogy az ember szinte meg is feledkezik a főisztoriról, csak járja a várost, keresi az efféle eldugott kis hülyeségeket, és csak öli bele az időt, számolatlanul – persze, ha vevő rá. A humor mindig kétélű dolog, valakinek ez vagy bejön, vagy nem, de tény, hogy a *Saints Row 2* tele van pakolva egészen nagyszerű poénokkal. Ha az utóbbi időszak három legnagyobb sandbox-játékát vetjük össze, a *GTA IV* humora inkább a finomabb iróniára épül, a *Saints Row 2* már inkább seggreülős-röfögős, míg a *Mercenaries 2: World in Flames* javarészt... ciki. De lássuk, mi az a rengeteg lehetséges tennivaló, amivel elüthetjük az időt Stilwater városkájában!

Pillanatkép a Kill Bill castingjáról. Végül mégis Uma Thurman kapta meg a szerepet.

A játék címe eredetileg *Saint's Row* – nem véletlenül, hiszen helyesen így kellene írni. A kiadó mégis elhagyta az aposztrofot, azon egyszerű oknál fogva, hogy szerintük hülyén mutatott a logóban. Laza, nem?

VISZONYLAG HAMAR SZERZÜNK bandánknak főhadiszállást, mely eleinte egy rettenetesen lepukkant nyomortanya, de a játék folyamán egyre fullosabb lesz. A testreszabhatóság egyébként saját kis pecónk esetében is működik – még egy indok, hogy rengeteg időt öljünk a játékba –, mindenki úgy rendezi be, ahogy neki tetszik.

TI MONDTÁTOK

Bunny
Mikor elindítottam azt hittem, hogy ez egy GTA 4 paródia és valaki csinált egy ilyet poénból... rengeteg jó ötlet van a játékban, de ezt a játékot még egy 7 éves kissrác is baromságnak tartaná.
Valahol tényleg GTA-paródia, és bizony, néha tényleg nagy baromság az egész – de ezzel együtt szerethető.

Dr_Tre
Ez már szánalmas, komolyan. Védjék le nyugodtan, mint a GTA-t, nem érdekel. Tolják el a megjelenést hónapokkal, évekkel, mint a STALKER-t, kivárom. De nem lehet a játékot játszhatóvá megcsinálni?
Tény, a gépigény bosszantóan magas. Nem olyan vészes, mint a GTA IV esetében, de a grafikája is gyengébb, mint annak. Sajnos ez van, csak a patchben bízhatunk.

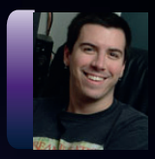
SteVan
Személy szerint én már valahol a Vice City magasságában kiörömködtem magam egy életre a Nagy Autó Lopás-ból...
Pedig lehet, hogy éppen ezért tetszene a Saints Row 2: a GTA-ból ismerős elemek terén nem is tudna újat mutatni, ha akarna se – de mivel nem akar, inkább poénra veszi, összességében újszerű a játékélmény. A kérdés persze csak az, hogy bejön-e, vagy sem...

Néha meglepően komplex játékmechanizmusokkal találkozunk: a „hitman" küldetések esetében például csak célpontunk hozzávetőleges helyét kapjuk meg, nekünk kell egyénenként változó módokon előcsalni őket.

AZ EGYIK LEGHATÉKONYABB módja a riszpekt felhalmozásának, ha az arra alkalmas helyeket feltageljük bandánk logójával. Érdemes sietni, mert ugyebár logónkat mindig egy másik banda tagjére fújjuk, akik lassacskán azért odasereglenek, hogy talán akkor fejtsük ki mink, hogy mégis miért akarjuk, hogy ők a fejünket, hogy akkor most szóval pépé verjék akkor, értjük ugye.

MIT VAN MIT TENNI

Ha például elkötünk egy taxit, simán mehetünk vele a dolgunkra, de ha úgy döntünk, belevághatunk a taxis küldetésekbe. Ez ismerős, de itt annyi a csavar, hogy utasainknak extra igényei is vannak: egyesek azt akarják hogy döngess mint az állat, mások meg azt, hogy csakis szépen, óvatosan haladj. A kapott pénz annak függvényében változik, hogy mennyire sikerült az elvárásoknak megfelelnünk – ha nagyon nem, kliensünk lelép. Beszállhatunk tűzoltónak, mentősnek is (telefonon kihívhatjuk őket, aztán csak el kell kötni a verdát...), vagy nekiállhatunk járókelőket, boltosokat kirabolni (egyszerűen célzás módot kell váltani a [V]-vel), ha pedig meztelenre vetkőzünk, csak egy ballonkabátot veszünk magunkra, még a mutogatós bácsik/nénik nehéz, de szép (?) hivatásában is elmélyedhetünk. Beállhatunk testőrnek valami celebritás mellé, hogy megvadult rajongóit ha kell, baseball ütővel tartsuk távol, vagy akár útmenti melósok légkalapácsai alá vessük őket (plusz pénzért), de legnagyobb kedvencem a biztosítási csalás, ami afféle *Burnout-Flatout* keverék: a bal és jobb egérgomb egyidejű lenyomásával simán eldobjuk magunkat, lehetőleg egy kocsi alá, és célunk az, hogy adott idő alatt minél nagyobb baleseti pénzt csaljunk össze. Nehezebb fokozatokon ez már nem egyszerű, szerencsére repülés közben van némi „air control" és miután ellökött egy – teszem azt – busz, petyhüdt testünket még van esélyünk egy terepjáró alá kormányozni. Ha sikerül elérni, hogy a kocsik összevissza pattogtassanak minket, többszázezer dodót is lehet síbolni egyetlen mutatvánnyal. Minőségi időtöltés! Vannak különféle versenyek (autó, hajó, jet ski), illetve egy extra versenymód, amikor lángoló ATV-n, azbeszt ruhában gubbasztva kell elcsípni az aktuális checkpointokat, miközben fogy az időnk, melyet csak úgy pótolhatunk, ha belegázolunk a tömegbe, lángra gyújtva autót, gyalogost egyaránt. Pénzünket elverhetjük a kaszinókban, pecónkban zombis videójátékkal játszhatunk, szörfölhetünk a közlekedő autókon, bérgyilkos munkákat vállalhatunk, helikopterről segíthetünk bandatagoknak, graffitizhetünk, ejtőernyőzhetünk, beállhatunk rendőrnek... És van szexelős minijáték is. A Hot Coffee mod óta ez ugyebár *alap*. Biztosan kifelejtettem pár dolgot, de azért az impozáns lista valószínűleg érzékelteti, hogy van mit csinálni, egészen elképesztő mennyiségű időt lehet elhülyéskedni a *Saints Row 2*-vel. Mindennek annyi a kézzelfogható eredménye, hogy menet közben dől a respect és a pénz, illetve különféle extra fegyvereket, autókat is kaphatunk, sőt, akár passzív képességeket is – például azt, hogy sosem fogy el az energiánk és vég nélkül sprintelhetünk. A legtöbb ilyen minijáték esetében külön nehezítés, hogy több „pálya" van: a mentős küldetések



A nyitott játéktér az egyik legnagyobb fejlesztői kihívás. 30-60 fő helyett több mint 125 ember munkája kellett
Scott Phillips, lead designer, Volition

A rucijára be lehet szólni, de zenei műveltségére semmiképp.

A *Saints Row 2* környezetének jelentős része interaktív, azaz különféle tereptárgyakat szétrombolhatunk, illetve fegyverként használhatunk. Hogy használjuk is, a fejlesztők irreálisan megnövelték sebzésüket: sosem gondolnánk, hogy egy parkolóórával például mekkorát lehet ütni.

AZ EGYIK LEGMÓKÁSABB „activity" (tehát a fő sztorihoz nem kapcsolódó, csak pénz és „respect" gyűjtésére szolgáló minijáték) a COPS című sorozat paródiája, a FUZZ. Ilyenkor rendőrnek kell állnunk, és agresszív tüntetést kell lefújni (lángszóróval), veszekedő házasokat kell lecsillapítani (1-1 fejlövés megoldja), a forgalmat akadályozó autóst kell megbüntetni (kirángatni kocsijából és megtaposni). Közben végig lohol mellettünk egy operatőr és lelkesen gyűjti a futidzsot.

esetében például tizet kell egyhuzamban letolni, hogy megkapjuk a végén garázsunkba a tuningolt mentőautót (?!), és kézifegyvernek a mentős defibrillátort. (Aki játszott a *Battlefield 2*-vel, az még emlékszik rá, közelről milyen egy aljas szerszám is lehet az).

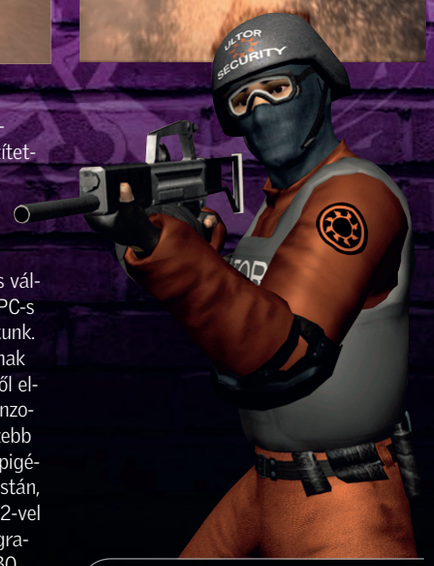
GYALOGOSOKKAL ÜTJÜK EL AZ IDŐT

Szóval pénz és tisztelet, ez a két legfontosabb értékünk. Eleinte nehezen jönnek, de ahogy belelendülünk, hirtelen mindkettő dőlni fog. Ahogy a mondás is tartja, a pénz oda megy, ahol már amúgy is van: nos, miközben szépen lassan megszedjük magunkat, egyre nagyobb területet vonunk fennhatóságunk alá, ahonnan lassacskán anélkül is csordogál a zsé, hogy kisujjunkat is mozdítanánk. Arany élet! Őszintén szólva mindez nem csinál túl nagy kedvet ahhoz, hogy sürgessük a sztori módot a végkifejlet felé, pedig ott is belefutunk néhány teljesen eszement küldetésbe – na de sebaj. A *Saints Row 2* lényege, hogy azt csinálj, amit csak akarsz. Nincsenek végletes következmények, nem lehet végérvényesen „elrontani" a dolgokat, és még a legtöbb kínos szituból is irreális könnyedséggel tudunk kilábalni. Ha például „meghalunk" és a kórház előtt térünk magunkhoz, csak némi pénzt vesztünk, de azt sem sokat, és fegyvereink is megmaradnak. Bizonyára van, akit ez zavar, de szerintem vállalható fejlesztői döntés. A harc egyébként élvezetes, még a közelharc is: püfölhetjük ellenfeleinket mindennel, ami csak a kezünk ügyébe akad (például autógumival, kukával, parkolóórával...) Újdonság, hogy nyomva tartva az ütés gombját erősebbet ütünk, illetve ha egyhuzamban sikerül három sallert kiosztani, akkor egy másik kameraállásból megcsodálható speciális (és többnyire igen véres) mozdulatsor a jutalmunk, amivel nem csupán nagyot sebzünk, de legtöbbször végérvényesen is padlóra küldjük ellenfelünket. Autóból is lehet szabadon lövöldözni (van külön „drive-by" mód), illetve ha többen vagyunk, társaink is kiveszik részüket a mókából. És persze ha kocsi, akkor rádió! Ami a zenét illeti, mindig is a *GTA* volt a nyerő elképesztő minőségű és mennyiségű zenei felhozatalával (valamint zseniális reklámjaival). Ennek ellenére a *Saints Row 2*-re sincs panasz, hiszen van itt is egy rakás csatorna, zenében pedig a kötelező hip-hop, funky, reggae, metal, rock... és klasszikus zene. Főleg utóbbi a nem akármi: a lemezboltokba betérve válogathatunk Bach, vagy éppen Beethoven klasszikusai között, majd egy „Compensator" márkajelű böszöm terepjáróval begázolni a tömegbe, valami zongoraverseny taktusaira, hát... mámorító.

Hé, az ott Jack Black! Ja nem, Blackjack.

ÉS A FEKETE LEVES...

A Volition csapatával szemben mindig is elfogult voltam (mert ők készítették máig legkedvencebbebbebb űrszimulátoromat, a *Freespace*-t) de most szomorú vagyok. A *Saints Row 2* összes erénye a tavaly októberben megjelent konzolos változatban is megvolt már, de ami a PC-s konverziót illeti, csak panaszkodhatunk. Rendben, a *GTA IV*-gyel bőven vannak problémák, de az irreális gépigénytől eltekintve mindenben jobb, mint a konzolos változat: plusz lehetőségeket, szebb grafikát kapott. A *Saints Row 2* gépigénye bezzeg közel *GTA IV*-szintű, (Vistán, egy 3GHz-es Core2Duo-n, 9800GX2-vel és 4 GB RAM-mal a legmagasabb grafikai beállítások mellett maximum 30 FPS-t produkált, de mozgalmasabb helyzetekben 20 FPS-ig is leesett), ám a konzolos eredetihez hasonlítva sokkal csúnyább, rövidebb a látótávolság, a játék nem támogatja a widescreen felbontásokat (1280x1024-ig tudtam feltekerni), instabil, a multiplayer (konzolon a játék egyik legvonzóbb lehetősége, főleg a kooperatív játékmód miatt) néha működik, néha nem, pedig ez még a *Mercenaries 2* esetében is gond nélkül ment (konkrétan a drop in-drop out). Itt inkább nem, mint igen, vagy de-de, csak kifagy, ledobál. És még egy halom kisebb-nagyobb bug is a nyakunkba szakadt. Minden, ismétlem, minden tekintetben gyengébb a *Saints Row 2* PC-n, mint konzolon, és ettől sírni, zokogni, kukákat borogatni, jól berúgni támad kedve az embernek. Nehéz ám így értékelni (mármint nem berúgva), hiszen ha csak magát a játékot és lehetőségeit tekintjük, akkor a *Saints Row 2* kis híján eléri a 90 százalékos tartományt, de a raklapnyi technikai probléma és a konzolhoz képest hatalmas visszalépés jó nagyot lehasít az értékből. Patchekkel később nyilván jobb lesz a helyzet, de az istenadta népet ez nem hatja meg, tessék csak visszaemlékezni, mi folyt például a gamestar.hu fórumain vagy a *GTA IV*-hez kapcsolódó hírek kommentjei közt is. Patakvér. GS



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/saints-row-2

GameStar

Rengeteg, főleg technikai hibájával együtt is szerethető, vicces *GTA*-klón. Kár hogy elszúrták a PC-s változatot.

HARDVERIGÉNY:
2.0 GHz CPU (Dual Core), 1 GB RAM, 15 GB HDD, 128 MB VRAM

- \+ vicces
- \+ nagyon gazdag sandbox mód
- − irreális gépigény
- − MI problémák
- − instabil, bugos
- − a konzolváltozathoz képest mindenben bénább

71

Yo! Vagy inkább Közepes!

RISE OF THE ARGONAUTS

KIADÓ Codemasters/CD Projekt **FEJLESZTŐ** Liquid Entertainment **RÖVIDEN** Haverok, buli, görögök. Egy jó régi sztori új köntösben.

A jövendőbelijét vesztett király és a birka aranyló irhájának átdolgozott története //Chavalier

HA MÁR OLVASTATOK a görög klasszikusoktól eposzokat, drámákat, akkor tudhatjátok, hogy a hellének csak néhány dolgot szerettek az életben, de azt nagyon: vitázni és filozofálni, nagyokat lakomázni, jókat háborúzni, sokat sportolni, és még többet dugni. *(Köszönjük, Chavalier professzor! – mazur)* Mit gondoltok, a mindeddig főként stratégiai vonalon ügyködő Liquid Entertainment a fent említett hobbikból melyeket gyömöszölte be a keresztségben a *Rise of the Argonauts* címet elnyert játékába? Az erotikus utalásra lógó nyelvvel nyáladzó egyéneket kénytelen leszek kiábrándítani, ugyanis néhány csinosabbra rajzolt női karaktert leszámítva semmi eget rengetővel nem találkozhatnak. Lakomákban sem lesz részünk, bár Akhilleusz és Héraklész a játék egyik pontján jobbnál jobb étkekről folytat szenvedélyes vitát, ami pavlovi reflexeket képes kiváltani az egyszeri játékosból, feltéve, hogy szereti például az angolnát. Sportnak tekinthetjük, hogy teljes páncélzatban rohanunk végig több szigeten, s összemérjük erőnket a mükénéi aréna legjobbjaival. A legnagyobb filozófusokat megszégyenítő módon szónokolhatunk Athéné templomvárosában, tehát az életet megrontó álmodozást, és a hasznosabbnak ítélt elmélkedést is kipipálhatjuk. Már csak a harc maradt hátra, ami hála Zeusznak, gyakori jelenség lesz életünkben, de erről majd később.

BIRKANYÍRÁS

Az egész egy szép nyári napon kezdődött, amikor Iolkosz ifjú királya épp feleségül vette volna élete szerelmét, amikor egy rég kipusztultnak hitt orgyilkos klán tagja halálos pontossággal kilőtt nyílvesszőjével szétzúzza a fiatalok álmát. Ión zsoldosok törnek be a királyi palotába, de Iaszón király élete egy percig sem forog veszélyben, mivel hű barátként óvja őt Héraklész.
A törvényszerű bosszúhadjáratot magasztosabb cél nemesbíti, hiszen Iaszón, dacolva a természet s az istenek törvényeivel, a halálból kívánja visszahozni kedvesét. Célját a legendás ereklye, az elmúlás legyőzésére is képes aranygyapjú segítségével tudná csak elérni. Ebben lel partnerre Héraklész, később pedig Atalanta, Akhilleusz és Pán személyében, akik a végsőkig harcolnak oldalán, míg más szövetségesek a legjobb képességük szerint segítik a királyt küldetésében.
A nagy nekibuzdulás ellenére sem jutnánk néhány kőhajításnyi távolságnál messzebbre, ha úszva kellene legyűrni a szigetek közötti távolságot. Szerencsére az idősödő Argosz mester épített egy pa-

Talán kevéssé ismert, de az Argonauták sikeres missziója követően hazatérésük közben a hajóútjuk során rengeteg hihetetlen kalandot éltek át. Ez a görög szerzők körében másokat is megihlletett, hiszen miközben Odüsszeusz hazafelé tart Ithakába Trója alól, maga is sok helyszínen megfordul, ahol az argonauták jártak, sőt a kalandok egy részét maga is átéli. A hajóút legteljesebb ókori feldolgozása egyébként Apollóniosz Rhodiosz „Argonautika" című eposza.

Dárdázzon Ön is velem, és sztárvendégeimmel!

Indul a görög aludni!

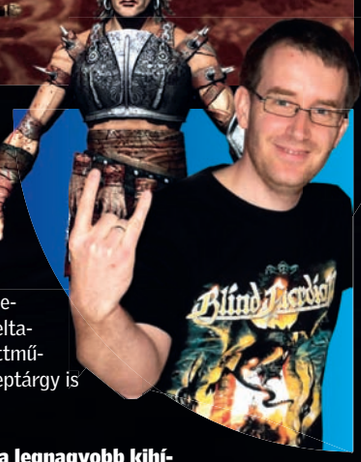
zar kis ladikot, így már száraz lábbal úszszuk meg az átkelést. Első utunk a delphoi jósdához vezet, ahol egy homályos jövendöléssel, három isteni ivadék felkutatásának feladatával, és egy rakás megválaszolatlan kérdéssel gazdagodunk.

AZ ISTENEK KEGYELTJE

Iaszón óriási mázlista, hiszen négy istenség (Athéné, Apolló, Árész és Hermész) veszi egyszerre pártfogásába. Az Olümposz tetején lakozó négyes nem méri szűk marokkal kegyeit, bár cserébe elvárják, hogy hősünk nekik ajánlja fel nagyszerű tetteit. Támogatásukat úgy is elnyerhetjük, ha a párbeszédek során az adott istenség (Árész – nyílt, célratörő; Apolló – barátságos; Hermész – furfangos; Athéné – törvénytisztelő) szellemében reagálunk. Az isteni kegy mértékét a megfelelő almenüben egy folyamatosan telítődő tárcsa mutatja. Amikor körbeér, egy-egy adományponttal gazdagodunk, amiket adományok vásárlására fordíthatunk. Ezeknek csak és kizárólag harcban láthatjuk eredményét. Aktív és passzív képességekről van szó, egy időben pedig csak négy aktív képességet érhetünk el gyorsbillentyűről. Harc közben is az olümposziak hatása érvényesül. Árész a buzogány, Hermész a kard, Athéné a dárda, Apolló pedig a pajzs használatát erősíti. Gyorsabb és lassabb támadásokat kombinálunk a védekezéssel, s gyakorlatilag bármely ellenfelet játszi könnyedséggel le lehet gyűrni. A buzogány elsöprő erejű csapásai nyomán megtántorodnak az ellenfelek, széttörik a pajzsuk, s lerepül csodálkozó fejük. A kard villámgyors vágások kombinációjával hengereli le az ellenfelet, míg a dárda inkább ellentámadásra alkalmas. A leglátványosabbak a kivégző mozdulatok, amikor röpködnek a végtagok, fröcsög a vér, s erre a 300 című film mintájára lassítással játszottak rá a fejlesztők. Társaink sem finomkodnak, ha csetepatéra kerül sor, Atalanta Legolast megszégyenítő ügyességgel csinál sündisznót bárkiből, Herkules puszta kézzel tépi ketté ellenfeleit, Pán jó szatírhoz illő módon méretes botjával és va-

KÖVETENDŐ MODELLEK

Interjú Daubner Tamással, a 3D Brigade operativ igazgatójával



Ti is kivettétek a részeteket a *RotA* munkálataiból. Konkrétan milyen feladatot rótt rátok a megbízó?
Minden hasonló, grafikai tartalom készítése előtt egy ún. próbamunkára kerül sor, ahol a megbízó, jelen esetben a Liquid Entertainment leméri a 3D Brigade képességeit. A *RotA* esetében ez a próbamunka egy karakter volt, melyet annyira jól sikerült eltalálnunk, hogy ezután több mint 25 karaktert készítettünk a játékba. A sikeres együttműködés jeleként további megrendeléseket kaptunk, így mintegy 30 fegyver és 10 tereptárgy is nálunk készült.

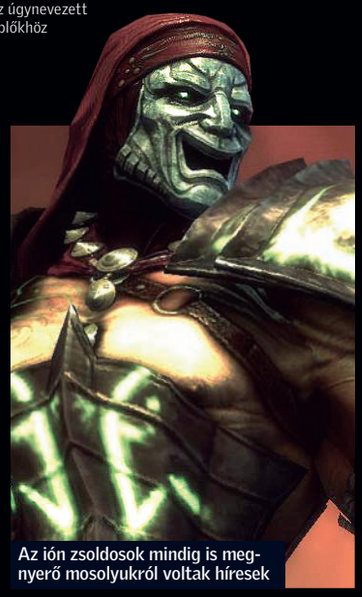
Melyik a kedvenc karaktermodelled, melyik modell elkészítése jelentette a legnagyobb kihívást a csapat számára?
A nálunk készült karakterek közül kedvenceim az ión zsoldosok, akik a valóságban Xerxész elit seregébe, a Halhatatlanok közé tartoztak (akárcsak a 300 című filmben is látható), és a gladiátorok. A legnagyobb kihívást a szűk határidők jelentették, nem a karakterek technikai vagy művészi voltának kialakítása – több művészünknek szabályszerűen folyamatosan éjszakáznia kellett, hogy időben elkészüljünk.

Hogyan kerültetek kapcsolatba a játék fejlesztőivel? Ők kerestek meg benneteket, vagy ti jelentkeztetek a feladatra?
A Liquid Entertainment esetében mi is kerestük az ő kapcsolatukat, és ezzel szinte egy időben ők is megkerestek minket. Viccesen hangzik, de ilyen nagyon ritkán szokott előfordulni. A művészeti igazgatójuk látta korábbi munkáinkat, mi pedig tudomást szereztünk arról, hogy ők épp egy karakter-beszállító grafikai stúdiót keresnek.

Miért pont benneteket választottak?
Azért, mert nagyon erős próbamunkát készítettünk nekik, a legjobbat azok közül a grafikai stúdiók közül, akikkel elkészítették a próbát. Az éles munka során a két cég közti jó kapcsolat csak tovább erősödött, és a később leadott munkáink is mindmind kivétel nélkül nagyon jó visszajelzéseket kaptak. Annyira jól működött az egész, hogy biztosan együtt dolgozunk a következő játékukon is!

Mekkora jövőt jósoltok a látványosan terjedő outsourcing számára? Elképzelhető netán egy olyan pont a játékfejlesztés történetében, amikor minden egyes komponenst más brigádok dolgoznak ki, a végén pedig összeállítják a terméket, akár egy kirakóst?
Kérdésed már a valóságot tükrözi. 2007 vége óta léteznek olyan cégek, ahol a „központban" maroknyi csapat dolgozik, és minden más komponens, nemcsak grafika, hanem programozás, tesztelés, vagy éppen pálya design is beszállítók révén valósul meg. A 2008-as év során végbement piac-átalakulás, a kiadók konszolidációja a fejlesztőket egy sokkal szigorúbb gazdálkodásra kényszeríti, mely növelni fogja az outsourcing jelentőségét, és egyre többen egyre nagyobb mennyiségű munkát fognak külsős cégekkel elkészíttetni. A szeptembertől megjelent pénzügyi válság pedig még egy újabb folyamatot indított el, a beszállító cégek között megindult az árverseny, a döntés leggyakrabban ezen múlik, és nem a minőségen.

A játékban többfelé találunk Hermész, az utazók és hírvivők istene által elrejtett monolit-szerűségeket. Ezek az úgynevezett hermák híres helyekhez és fontos mitológiai szereplőkhöz kapcsolódó történéseknek állítanak emléket.


Az ión zsoldosok mindig is megnyerő mosolyukról voltak híresek

INTERJÚ FOLYT.

2007 óta vagy a 3D Brigade tagja. Az eltelt hónapok során végzett bedolgozások közül ki tudnál emelni egy-két, számodra különösen érdekes projektet, feladatot? Esetleg személyes kedvenc?

Nehéz ezt így megnevezni, mert én a cég összes projektjéért felelek, de talán leginkább azokat a játékokat szeretem, melyek engem, mint magánembert is a monitor elé szögeznek, illetve azokat, mely üzleteket személyesen én kötöttem meg, vagy gyártásukat én vezettem. Mivel tudom, hogy mindenképpen neveket szeretnél hallani, ezért a következő projekteket emelném ki: *Pure, The Witcher, RACE Pro, Overlord 2, Divine Divinity 2: Ego Draconis, Battlestations: Pacific, Silent Hill: Origins* és a *Dream Chronicles* sorozat.

Milyen játékokban láthatjuk majd a kezetek nyomát az elkövetkező hónapokban? Esetleg létezik olyan titkos projekt, amiről még a nagyközönségnek sejtelme sincs, de ti már javában dolgoztok rajta?

Titkos projektek bőséggel akadnak, folytatjuk a tavalyi évben legnépszerűbbé vált három csapásirányunkat: lesznek fantasy játékok, versenyzős játékok (autó, motor és egyéb), és az előre renderelt háttereket is gyártjuk teljes gőzzel. Többet a nagyon szigorú titoktartási egyezmények miatt sajnos még nektek sem árulhatok el ezekről, de amint bejelentik őket, ígérem, hogy a jó hírt veletek fogjuk először megosztani. A közeljövő már bejelentett, remélhetőleg nagy durranásai lesznek az imént említett *Battlestations: Pacific, RACE Pro, Divine Divinity 2: Ego Draconis, Dream Chronicles 3* és *Overlord 2*.

Segítség, egy hatalmas @!

A BUZOGÁNY ELSÖPRŐ EREJŰ CSAPÁSAI NYOMÁN MEGTÁNTORODNAK AZ ELLENFELEK...

rázslatokkal tör borsot az ellenség orra alá, míg Akhilleusz kora legjobb harcosaként boszorkányos ügyességgel forgatja ikerpengéit.

EGYSZERŰ, MINT A FACSIPESZ

Több fórumon is leszólták a *Rise of the Argonauts* grafikáját, amivel kénytelen vagyok nem egyetérteni. Ha valakinek nem tűnt fel, hogy stilizált ábrázolásmódot alkalmaztak a fejlesztők, az keresse fel kedvenc optikusát. A felfedezhető szigetekből lehetne ugyan több, de ami van, az kellően változatos, és egyedi atmoszférával bír. Maximális részletesség mellett néhány elnagyolt pontot leszámítva kifejezetten jól mutat a monitoron a játék. A karakterek kidolgozottságát és animációját (amiből a hazai 3D Brigade is alaposan kivette részét) nem nagyon érheti kritika, inkább a környezeti elemek és tereptárgyak textúráival akad probléma. A 300 zenéjét is jegyző Tyler Bates által komponált dallamok, s a szinkronhangok is rendben vannak, a mitológiához hű magyar elnevezéseket magában foglaló, igényes fordítás pedig még fogyaszthatóbbá teszi az egészet.

Mindenképpen rontja viszont az összképet, hogy az egyszerűsítésben egészen odáig merészkedtek a fejlesztők, hogy kihagyták a minitérképet a játékból. Az, hogy a menüben kelljen bogarászni, nem jó ötlet, és semmiképp sem követendő példa. A beígért szabadságból, az újra meglátogatható helyszínekből sem lett semmi, áldozatként égtek el a linearitás oltárán. Ennek ellenére úgy vélem, kiválóan alkalmas lehet arra, hogy közelebb hozza egymáshoz a szerepjátékok és az akciójátékok rajongóit. GS

Köd előttem, köd utánam

Gyorst csinálok belőled, ádáz!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/rise-of-the-argonauts

GameStar

Dícséretes az újszerű megközelítés, de valahogy nem áll össze az egész. Nagy kár.

HARDVERIGÉNY:
Windows XP/Vista, PIV 2.4 GHz/AMD Athlon XP 2400+ CPU, 1GB RAM, GeForce 6-os sorozat/ATI Radeon X1300

- + magával ragadó történet
- + véres és brutális
- + a harcból sosem elég
- − lehetne hosszabb
- − lineáris
- − konzolport

81

Meghozza a kedvet Homérosz olvasásához.

KÜLDJ SMS-T és NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK 1 DB CSX 64 GB-OS SSD-MEGHAJTÓT ÉS 1 DB CSX DIABLO DDR3-2000 MHZ 2 GB KIT MEMÓRIAPÁROST MELYEKHEZ A F.E.A.R.2 PC-S VERZIÓJÁT ADJUK AJÁNDÉKBA!

KÉRDÉS:

Milyen tárhelyekkel kerülnek forgalomba a CSX SSD-meghajtói?

GS A: 1, 2, és 4 GB
GS B: 32, 64 és 128 GB
GS C: 14, 19, és 23 GB

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:
Február 18-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.

GameStar

E havi nyereményeinkkel két fontos ponton is felgyorsíthatod számítógépedet. A 64 GB-os CSX SSD-meghajtó ideális választás rendszerlemeznek, a 150 MB/s olvasási és 100 MB/s írási sebessége révén eddig nem látott gyorsasággal töltődnek majd be programjaid, játékaid. Az egység az összes SATA csatlakozással felvértezett alaplappal kompatibilis, mozgó alkatrészek híján teljes csendben dolgozik.

CSX 64 GB SSD

Tulajdonságok:

- 2,5"-es méret
- 64 GB tárhely
- SATA I és II kompatibilis csatolófelület
- MLC technológia
- 150 MB/s olvasási és 100 MB/s írási sebesség

CSX

A Diablo DDR3-as memóriákkal pedig még a legvadabb processzort is megszelidítheted, a 2000 MHz-es maximális órajellel elképesztő adatátviteli értékeket érhetsz el. A készlethez a gyártó háromféle tuningbeállítást javasol, melyek különböző alaplapokhoz vannak kötve. Bármelyiket is választod, a Diablo moduljaival látványos teljesítmény növekedést érhetsz el!

CSX Diablo DDR3-2000 MHz 2 GB Kit

Tulajdonságok:

- 2x1024 MB-os DDR3-as memóriapár
- 2000 MHz-es órajel 1,9 V-os feszültség mellett
- Háromféle tuningbeállítás
- Micron D9GTR lapkák
- Extra méretű hűtőbordák

CDPROJEKT

Érdekel a programozás?

Játszva is magasabb szintre juthatsz!

A NetAcademia, hazánk egyik legnagyobb oktatóközpontja IT Factory néven tartalmas, 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
TANULD MAGAD A LEGJOBBAK KÖZÉ

Az IT Factory kitalálója és elindítója: netACADEMIA A LEGJOBBAKAT TANÍTJUK.
Szakmai partner: Microsoft
Akik az oktatást támogatják és szponzorálják: CISCO, carnation, CASON, epam, intel, sitecore, sensenet, NOD32 antivirus system, GameStar
Technikai megvalósítás: .hu

De apa, azt mondtad, hogy karamell í zű!

Milyen rendes a gép, ezt trükközésnek értékelte, pedig csak egy óriásit tanyáltam

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

KIADÓ UbiSoft **FEJLESZTŐ** UbiSoft **RÖVIDEN** Hódeszkás játék, sandbox rendszerben

Rácsúszunk a témára, aztán dobbantunk

//ender

NEHÉZ A TESZTELŐ DOLGA, amikor egy új PC-s hódeszkás játék kerül a kezébe... Ja, nem is! Mostanában, a szerencsésen fejlődő hardvereknek hála, már nem csak az MMO-k és a legkiválóbb játékok ismérve az úgynevezett sandbox technika. Ennek a lényege, hogy a játékost egyfajta virtuális környezetbe helyezi, és a program lehetőleg minél több opcióját ezen a környezeten keresztül tudjuk elérni. Legjobb példa erre a *GTA IV* internet-terminálja vagy mobiltelefonja, ahol mondjuk a multiplayer játék megnyitásához nem menüben kellett kurkásznunk, hanem egy játékbeli eszközt, a mobiltelefont használva tudtunk csatlakozni. Ha pedig egy újabb pályaelemre voltunk kíváncsiak, akkor nem betöltöttük a level 8-at, hanem odamentünk(!).

Ezt a technikát ülteti át – meglepő módon – a Shaun White a snowboardos játékok világára. A konzolokon már unalomig ismert megoldás szerint kiválasztjuk a pályát, a deszkánkat, rucinkat, a szimpatikus favágót, akivel tolni szeretnénk, aztán rövid töltés után lenyomjuk az adott versenyt. Ezzel szemben a *Shaun White*-ban gyakorlatilag az egész hegyet lemodellezték. Ez több szempontból is jó. A legszembetűnőbb, hogy eddig soha nem látott módon tudja beleélni magát az ember egy snowboarder hétköznapjaiba, mivel szinte soha nem zökkenünk ki a játékból. Ennek megfelelően ez volt az első hasonló jellegű program, ahol szinte elhittem, hogy a zenét nem menüből választom ki, hanem a zsebemben lévő mp3-lejátszó (uramisten, miket beszélek, akarom mondani, iPod) szolgáltatja azt.

Ez a kép tulajdonképpen az afteren készült, szóval az az óriási UFO szimplán csak halu

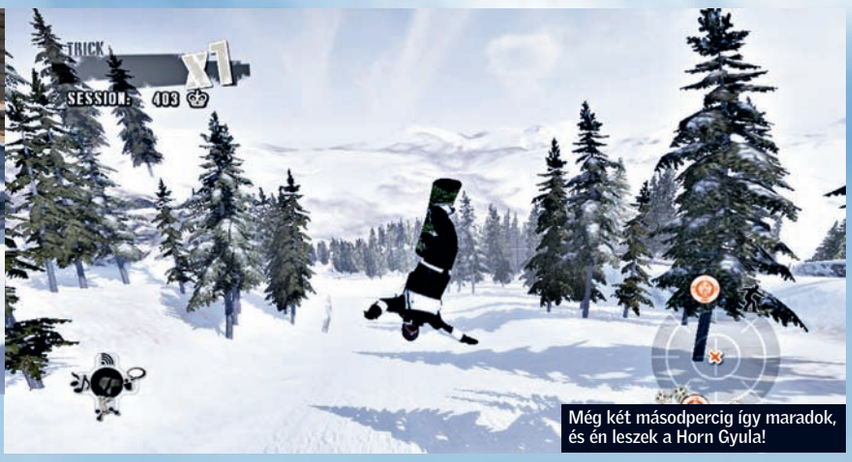
AZ ÉN HOMOKVÁRAM AZ ÉN VÁRAM

Ennek az életszerű modellezésnek köszönhetően rengeteg lehetőségünk adódik szinte magától a játékban. Az éppen aktuális hegyen mindig több, egymással nem feltétlenül kapcsolatban lévő felvonórendszer található, illetve egyéb közlekedési (elsősorban felfelé irányuló) megoldások is lehetnek, mint például a helikopterbérlés (amikor letesznek az iszonyat lejtő tetején, akkor egyébként a pilóta hozzáteszi, hogy „aztán ne törj el semmit!" és elmegy. Kedves.). Ennek megfelelően „pálya", mint olyan, nincs is a játékban, tehát nem egy előre kitalált csőben haladunk lefelé, hanem bármerre, amerre kedvünk tartja. Haladhatunk persze a kiépített helyeken is, de átvághatunk a susnyáson, erdőn, bármin.

A hegyen természetesen nem egyedül vagyunk, hanem deszkás sorstársainkkal. Itt szintén nem arra kell gondolni, hogy ugyanaz az öt csávó vagy csaj kerülgeti egymást, aki az alap settinghez tartozik, hanem rengeteg szórakozni vágyó fiatal népesíti be a területet, akik, akárcsak mi, szintén föl-le csúszkálnak, felvonóznak, rohangálnak az üdülőfalu utcáin (mivel, ha kedvünk tartja, sétálni is lehet, lecsatolva lábunkról a snowboardunkat).

A többieket persze, ha épp úgy döntünk, kihívhatjuk versenyre, de nemcsak a számítógép irányította arcokat, hanem, a már dicsért *GTA IV*-es egyszerűséggel, akár interneten keresztül multizhatunk is, szintén nem érintve egy pillanatig sem bármiféle menürendszert.

IT'S GOOD TO BE BAD... NOT!



Még két másodpercig így maradok, és én leszek a Horn Gyula!

Mint látható, a környezet kidolgozottsága... kidolgozatlan

Shaun White a világ egyik legjobb snowboardosa, aki semmitől sem fél – nem is csoda, hiszen Fallot-tetralógiával született, amely egy genetikailag öröklődő szívbetegség, kétszer is életmentő műtétet kellett végrehajtani rajta, először 6, aztán 12 hónapos korában.

HA FELMEGYÜNK A HEGYTETŐRE HELIKOPTERREL, AKKOR A SZÉDÍTŐ MÉLYSÉG LÁTTÁN ELKAPJA AZ EMBERT A „MOST MEGHALUNK" ÉRZÉS

Az eddigiek alapján akár év játéka díjas is lehetne a Shaun White, viszont nem az, egyáltalán nem. Ennek oka a rengeteg kivitelezésbeli hiányosság, illetve a sandbox rendszer hátulütői, amiket a fejlesztők sajnos nem tudtak elkerülni.
A problémák ott kezdődnek, hogy a játék irányítása nagyon-nagyon nehézkes. Billentyűzettel gyakorlatilag játszhatatlan, ami még megbocsátható hiba lenne, hiszen az igazán jó autószimulátorok sem élvezhetőek rendes kormány nélkül, azonban a stílushoz igazán passzoló kontroller megléte sem sokat javít a helyzeten. Egyszerűen túlbonyolított a dolog, azok a minimális interakciók, amiket a játék megkíván, túl nehezen kivitelezhetőek.
Itt jutunk el a másik problémához, hogy a fejlesztők a realitást megpróbálták a trükkök terén is alkalmazni, azonban nem igazán dönthették el, hogy ez most nagyon árkádos vagy nagyon szimulátoros legyen-e, és éppen ezért semmilyen lett. Nyilván nem feltétlenül kell elvárni az *SSX* sorozattól már megszokott „hármat triplaszaltózok a levegőben, aztán a rakétafúvókák bekapcsolása után megkerülöm a Vénuszt, és közben még elszürcsölök egy teát, de úgy, hogy egy csepp ki sem löttyen" típusú dolgok, de azért egy kicsit többet várna el az ember (én legalábbis). Az air control ugyanis annyira szegényes, hogy nagyobb vagy érdekesebb szaltókat nem nagyon lehet kivitelezni. Nyilván egy igazi snowboarddal sem lehet, de a lehetőségek minimális volta egy idő után unalmassá teszi a játékot, nincs olyan érzésem, hogy mindig és mindig lesznek újabb kombinációk, amikkel talán sikerülhet a 720 fokos perdülés...
A fizikai modellen is látszik az igyekezet, például az elismerésre méltó, hogy nagyon sok felülettípust megkülönböztet a játék, az eszkimóknak is ugye van 50 szavuk a hóra (persze nem, ez urban legend, de ebbe most ne menjünk bele). Például, ha felmegyünk a hegytetőre helikopterrel, akkor a szédítő mélység láttán elkapja az embert a „most meghalunk" érzés, de végülis nem lesz olyan eszeveszett száguldozás belőle, hiszen szűz havon siklunk, ami sokkal jobban tapad, mint a lekotort, ezért nem igazán tudunk begyorsulni. Ezt kivéve azonban a játék fizikáját nézve is igaz, ami a trükközős részére: nem igazán érződik, hogy árkádot vagy szimulátort szerettek volna, így egyikbe sem tudjuk igazán beleélni magunkat. Ráadásul vannak kimondottan idegesítő részletek, mint például az ütközésmodell. Az általunk irányított karakter ugyanis körülbelül úgy közlekedik, mint HVCS a Makk hetesben, tehát a környezettel való interakciónak egyetlen módját ismeri, a leválazást. Ez akkor tud zavaró lenni, amikor meg akarunk kerülni valamit, vagy többen vannak körülöttünk, egyszerűen nem tudunk haladni, mert másodpercenként kell végignéznünk azt a szánalmas animációt, amikor karakterünk hömbölödik egyet, mert éppen belelógott egy pixel a character boxába.

MINDIG VAN LEJJEBB

A sandbox modell másik hátránya a grafikai kidolgozottság. Az egy dolog, hogy erősen gyengécske a játék ilyen szempontból, tehát az épületek ne téglatestek legyenek már 2009-ben légyszi, illetve a full 2D jelzőzászlók felett is eljárt az idő, de az már megint koncepcionális probléma, hogy a környezet finoman szólva sem változatos. Persze érthető, hogy egy síterepet akartak lemodellezni, és hát ott nem sok minden van, csak hó, meg néha egy kis jég, de a *Shaun White*-ban tapasztaltak, az azért túlzás. Körülbelül negyed óra alatt unható meg, hogy ugyanazt a 4 tereptárgyat variálják, ugyanaz a 3 csóka jön velünk szembe mindig, és azért felvonóból is rajzolhattak volna még egyet a játékban szereplő egy mellé.

DESZKÁRA, TESÓ!

Csak ne a *Shaun White*-tal. Az alapötlet tényleg fergeteges, azonban a kivitelezés gyér volta, a hiányosságok, az át nem gondolt dolgok, a szinte érezhető designeri bizonytalanság nagyon lerontják a játékélményt. Ha lehetne játékot bérelni, akkor az ötletek miatt mindenképpen ajánlanám egy rövid kipróbálásra, azonban a játékélmény olyan meredeken zuhan akár egy óra után is, hogy ezért pénzt kiadni... Na, azt semmiképp. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

http://gamestar.hu/jatek/shaun-white-snowboarding

GameStar

ENDER
Ügyes újítások, jó ötletek, óriási hangulat párosul egy összecsapott fejlesztéssel. Kár!

HARDVERIGÉNY:
Elmegy ez bármin, így is, úgy is ronda. Geforce 8200 (ha van olyan), Pentium 4 2600 Megahertz! RAM!

- ötletes alapkoncepció
- király zenék
- nagyon beadja a snowboarder feelinget
- unalmas grafikai kidolgozottság
- unalmas air control
- a jó alapötletet sikerült ott elrontani, ahol csak lehet

68

Pedig jó is lehetett volna...

MOUNT & BLADE

KIADÓ Paradox Interactive **FEJLESZTŐ** Taleworlds Entertainment **RÖVIDEN** Budget kategóriás, középkorban játszódó akció-RPG, amiben csapatunkat terelgetve azt csinálhatunk, amit „akarunk".

mazur: „Nem olyan rossz ez"!

//Vakka

FOLYTATTA ÍGY A FŐNÖK, amikor gyermeki kíváncsiságtól hajtva visszakérdeztem a nekem kiosztott teszt alanyának kilétét illetően. Amint megjött a meglehetősen vigasztaló hangnemben megkomponált válasz, már az aljas turpisság szaga csapta meg orromat, főleg, hogy a tervutasítás szellemében kettő oldalt irányoztak elő ennek a viszonylag ismeretlen, és köztudottan alacsony költségvetéssel készült játéknak. S most, hogy kipróbálva, pozitív és negatív élményektől lelkileg meghurcolva próbálom szövegbe önteni felemás véleményem, félek, túlságosan lehúznám szegény *Mount & Blade*-et, holott sem ő, sem az őt fejlesztő Taleworlds Entertainment nem szolgált arra rá. Letolás helyett inkább mindketten több fejlesztési időt, de legfőképp nagyobb tőkét érdemelnének, hogy legközelebb ne az alfa/béta-fázisban ébredező játék, barátok, családtagok, műkedvelők előrendeléseivel befolyó (minden bizonnyal gigantikus) összegből kelljen a fejlesztést kigazdálkodni. Szerelemgyerek ő. A játékfejlesztés szerelmének a gyermeke.

TÖHÖTÖM, ÉN VAGYOK AZ APÁD!

Történetünk a 13. századi Calradia földjén kezdődik, ahova jóformán minden előzmény nélkül pottyanunk, mint egy elanyátlanodott vándor, harcos, kereskedő, haramia, akármi. A játék elején ugyan végigzongorázunk egy történet- és karakterkreátoron, ám ezek gyakorlatilag számottevő módon nem határozzák meg játékbeli képességeinket. Bár ahogy személyes történetünket a felkínált (néha egészen összefüggéstelen) lehetőségek közül összeállítjuk, az nem lesz hatással képességeinkre. Hiábavalónak érzek mondjuk egy tökéletes kereskedői vagy értelmiségi múltat felvázolni, ha az ebből egy-két XP-t profitált efféle képességeinket az első szintlépéskor a többszörösére is tudjuk tápolni. Saját históriánk pedig csak illúzió, mivel az első pillanattól az utolsóig (van ilyen egyáltalán?) azt fogunk csinálni, amihez éppen kedvünk szottyan. Nincs előre meghatározott cselekmény, ezért a játékmenet szempontjából egy átlagos „sandbox" alkotással van dolgunk. Szóval ott vagy a taktikai térképen, lóháton, nincstelenül, egy szál fa... karddal, és semmi iránymutatást vagy instrukciót nem kapsz, hogy merre is kellene elindulnod. Vesztedre begaloppolsz az első várba, ahol a várúr jó eséllyel olyan feladattal bíz meg, amit fejletlen képességeidből adódóan lehetetlen véghezvinni. Ráadásképp küldetésed sikertelenségének hozadéka, hogy a közted és megbízód közötti viszony egyből meredek zuhanórepülésbe kezd. Jól kezdődik... Kérdem én: ha a harcrendszernek (ami az egyik legkiemelkedőbb tulajdonsága a *Mount & Blade*-nek) tudtak egy komplett tutorialt szentelni, akkor a játék egyéb összetevőivel ezt miért nem lehetett megtenni? Sok bosszankodás és fejfájás lesz az ára, mire tisztába kerülünk az itteni dolgok menetével, de mindezek ellenére azt kell, hogy mondjam: megéri.

VALAMI BŰZLIK CALRADIA-BAN

A *Mount & Blade* játéktere két alapvető részre osztható. Van egyszer a már említett, *Total War*-szerű taktikai térkép, amivel Calradia egész területét berepülhetjük madártávlatból, és ahol minden kastély, falu és tanya fel van tüntetve, hovatartozásának megfelelő színnel. Összesen öt, egymással rivalizáló királyság osztozik a kellemesen tágas világon, akik közül mi választhajuk meg szövetségeseinket, vagy épp az ellenségeinket. Az itteni mozgásunk viszont nem körökre osztott, hanem normál, „klikk-és-mész" típusú, azzal a megkötéssel, hogy az idegen egységek csak akkor lendülnek mozgásba, ha mi is megindulunk. Így ha idejében megállunk, amikor a semmiből előttünk terem egy hatvan fős rablóbanda, akkor gyakorlatilag az idő is megáll, s így újratervezve útvonalunkat nagy eséllyel kereket tudunk oldani (ha akarunk). A másik lehetőség, amikor csatára kerül a sor, vagy betérünk valamelyik településre, és a játék a megszokott külső nézetre vált. Látjuk magunkat, a fegyvereinket, az NPC-ket, akikkel csak ebben a formában vagyunk képesek harcolni, avagy kommunikálni. A kommunikációt persze

A városok fogadóit látogatva számos hőssel futhatunk össze, akiket tudásuktól függően magunk mellé is szerződtethetünk. Mindegyiküknek külön története és más-más személyisége van, a pacifista paptól a rablógyilkos banditáig. Ilyen segítőket mégis inkább szellemi képességeik (kiképzés, tervezés, fogolytartás, gyógyítás) alapján válogassuk, mert annak több hasznát vesszük majd. A csatát bízzuk csak zsoldosainkra.

Jól van Peti, azonnal kelj fel! Ez már nem vicces!

Magyar vándor

Az egyik legszignifikánsabb különbség más PRG-khez képest, hogy a Mount & Blade a tulajdonság alapú harcrendszer helyett a képesség alapú összecsapásokat priorizálja
Armagan Yavuz, ***fejlesztő, Taleworlds Entertainment***

nem a *Mass Effect*-beli magasságokban kell elképzelni, sőt. A mezei, utcákon lófráló parasztok egytől-egyig ugyanazokat a jól begyakorolt válaszokat tudják adni, ugyanazokra az előre megírt lényegtelen kérdésekre. Örülünk, ha megmondják, hogy ebben a városban mivel lehet kereskedni, de ugyanazt egy füst alatt megtudhatjuk magától a kereskedőtől is. Az időjárásról alkotott véleményükre pedig szerintem senki sem kíváncsi. A lényegesebb karakterekkel (királyok, udvarhölgyek, tisztségviselők, zsoldosok, „hősök" stb.) is előre koreografált párbeszédek alapján trécselhetünk, és rendszerint tőlük kaphatjuk a többnyire egyforma küldetéseket is. Ez alatt értem, amikor már kényelmetlenül monotonná kezd válni, ha azért is öt embert kell kardunk hegyére tűzni, hogy a falu felszabaduljon, valamint ha hasonló módon kell eljárni a hercegnő becsületének helyreállításáért is. A *Mount & Blade* világában túlnyomórészt a fegyvereké és a küzdelemé a főszerep. Sajnos még akkor is, ha egyébként minden porcikánkkal a kereskedelem vagy a településfejlesztés irányába orientálódnánk, az ingóságainkat érő folytonos támadások miatt. Ami elsőre mégis leginkább megdöbbentett, az itt-ott pofás, de többségében átlagon aluli grafika, és a hasonló színvonalú menürendszer. Jó, tudom, hogy low-budget, meg minden, és ezért a fejlesztésigényes grafika felett duzzogva bár, de szemet tudunk hunyni, ám egy jól átgondolt, logikusan felépített menürendszer már kevésbé pénzmagfüggő. Egy egész korrekt adatbázist kapunk például a földesurakról és királyokról, amiből sajnos kimaradtak a királynék és udvarhölgyek, holott tőlük is legalább annyi küldetést vehetünk föl, mint a hímektől. A Quest log is hagy maga után némi kívánnivalót, ami főleg a már ecsetelt információhiányból fakad (kinek, mit és legfőképp HOGYAN?!).

TROMBITA HARSOG, DOB PEREG

Így, panaszáradatunk végén rátérek végre a játék pozitívumaira, melyek közül a könnyen megtanulható, és rendkívül jól eltalált harcrendszer viszi a prímet, ami a következő: bal gombbal támadunk, jobbal védekezünk. Kész. Mit kell ezen túlbonyolítani? S ha az elején felróttam a játéknak, hogy szinte csak harcolni lehet benne, akkor most hozzátenném: DE AZT NAGYON! Adrenalinszintünkre meglehetősen serkentő hatással tud lenni, amikor az ellenség testre irányuló szúrását az utolsó pillanatban kardunkkal vagy pajzsunkkal hárítjuk, majd egy gyors kontrával megszabadítjuk a vesekövétől. És ez csak a gyalogos harc. Egy harminc fős lovasság élén, vágtában a nyeregből levágni az ellenséges íjászokat maga a mámor, de az abszolút csúcs, ha két paripás fegyverét villogtatva egymásnak rohan, és tudod, hogy valamelyikőtök most zsákként fog ledőlni a lováról. Ez gyakorlatilag mindenért kárpótol. Toborzott vagy felbérelt csapatunkat néhány alapvető utasítással (marad, követ, támad) irányítani is tudjuk, de mint már mondtam, ez nem *Total War*. A harcok során a mágia nem kap nagy szerepet, mivel az kimaradt a játékból. S azon túl, hogy a CD Projekt itthon magyarul hozza forgalomba a játékot (ezt vehetjük teljes magyarításnak is, mert hangos dialógusok nincsenek a játékban), a hosszan taglalt bosszantó hiányosságok mégis ingyen és bármentve orvosolhatóak. Ehhez csak a hivatalos fórumra kell felmászni, ahonnan több modder csapat ezernyi munkája közül válogathatunk, gyógyírt találva ezzel az elavult grafikától a játékmenetbeli bökkenőkön át szinte mindenre. Ezért vagyok hát bosszús, mert az alapjátékot elnézve nem beszélhetünk egy, az akció-RPG-k mezőnyéből kiemelkedő alkotásról, ám ha a telepítés után még 20 percet szánunk a legjobb modok beszerzésére (GFX és a Native Expansion kötelező!), akkor a *Mount & Blade* mellett sok mai AAA cím is fűbe fog harapni. Mit mondhatnék még? „Nem olyan rossz ez"! GS

MOD-UNKBAN ÁLL

Avagy a közösség alkotó ereje

A TELEPÍTÉS UTÁN AZ ELSŐ DOLGUNK LEGYEN, hogy a grafikai javítások után nézünk a MOD-oknak fenntartott fórumokon. A versenyben jó eséllyel indul a Graphical Enhancement, melynek most már a 3.0-s verziója van porondon (HDR a csomagban). A játékban alapból csak hűbéresi pozícióig tornázhatjuk fel magunkat, ám az ügyes moddereknek hála ma már a királyi trónterem ajtaja is nyitva áll előttünk. Esetleg teljesen más vizekre evezve akár az első és második világháború „gyötrelmeibe" is belekóstolhatunk. Tessék mindet kipróbálni!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/mount-and-blade

GameStar

A 2005 óta folyamatosan „szépülő" játék még mindig nem tökéletes, de ha nem támasztunk felé túl nagy elvárásokat, könnyen a szívünkbe lophatja magát.

HARDVERIGÉNY:
1,8 GHz Pentium/ Athlon 3000+, 512 MB RAM, 64 MB VGA, 700 MB szabad hely

- ➕ középkori hadviselés
- ➕ jól eltalált harcrendszer
- ➕ magyarított
- ➕ jó ár/érték arány
- ➖ a grafika milyen már?!
- ➖ a menü tanulást igényel
- ➖ egyhangú küldetések
- ➖ nem annyira szabad játékmenet

80

Így csak ennyi, mod-okkal már alulról súrolja a 90%-ot.

A CSI: New York főszereplője Gary Sinise, akinek talán legismertebb szerepe a Forrest Gumpban volt: Dan hadnagy szerepét játszotta. Érdekesség, hogy lábait digitálisan „távolították el", szemben az addig „szokásos" felkötéssel.

Gyanús, hogy lefagyott a Mac

Danny! Ne légy az enyém, pls

Afro srác az utca közepén? Szokásos...

CSI: NEW YORK

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Legacy Interactive **RÖVIDEN** Immáron az ötödik helyszínelős játékot jelenteti meg a Ubisoft, ezúttal komolyabb fejlesztőcserével, mint eddig.

Nyomozáshegyek, literszámra ömlő luminol és a New York-i helyszínelő csapat átlagos hullateli estéi

//Flatline

SZEMÉLY SZERINT AZ EREDETI Las Vegas-i Helyszínelőket tartom az etalonnak, a miamis változatot akkor sem vagyok képes nézni, ha izzó tehénbilloggal sanyargatják testemet, viszont a New Yorkos változat Gary Sinise miatt azért még egész tűrhető. Noha csak négy szezonig követtem az eseményeket, ez bőven elég volt ahhoz, hogy újra elkapjon a hév, és a karakterek eredeti hangját meghallva gyorsan a világ összes bűntényét meg akarjam oldani. Sajnos pár dolog rögtön szembeötlött az előző négy epizód viszonylagos sikere után. Az első az, hogy a karaktereket immáron nem modellezték, hanem rajzolták. Ez biztos lesz, akinek tetszik, nekem sokkal jobban bejött az előző fejlesztőcsapat megközelítése, még akkor is, ha néhol kicsit hasonlított csak a karakter az eredetire, nem pedig nagyon.

CSI:NY-TEVÉS, CSIPESSZEL

A labor felszerelése majdnem ugyanaz, mint eddig, de azért van pár újdonság. Röntgensugár, kihallgatások, más módszerrel kell a DNS-adatbázist pároztatni is (nem úgy persze...), plusz az egész kezelőfelület változott, ami nem feltétlenül előny. Sokszor nem enged továbbhaladni a játék, amíg az adott helyszínen nem végzett a játékos, ezáltal rengeteg frusztráló pillanatot okozva, pedig az eddigi epizódok szabad mozgást engedtek bárhová, amikor pedig sikeresen haladt előre a játékos, egyszerűen megnyitotta számára az új helyszíneket. Itt sokkal lineárisabb érzésű az egész, nem piros pont. A pozitív dolgok közé továbbra is a zene és a dialógusok számítanak, főleg az új „hazugság megérzős" minijáték, ahol péppé kell verni és rá kell bírni a gyanúsítottat, hogy ne kamuzzon jobbra-balra, hanem szépen mondja el a tutit. Ezúttal nem zöldfülű senki karakterként kezd a játékos, hanem a korábbi normákkal ellentétben egyenesen Mac bőrébe bújhatunk. A nehézségi szint kicsit alul lett lőve, szerencsés klikkelgetéssel, és a szinte teljesen szájba adott dolgokkal picit úgy érzem, kivették a vattacukrot a kezemből. A grafika teljesen átlagos, sok évvel ezelőtti kalandjátékokat idéz, csak a kezelőfelület és a körítés profi hatása miatt tudja az ember, hogy 2009-ben van. Nem vagyok benne biztos, hogy a Ubisoft megmarad majd ennél a fejlesztőcsapatnál, bár az biztos, hogy bőven van annyi anyuka és apuka a világban, akik az esti sorozatnézés mellett rohannak majd a boltba megvenni a játékot, hogy minél hamarabb húzhassák ki az áldozatok szájából a belerejtett kulcsot, amire aztán persze két liter luminolt fújnak, mintha nem lenne egyértelmű, hogy véres...

Komoly munkahelyen természetesen fali Miss Június kollekció van

FANOKNAK, SZERETETTEL

Kinek ajánlom a játékot? Nem kell túl sok kombinációs készség ahhoz, hogy kiderüljön, azok élvezik majd a legjobban, akik minden este tövig rágják a körmüket az izgalomtól, plusz másnap arról anekdotáznak a liftben, hogy vajon Danny összejön-e Anna Belknap-pel (Persze, hogy összejön, Danny az isten!). A többieknek egy teljesen átlagosan szürke nyomozós játék lesz. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/csi-new-york

GameStar

Ha épp nem megy a tévében semmi, és hullákat szeretnétek mindenfelé, akkor megfelelő.

HARDVERIGÉNY:
PIII 800 MHz,
256 MB RAM, 32 MB VRAM,
650 MB HDD

- ⊕ Mac bőre
- ⊕ az eredeti szinkronhangok
- ⊖ kicsit gyerekesen rajzolt grafika
- ⊖ nincs puszi Bonaserától

69

A luminol a király

A *Táltos Paripám 2* címre hallgató folytatásban a legfontosabb vezérelv az, hogy a lóval a lovas egy csapatot képez, azonban a ló saját akarattal is rendelkezik – tehát ha bizonyos dolgokat a ló nem akar vagy nem tud megcsinálni, akkor nem tudjuk rákényszeríteni.

A díszlépés megy, pottyantani még nem sikerült

Románcaink helye mind ló, mind ember téren

A vöröske szinkronhangja annyira büntet, mint a nézése

MY HORSE AND ME 2

KIADÓ Atari **FEJLESZTŐ** Atari **RÖVIDEN** A lényeg az, hogy megérkezett a lovacskázós tamagocsi játék, ami talán kicsit több is annál, minthogy enni adni és kefélgetni (...) kell a lovat.

Bár a lovak a férfiakat nem nyűgözik le annyira, mint a lányokat, belenéztünk a játékba

//Flatline

AMINT MEGLÁTTAM, HOGY megérkezett a *My Horse And Me* játék, rögtön előtört belőlem a csődör, és hangos nyerítésekkel próbáltam mazur tudtára adni, hogy komoly mennyiségű rabszolgamunkát ajánlok fel számára, ha írhatok a játékról (azt hittem, viccel – mazur). Neki sem kellett több, így pár órával később már a karámban találtam magam. De állj, félreértés ne essék, tényleg szeretem a lovakat, nem pedig olyan csúnya beteges módon álmodom temporjaikkal, mint ezt bárki feltételezné a bevezető után. Talán jogosan, de ezt csak halkan teszem hozzá. Elsősorban lányoknak ajánlott a szórakozás ezen formája, így azok, akik a *Bioshock 2*-ről akartak olvasni, de véletlenül rossz helyre lapoztak, nyugodtan menjenek tovább. A *My Horse And Me 2* nem azok közé a játékok közé tartozik, amivel az Atari kitörhet egyre gyűrűdző csődjéből, bár nagyon szolid kis manager-tamagocsi cuccot sikerült kreálniuk, ami azon túl, hogy már a második résszel robban be a lányok és lovak furcsán szeretetteljes környezetének felbolydításaként, még jó is lett.

JOBBRA VISZKET, NEM ÉREM EL

A karaktergenerálás gyors és fájdalommentes, de ami annál is fontosabb, hogy Emma miként fest (ő a főhősnő, férfit nem is lehet választani, bár ez valószínűleg amiatt van, hogy férfi karakter a lovászfiú, így bele lehet majd jól szeretni... tiszta Barátok közt, csak jobb, mert vannak lovak...), a lovat is rögtön méretre lehet szabni. Mármint be lehet állítani a színét és a sörényét. Később majd a ruházatot a lóhoz lehet alakítani, de ahhoz először meg kell nyerni pár versenyt, ami nem lesz könnyű feladat, főleg, hogy az egész farm rossz időket él, és utolsó helyről kell felverekedni magunkat a ranglétrán. A paci menedzselése nem túl nehéz, a játék szépen sorjában megtanít mindenre, ami fontos, hogyan kell etetni, tisztítani, szeretgetni (ez a rész nem annyira részletes, mint szeretnék sokan), meg lassanként a galoppozást, díszlépést és fegyelmezett lovaglást is megtanulhatjuk. A történet meglepően komoly ahhoz képest, hogy egy teljesen langyos kis délutáni cuclira számít az ember. Van iszonyatosan merev és feszes (!) főnök néni, akinek sohasem elég jó semmilyen eredmény, persze meglágyul a végére, no meg a már emlegetett lovászfiú, aki szétájulja majd minden izmát Emma teljesítménye miatt, és a barátnő, akivel trécselni lehet, plusz az öreg XP bajnok csóva. Ő lesz, aki tanítgat és pártfogol a legkeményebb helyzetekben is.

KEREK TOMPOR, SZÖGLETESEBB MOZGÁS

A grafika szép, bár semmi komolyra ne számítsatok. A karakterek animációi néhol egész életszerűek, de többnyire azzal lesz elfoglalva mindenki, hogy vajon Emmának a feneke azért olyan fura alakú, mert egyfolytában döngeti a ló hátán, vagy csak egyszerűen elcsúszott a farmertextúra a köldökéig. A ló rendben van legalább, bár a hang terén már nagyobb a gond. A szuperjó nyolcvanas évek közepén menő amerikai farmos sorozatok zenéje mellé negatívumként társul be a rendkívül sűrűn ismétlődő galoppozás hang, a sárga bónusz csillagocskák felvétele pedig, ami mindig az adott feladathoz szükséges, a huszadik megszerzése után már kényszeresen mozgó végtagokat eredményez.
Összességében kellemes csalódás a játék, bár minden relatív. Azok a lányok, akik megunták, hogy állandóan összepisili magát a simjük, mert épp nem maradt pénz fürdőszobára (vagy miként is megy ez...), nyugodtan próbálják ki, amint meglátják a lovat, le sem lehet vakarni őket a monitorról. *(Még mindig azt hiszem, hogy viccel... – mazur).* GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/my-horse-and-me-2

GameStar

Furamód csak pej pacik vannak a játékban... vajon mit nem tudtak lemodellezni a csődöröknél?

HARDVERIGÉNY:
P4, 512 MB RAM,
64 MB VRAM,
6.5 GB HDD

- ⊕ lovak mindenfelé
- ⊕ meggyőző szinkronhangok
- ⊖ lovak mindenfelé
- ⊖ néhol gázos animációk

66

A csajoknál tuti befutó

PONT JÓ, HOGY LASSUL MINDIG A JANUÁR KICSIT, mert mozdulni nem lehet az ünnepek alatt felszedett mázsáktól, még mindig akad pár játék, amivel nem sikerült játszani az év végi durvulásos felhozatalból.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

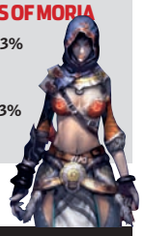
A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

GameStar Olvasói TOP5

1. **DIABLO 3** 2009
2. **STARCRAFT 2** 2009
3. **PROTOTYPE** 2009. március
4. **MAFIA 2** 2009. április
5. **ALIEN WAKE** 2009. május

GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

1. **ATLANTICA ONLINE** ONLINE VIDEOTESZT
2. **WORLD OF GOO** GS 2008/11 90%
3. **WRATH OF THE LICH KING** GS 2008/12 96%
4. **LOTRO MINES OF MORIA** GS 2008/12 93%
5. **FALLOUT 3** GS 2008/11 93%

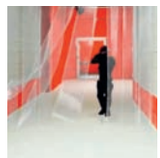


GameStar Szerkesztőségi TOP5 (nem játék)

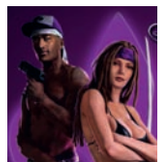
1. **I MEGAPHONE (IMOGEN HEAP)**
2. **OVI**
3. **FELFÚJHATÓ ÜLŐBABÁK**
4. **HÁZI KOLBÁSZ (NEM HURKA ÚR)**
5. **PAPRIKÁS KRUMPLI**

Akció

GTA IV
GS 2008_11 –98 %
A 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.

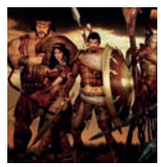


SAINTS ROW 2
GS2009_01 – xx%
Duzzadó izmok, rengeteg tetoválás, még több afro-amerikai minden négyzetcentiméteren. A legjobb *GTA* klón már nem is nagyon klón.

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 *Bioshock*hoz hasonlított akciójátéka.

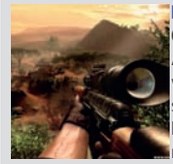
BIONIC COMMANDO REARMED
GS2008_09 – 85%
Újragyúrva, 2D közeli perspektívában, hatalmas fegyverrel. Nem kellhet több senkinek.



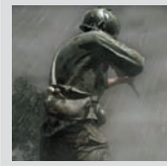
RISE OF THE ARGONAUTS
GS2009_01 – 84%
Mitikus lények, nagy dárdával, de kis fejjel rendelkező főhős, plusz kentaurok. Vér fog folyni.

FPS

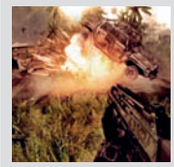
LEFT FOR DEAD
GS 2008_12 – 89 %
Zombik, minden mennyiségben. Ezúttal szerencsére nem csak irthatjátok őket, hanem irányíthatjátok is.



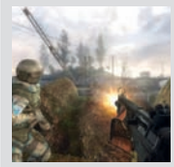
FAR CRZ 2
GS 2008_11 – 88%
Afrika ezúttal nem valóságsóval, hanem hamisítatlan *Far Cry* filinggel érkezik. Hatalmas szabadság, még több robbanás.



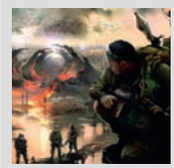
COD: WORLD AT WAR
GS 2008_12 – 87%
Többjátékos módban szuper élményt, egyjátékos módban pedig a szokásosan erős minőséget hozza az újabb második világháborús FPS.



CRYSIS: WARHEAD
GS 2008_10 – 92%
A magyar srácok által kigördített különálló küldetéslemez minden szempontból kielégítő. Jó szinkron, akciódús játékmenet, mi kell még...?



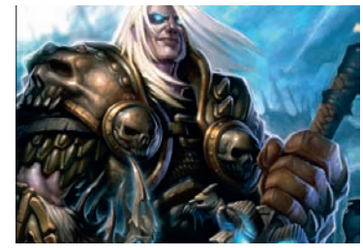
BIA: HELL'S HIGHWAY
GS 2008_10 – 80%
A várt *BIA* sorozat újabb tagja, még mindig izgalmas játékmenettel és harcrendszerrel. Második világháborús kéjhömpöly.



S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY
GS2008_07 – 92%
A kiegészítőre szerencsére nem kellett éveket várni, így még nagyobb az öröm a minősége végett: a szinkronizált verzió hamarosan a boltokban!

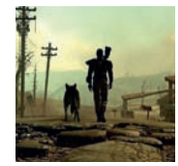
CALL OF DUTY 4
GS 2007_11 – 95%
Atom, könnyek, plusz bozótruhás haversrác oson Csernobilban.

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.

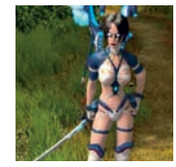


FALLOUT 3
GS 2008_11 –93 %
A Bethesda új, hihetetlen méretekkel és játékosszabadsággal rendelkező RPG-je.

MOUNT AND BLADE
GS 2009_01 –80 %
Az eddigi legjobban sikerült középkori akció-rpg. Történet nem sok van, de karddal kaszabolni mindig jobb, mint ide-oda rohangálni fillérekért.

WARHAMMER ONLINE
GS 2008_10 – 88%
Újabb játszótér az MMO-k kedvelőinek, akik már túl vannak mindenen, ami *WoW* és kedvelik a *Warhammer* univerzumot.

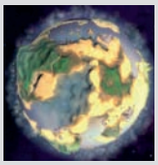
THE WITCHER: EE
GS2008_10– 91%
Fincsi bébik, nagy kardok, lengyel barátaink instant klasszikus darabja – kipofozva, újracsomagolva.



SACRED 2
GS2008_10 – 85%
Német barátaink beleadtak apait-anyait és végre betolták a *Sacred 2* szekerét a célba.

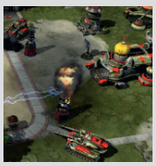
Stratégia

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 naprendszert kolonizáló amőba tamagochi játék megérkezett.

CIV IV - COLONIZATION
GS2007_10 – 90%
A régi kedvenc újragyúrt változata, szinte tökéletesen hasonló, hódító hangulattal. Kötelező minden *CIV* fanatikusnak.



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 Alert*ekben.

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 fellélegezhetnek, megérkezett az idei favorit.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008
GS2006_11 – 94%
A *PES* legyűrte a *FIFA*-t, magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.

SHAUN WHITE SNOWBOARD
GS2009_01 – XX%
Hó, jegesmedve, elszabadult üvöltő lányok. Akad bőven figurázni való a snowboard szerelmeseinek.

Verseny/Ügyességi

NFS UNDERCOVER
GS2008_11 – 86%
A sebességőrültek ismét megkapják az éves *Need For Speed* adagjukat.Tövig a gázt és folyhat a nitro...

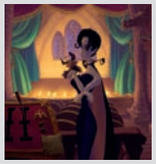
PURE
GS2008_10 – 89%
Ragadd meg a quadod és ugrass át lakópark méretű távolságokat. Adrenalin, gyönyörű környezet és sok sááár váááár.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
GS2008_07 – 84%
Újabb hihetetlen mennyiségű kerekes szemeteskuka, amit megúzhattok, szénné hajthattok.

RACE DRIVER: GRID
GS2008_06 – 90%
Továbbra is a második helyen trónol a garázsban tákolt szuperverda.

GTR EVOLUTION
GS2006_10 – 96%
A *Race 07* és kiegészítője a 49 új autóval megérkezett, kötelező darab, hisz még teljesebb az élmény.

Kaland



A VAMPYRE STORY
GS2008_12 – 90%
A régóta várt vámpírlányka kalandjai a fa karókkal és fokhagymával. No és persze sok minden mással is...

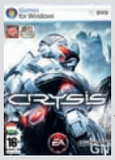
SINKING ISLAND
GS2008_01 – 90%
Benoit Sokal mester újabb különleges hangulatú játékkal rukkolt elő.

CSI NEW YORK
GS2009_01 – 81%
A televízióból már jól ismert csapat főnökeként, Gary Sinise bőrébe bújva nyomozhattok a raklapnyi hulla között.

DRACULA 3
GS2008_09 – 88%
Fokhagymát is készíts be, meg fa karót, ha bele szeretnéd süppeszteni magad ebbe a remek hangulatú kalandjátékba.

SAM AND MAX: SEASON TWO
GS2008_03 – 80%
A nyúlon és a kutyán túl újabb epizód érkezik a kalandjátékok kedvelőinek.

Budget megjelenések



CRYSIS
1990 Ft
A hardver igény király nanoruhás-lopakszós játék.

NEED FOR SPEED: PRO STREET
1990 Ft
Az *Undercover* testvére, inkább utcai gumiégetésre fókuszálva.

WORLD IN CONFLICT
1790 Ft
Terror, robbanások, stratégia. Ott a helyünk!

LOTRO ONLINE: MINES OF MORIA
3990 Ft
Aki Gyuval szeretne találkozni, mindenképp itt próbálkozzon.

Age Of Conan	5990 Ft	Legendary	6790 Ft
Blacksite	3590 Ft	Mass Effect	5590 Ft
Boiling Point	890 Ft	Medal Of Honor Airborne	1990 Ft
Brothers in Arms:		Moto GP 2008	5590 Ft
Road to Hill 30	1790 Ft	Mount And Blade	4190 Ft
Call Of Juarez	1790 Ft	Pure	5590 Ft
Civilization 3 Complete	1790 Ft	Runaway 2	1790 Ft
Command And Conquer 3	1990 Ft	Sherlock Holmes:	
Crysis Warhead	6290 Ft	The Awakened	1790 Ft
Dark Messiah of		Spellforce 2 Heroes Edition	3590 Ft
Might and Magic	2690 Ft	Spellforce Universe	5390 Ft
Devil May Cry 4	3990 Ft	Stalker Clear Sky	5590 Ft
Divat Suli	4190 Ft	Stranglehold	3590 Ft
Fahrenheit	1790 Ft	Terrorist Takedown 2	2690 Ft
Fallout 3	8990 Ft	Test Drive Unlimited	1790 Ft
Fantasy Wars	1790 Ft	Tomb Raider Underworld	6790 Ft
Far Cry 2	6290 Ft	War Leaders	5590 Ft
Flatout Ultimate Carnage	4190 Ft	Warhammer: Mark of Chaos	2690 Ft
Heroes IV Pakk	1790 Ft	Warhammer:	
Lego Batman	5590 Ft	Dawn Of War Soulstorm	2690 Ft

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN

Starcraft 2
Resident Evil 5

Aion	2009 eleje	HEI$T	2009 Q1
Alan Wake	2009 tavasz	Just Cause 2	2009 Q1
Borderlands	2009	Mafia 2	2009 Q1
Burnout Paradise	2009. január	Operation Flashpoint 2	2009 Q1
Chronicles Of Spellborn	2009. január	Rage	2009
Demigod	2009. eleje	SIMS 3	2009. február
Diablo III	2009	Splinter Cell: Conviction	2009
Empire: Total War	2009. február	Starcraft 2	2009 eleje
F.E.A.R. 2		Street Fighter 4	2009. február
Project Origin	2009. február	Wheelman	2009. február

INDUL AZ ÉV, szurkoljunk a minél kevesebb csúszásért.

GameStar

MÉLYVÍZ

Tranzisztorik, kondenzátörténetek //Matteo

BOLDOG ÚJ ÉVET MINDENKINEK!

Remélem, mindenki túlélte a szilveszteri mulatozást, lefogadom, hogy páran közületek most találták meg életük szerelmét. Én azonban óvatosságra intenék mindenkit, nem minden arany, ami részeg, na meg aztán lehet, magyarázkodnotok kell majd a GameStar és persze a hardverek szüntelen szeretete miatt. Persze vannak üdítő kivételek, mint pl. Eskin, aki bár itt a GS-ben csak a játékfrontot felügyeli, amúgy vérbeli hardveres boszorkány, természetesen a jó fajtából. Lefogadom, hogy még nekem is tudna újat mutatni! Mármint...persze, hogy hardverek terén. Jajj már! No, inkább arról beszélnék, hogy mi fogadott engem az első munkahéten. Megérkezett ugyebár az AMD legújabb négymagos processzora, melyet rögtön üzembe is helyeztem, a róla készült tesztet pár lapozás után olvashatjátok. Aztán – nagy örömömre – kaptam 10 darab grafikus kártyát az olcsóbbik fajtából; a róluk készült cikket elsősorban azoknak ajánlom, akik nem tehetik meg, hogy negyedévenként több tízezer forintot költsenek számítógépükre. A Piactér ismét négy oldal, teli izgalmas és drága termékekkel, ígérem, legközelebb megpróbálok alacsonyabb árfekvésű cuccokat beválogatni. A Vásárlási tanácsadó, mint mindig, most is frissült, bár megértem azt is, ha most így januárban nincs „kedvetek" hardverre költeni. Végül jöjjön a rovat eleje, mely leginkább a 2009-es CES termékbejelentéseiről szól, melyek között természetesen ott van a két új GeForce kártya is. Róluk teszt leghamarabb az Online-on, majd pedig a februári számban. Addig is jó tanulást, munkát, pihenést!

ASUS W90

BRUTÁLIS GRAFIKUS TELJESÍTMÉNY NOTESZGÉPBE ZÁRVA

PÁR HÓNAPPAL EZELŐTT A GameStar Online hasábjain már olvashattatok egy keveset az Asus G70S noteszgépéről, mely mind külsőleg, mind pedig belsőleg a csúcsminőséget képviselte. A modern, kétmagos Intel processzorral és NVIDIA grafikus vezérlővel szerelt hordozható masina meghökkentő áron került a boltok polcaira, nem csoda, ha sokan közületek inkább negatív hangnemben nyilatkoztak a termékről. Szerencsére a váltás már úton van, ám most sem a baráti ár fogja kelendővé tenni a gyártó új zászlóshajóját. Hivatalos ár ugyan még nincs, a W90-es óriás azonban minden bizonnyal pokoli drága lesz. Lássuk csak, miért. A gép lelke a leggyorsabb kétmagos mobil Intel központi egységek közül kerülhet ki, a tehetősebbek természetesen rögtön négymagos típussal is kérhetik majd a gépet. Igazi meglepetést jelent az alaplapi lapkakészlet fajtája, a megszokott Centrinos fejlesztések helyett egy Intel X38 + ICH10R párost szereltek be a W90 vázába. El nem tudom képzelni, ezt hogy sikerült megvalósítania az Asus mérnökeinek, már alig várom az első tesztpéldány felbukkanását. A memória támogatás a DDR2-800 MHz-es sebességig garantált, a három SO-DIMM foglalatnak köszönhetően összesen 6 GB-nyit bír el a masina. A grafikus kártya megválasztásánál három altípusra bomlik a W90. A W90V változatban CrossFireX technológia alapján párosított Mobility Radeon HD 3850-es vezérlők kerülnek, míg a W90Vn grafikus teljesítményéért egy 1 gigányi GDDR3-as memóriával felruházott NVIDIA GeForce 9800M GS felel. Az igazi durranást azonban a W90Vp hozza el, melybe két darab Mobility Radeon HD 4870 grafikus mag került. Nem semmi, 1600 darab stream processzor egy noteszgép testében. A melegedés és a fogyasztás kordában tartása érdekében nyilvánvaló, hogy nem az asztali variánsok órajelein járnak az említett vezérlők, ám a 3DMark 2006-ban így is garantált a 15000 pont körüli eredmény. Ilyen erejű grafikus alrendszerhez méretes kijelző dukál, ezért a két választható panelméret – 17 és 18,4 hüvelyk – natív felbontása nem meglepő módon 1920x1200 képpont. Utóbbi egyébként rekordszagú kísérlet, bár ha jól emlékszem, voltak korábban olyan elvetemült gyártók, akik a DTR szegmensbe 19/20 hüvelyk képátlójú megjelenítőkkel szerelték fel noteszgépeiket.

A sajtóközlemény szerint a W90 alapfelszereltségébe két merevlemez tartozik, melyek azonos mérete kapásból lehetőséget ad RAID-tömbök építésére is. A kezdő méret 2x 320 GB, a plafont két fél terás egység jelenti. A hálózati adatkommunikációs igényeket gigabites vezetékes és draft N szabványt támogató vezeték nélküli vezérlők teljesítik, a különböző mobil egységeket a BlueTooth 2.1 révén kapcsolhatjuk a W90-hez. A hangkártya pontos típusa egyelőre nem ismert, a második generációs Dolby Home Theater technológiával felvértezett 5.1-es Altec Lansing hangrendszer azonban mindenképp valamely többcsatornás HD-lapkára utal. A notesz testén rengeteg aljzat kapott helyet, melyek között e-SATA és HDMI csatlakozás is található.

Mit lehet zárszóként erre mondani? Várjuk szeretettel az Asus W90-et! GS

ÚJ G-SOROZATÚ PERIFÉRIÁKAT MUTATOTT BE A LOGITECH

A LAS VEGAS-I CES KIÁLLÍTÁS nyitónapját megelőző napon a Logitech három új eszköz bemutatásával bővítette a játékosoknak szánt termékvonalát. Mindhárom termék megnövelt pontossággal, kiváló teljesítménnyel és személyre szabható szolgáltatásokkal próbálja meg elcsábítani azon gamereket, akik eddig valamiért elkerülték a gyártó G-sorozatát.

A Logitech G19 külsejét és funkcióit nézve követi az elődök által megteremtett hagyományt, ám hogy ne maradjunk újítás nélkül, a korábbi monokróm kijelző helyét egy színes LCD vette át. A dönthető, 320x240 képpont felbontású kijelző több mint 60 különböző játék információinak fogadására van felkészítve, illetve a rendszer működését érintő adatokat, vagy netán képeket és videókat is nézegethetünk rajta. A képernyő összes tulajdonságának kihasználásához természetesen szükség lesz a GamerPanel-t vezérlő szoftverre is. A 12 programozható gomb a három makró billentyűnek köszönhetően összesen 36-féle lehetőséget ad játékonként, a GamerMode kapcsoló benyomásával pedig pillanatok alatt letilthatjuk az olykor idegesítő Windows gombot.

A Logitech G3 a gyártó első olyan fejhallgatója, ami 7.1 csatornás térhangzást kínál, így nemcsak a játékok során, hanem HD-filmek megtekintése esetén is tökéletes kiegészítő lehet számunkra. Izgalmas és mókás újítás is egyben a hangtorzító funkció, mely hat különböző – pl. robot, óriás, mutáns, troll vagy űrlény – hangon képes a másik fél számára ellehetetleníteni a beszélő azonosítását. A G35 teljesíti a Dolby Pro Logic és Dolby Headphone technológiák által támasztott követelményeket is.

A G9x játékos egér csak minimális változtatásokkal váltja le az elődmodellt, mely egyébként az egyik legjobb játékos egér a piacon. Jól tudják ezt a gyártónál is, ezért csak apró módosításokat végeztek el a rágcsálón. A legjelentősebb újítást az érzékelő pontosságának megnövelése jelenti, a G9x érzékenysége 200 és 5000 dpi között változtatható. A váltást LED-ek jelzik, melyek színe természetesen megváltoztatható.

Végül, de nem utolsósorban itt van nekünk a G13-as játékvezérlő, mellyel régóta adós a Logitech. Egy komplett makróközpontról van szó, mely 25 darab G-gombjával és a négyirányú billentyűivel összesen 87 különféle módot ad a játékok irányítására. A G19-hez hasonlóan a G13 is kapott egy GamerPanel LCD-t, ám ez már nem színes, és felbontása is csupán 160x43 képpont.

A felsorolt G-termékek európai megjelenése márciusra várható, ajánlott végfelhasználói áruk 80-tól 170 euróig terjed. GS

ELKEZDŐDÖTT A WINDOWS 7 HISZTÉRIA

EGY PÉNTEKI NAPON – EGÉSZEN pontosan január 9-én – új mérföldkőhöz érkezett a Windows 7 projekt. A Microsoft hivatalosan is elérhetővé tette a Vista utódjának első kipróbálható verzióját, mely szokás szerint a Beta 1 nevet viseli. A 7000-es build számot viselő változatot elsőként az MSDN és TechNet előfizetők kaparinthatták meg, illetve a Las Vegas-i CES-en résztvevő újságírók már a bejelentés napján hozzájuthattak az operációs rendszerhez. A Beta 1 32 és 64 bites változatban is letölthető, ám valószínűleg mire ezt a hírt olvassátok, a legális, augusztus 1-ig érvényes kulcsok osztogatása régesrég véget ért. Aggodalomra azonban semmi ok, a világháló megfelelő pontjain továbbra is letölthető marad a Windows 7 ezen kiadása, igaz, a letöltési linkek zöme nem tekinthető túl legálisnak. Természetesen most is csak az próbálja ki a béta változatú Windowst, aki tudja, mit csinál, éles rendszerként egyelőre nem ajánlott a használata. Még akkor sem, ha páran a bétát nyüstölő felhasználók közül a Vistáénál jobb rendszer sebességgel próbálnak meg áttéríteni a bétára. GS

HAMISÍTJÁK A GECUBE GRAFIKUS KÁRTYÁIT

AZ ÁZSIAI PIAC MINDIG tartogat meglepetéseket. Ezúttal a GeCube-nak fájhat a feje bizonyos távol-keleti szorgos emberkék miatt, akik a cég nevében dobtak piacra HD 4000-es Radeon kártyákat. Az interneten közzétett képek alapján igen jó munkát végeztek a hamisítók, az eredeti és a másolat között csupán egy gyártói matrica jelenti a különbséget. Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de nekem nem az az első dolgom egy grafikus kártya megvásárlásakor, hogy ellenőrizzem a termék gyári számát és eredetiségét igazoló számsorait. Mondhatjuk tehát, hogy sikeres akcióról van szó, mely ellen a GeCube sem igazán tud tenni. Az AMD és a gyártó oldalán is közzétettek egy részletes listát, ami tartalmazza az eredeti termékek termékkódját, ám attól tartok, hogy a Távol-Keleten nemcsak a grafikus kártyák másolásához értenek, hanem hasonló mértékben virágzik a matrica ipar is. GS

GECUBE

RÖVIDHÍREK

Január 11. – Az új két GPU-s GeForce kártya megjelenése okán az ATI azonnali árcsökkentés mellett döntött. A HD 4870 X2-es típusok árai körülbelül 15 százalékot – 419 euróról 365 euróra – esnek, a legolcsóbb variáns így vélhetően a Sapphire kártyája lesz a piacon. Még nagyobb a faragás a HD 4850 X2 esetében, az eddig látott 270 euró körüli ár 214-re esett, mely közel 25 százalékos csökkenés. Ez utóbbi akció kavarja majd fel igazán a piacot, hiszen így a lassabbik két GPU-s Radeon alig kerül többe, mint egyes HD 4870-es változatok. Remélhetőleg hazánkban is hamarosan érezhetjük majd az árcsökkentés hatásait.

Picit a Windows XP jelenlegi helyzetére emlékeztet az Intel Core 2 Quad Q6600 körüli bizonytalanság. A felhasználók

GYORSABB SEBESSÉGI FOKOZATRA VÁLT AZ NVIDIA

AZ NVIDIA NEM VÉLETLENÜL időzítette január elejére új GeForce kártyáinak bemutatását. Jobb, ha már most látja az AMD, hogy van még tartalék a G200-as magban, mely tartalékok előhozásához elegendő volt egy szimpla gyártástechnológiai váltás. A két grafikus maggal felszerelt GeForce GTX 295-ről a GameStar Online-on olvasható egy rövid, de lényeges adatokat tartalmazó előzetes, ezért csak eddig nem említett infókat írok a kártyával kapcsolatban. Talán a valaha gyártott legjobb referencia hűtés került a vezérlőre, a két egymással szembe helyezett G200b mag melegedését meglepően jól kordában tudja tartani a CoolerMaster által tervezett egység. Még teljes terhelés esetén sem válik zavaróvá az egyszem ventilátor hangja, a Radeon HD 4870 X2-nél megismert turbina hang az AMD kártyák kiváltsága marad. A kártya sebességéről majd a februári tesztünkben olvashattok, azt viszont már most elárulhatom, hogy a GTX 295-nél is van gyorsabb NVIDIA megoldás.
A másik vitéz GTX 285 néven érkezik, elődjéhez hasonlóan 240 darab stream processzorral rendelkezik. Az 55 nm-es gyártástechnológia magasabb órajeleket engedélyezett az NVIDIA számára, a grafikus mag 648, a stream processzorok 1476, míg az 1 gigányi GDDR3-as memória effektív 2484 MHz-en ketyeg. A megemelt üzemfrekvenciák ellenére a kártya csupán 183 W-ot fogyaszt maximális terhelésnél, mely érték 53 W-tal kevesebb a GTX 280-hoz képest. Meg is látszik ez a csökkenés a vezérlő tápellátásán, a 285-ös már két darab 6 pines tápcsatlakozóval is beéri.
A két GeForce magyarországi ára várhatóan a HD 4870 X2 szintjét fogja elsősorban ostromolni, mely jóvoltából az eddig igencsak drágán mért GTX 280-as típusok markáns árcsökkenésen eshetnek át. GS

A 100000 FT-OS KATEGÓRIÁBAN INDUL A NOKIA 5800 XPRESSMUSIC

KIS KÉSÉSSEL UGYAN, de január elejére hazánkba is megérkezett a Nokia érintőképernyős felhasználói felülettel ellátott zenemobilja, az 5800 XpressMusic. A 3,2 hüvelykes, 360x640 képpont felbontású kijelzővel felszerelt készüléken Symbian OS 9.4 operációs rendszer fut, hétköznapibb nevén S60 5th Edition platform. A rendszert leginkább a zenehallgatásra hangolták, lényegében az összes olyan szolgáltatást – grafikus hangszínszabályozó, beépített surround hangzás, távirányítós headset, stb. – megkapjuk, melyekkel vérbeli hordozható zeneközpont tulajdonosai lehetünk. A hanganyagok hallgatása mellett mobilokhoz képest profi minőségű fotók készítésére is lehetőségünk van a 3,2 megapixeles Carl Zeiss optikával ellátott kamera révén, az elkészült képeket és videókat akár azonnal fel is tölthetjük a támogatott megosztó oldalak valamelyikére. Az ehhez szükséges adatátvitelt HSDPA elérésen keresztül is támogatja az 5800, ám a leggyorsabb netelérést inkább a WLAN hálózatok használatával remélhetjük. A készülék hivatalos magyarországi ára valamivel 100000 Ft alatt lesz, mely összegben egy 8 GB-os microSDHC kártya is benne foglaltatik. GS

MÁSODPERCENKÉNT FÉL GB MÁSOLÁSÁRA KÉPES AZ OCZ LEGÚJABB SSD MEGHAJTÓJA

Egyelőre csak prototípusként létezik az OCZ Vertex 2, mely a gyártó előzetes mérései szerint másodpercenként 480 MB-tal ír és 550 MB-tal olvas. Egészen elképesztő adatok ezek, ám gyanúnk szerint valójában egy erős optimalizáción átesett négyes SSD RAID-tömbről van szó. Végül is mindegy, Flatline tuti ölni tudna egy ilyen cuccért.
Egyelőre kép nem készült a Vertex 2-ről, viszont ha valóban igazak ezek a számok, akkor a meghajtónak bizony szüksége lesz a SATA 3.0 szabvány mielőbbi elterjedésére. A SATA 2.0 ugyanis kifullad a másodpercenkénti 300 MB-nál, míg a harmadik generációs a jóval testesebb 750 GB/másodperc átvitelre képes.
A Vertex 2 bemutatását a márciusi CeBIT-en tervezi az OCZ. GS

RÖVIDHÍREK

nagyon szeretik ezt a típust, és többségüknek eszük ágában sincs az új 45 nm-es változatokra váltani. Az Intel már korábban bejelentette a termék életútjának végét jelentő dátumot, ám csak nem akar kikopni a piacról a 2,4 GHz-es négymagos. A napokban viszont megszületett a döntés, mely szerint május 8-ig vesz fel rendeléseket a gyártó, a dobozos verziókat augusztus 7-ig, a tálcás procik szállítását pedig 2010. július 10-ig vállalják. Az év végéig tehát még találkozhatunk új Q6600-as CPU-val, ám 2010-ben már minden bizonnyal nehezebb lesz eme rendkívül sikeres típus beszerzése.

Keresd az újságárusoknál.

PC WORLD

CSX PODMIC

Profi mikrofon amatőröknek

MÁR ELSŐ RÁNÉZÉSRE is rabul ejti a szemet ez a ketyere – igazi „nagytesói" forint százezrekbe kerülnek és a legjobb stúdiókban találhatóak a világon, míg a CSX Podmicje valami hasonló minőséget próbál a mi hobbista életünkbe csempészni, mint amit AZOK a mikrofonok tudnak. Kétségtelen, hogy a 66 euróba kerülő Podmictől nem várható el egy negyedmilliós mikrofon teljesítménye; ez egyébként meglátszik a hivatalos paramétereken is, hiszen „csak" 18 Khz-ig vesz fel hangokat (azért a 20 kHz még talán belefért volna). A cardioid – én csak kövér babnak nevezem – karakterisztikával rendelkező térmikrofon (ez nagyon fontos!) a mikrofontól kiinduló mintegy 1-1,5 méteres gömbben kínál kiváló felvételi lehetőségeket – ebben a térben normál beszélgetést vidáman és jó minőségben rögzít az érzékeny eszköz. Ez azt jelenti, hogy hobbista rádiónkban akár 4-6 vendég is körbeülheti az asztalon álló (vagy a belógatott) mikrofont különösebb gond nélkül. Azonban a mikrofon érzékenysége egyben hátránya is, hiszen hiába mellékelnek mellé egy kb. 3 méteres USB zsinórt (lévén csak USB csatlakozással kapcsolható PC-hez vagy Mac-hez), ennek segítségével sem tudjuk zajos PC-nket olyan messzire vinni, ahol ne zavarna bele a felvételbe. Ugyanez igaz a szobára is, ahol felvesszük a hangot, ugyanis ha nincsenek tompítva a visszhangok valamilyen módon, akkor elég teres lesz a hang – magyarán igyekezzünk majdnem profi, csöndes PC-t és hangot vissza nem verő környezetet létrehozni ahhoz, hogy a mikrofont kihasználhassuk. Ekkor kivirágzik majd a Podmic. Podcasttal és/vagy internetes rádiózással foglalkozó amatőröknek kötelező darab. GS

GameStar 88

Ára: 17500 Ft

Érzékenysége egyben előnye és hátránya is.

LG W2252TE

Négy típus is elérhető W2252 számozás alatt, ám a TE utótaggal rendelkező darab a legérdekesebb mind közül

NÉHA MÁR KEZD EGY KICSIT unalmas lenni a 22 hüvelykes panellel megáldott monitorok bemutatója. Az alacsonyabb árszinteken hónapok óta szinte semmi sem változik – kivételek persze akadnak –, mindenhol a megszokott 1680x1050 képpontos felbontást és az óriási számokkal jelzett dinamikus kontrasztot látni. Milyen újdonságot lehet tehát kitalálni úgy, hogy a költségek se szálljanak el? Nos, brute force módjára lehet képpont méretet növelni, emelni a valós kontraszton, netán HDMI vagy DisplayPort bemenetet integrálni a hátlapra. Értelmes és praktikus megoldások, ez kétségtelen. Az LG ennek ellenére mást talált ki, olyasvalamit, ami a felhasználók pénztárcáját kíméli leginkább. A gyártó szerint a normál W2252-höz képest a TE változat körülbelül feleannyit, egészen pontosan 22 wattot fogyaszt használat közben, ami azért elég szép teljesítmény egy ekkora monitortól. Nem is hittük el, ezért rákötöttük a szerkesztőségben lévő fogyasztásmérőre, és mértünk. Nos, sikerült felülmúlni, azaz alulmúlni a gyártói adatot, a mérő sehogy sem akart 20 wattnál többet mutatni. Az áramfogyasztásra kínosan ügyelő egyének tehát örülhetnek, az LG megalkotta azt, amivel valamelyest csökkenthetik az asztali PC teljes fogyasztását. Ráadásul mindezt anélkül, hogy képminőség- és szolgáltatásbeli hiányosságokat kellene elviselnünk. GS

GameStar 90

Ára: 49900 Ft

A W2252TE egy szabványos, TN panellel szerelt LCD kiemelkedő energiatakarékossági mutatóval.

ASUS EAH4830/HTDP/512MD3

Az AMD egy butított RV770-es grafikus kártyával erősíti meg pozícióját a grafikus kártyák piacán

A GAZDASÁGI VÁLSÁG A megjelenésük napján piszok jó áron kínált HD 4850 és 4870-es vezérlőket sem kímélte, a kezdeti remek ár/érték arány meglehetősen sokat romlott az utóbbi időben. Felhasználói oldalról tehát szükség volt egy olcsóbb kiadásra, amely az eddig megismert teljesítmény és tudás jelentős részét képes felmutatni. Az AMD-nek pedig a folyamatosan csökkenő GeForce árak ellen kellett lépnie valamit, így végül megszületett a Radeon HD 4830, mely az RV770LE grafikus magra épül. Az 55 nanométeres csíkszélességen gyártott GPU mérete nem változott, továbbra is 956 millió tranzisztor lapul a lapkában. Az aktív stream processzorok viszont kevesebben vannak, a kiindulási alapnak számító 800 darabból csupán 640-et hagytak érintetlenül a mérnökök, a maradék letiltásra került. Ennek következménye, hogy a textúrázók száma 40-ről 32-re csökkent, végül a butítás megkoronázásaként órajelbeli változtatásokat is végrehajtottak az AMD-nél. A lapka „csak" 575 MHz-en üzemel, a 256 bites memóriabuszon kommunikáló GDDR3-as memória lapkák effektív órajele pedig 200 MHz-cel kevesebb – effektíve 1800 – MHz a HD 4850 referencia értékéhez képest. Ami a vezérlő tudását illeti, nem történt semmi eget rengető változtatás, a lapka kompatibilis a DirectX 10.1 API-val, és tartalmazza az UVD2 videogyorsító egységet.
Az Asus ezt annyival fejelte meg, hogy saját NYÁK-terv alapján készítette el első HD 4830-as modelljét, melyen egyedi hűtés próbálja meg kordában tartani a mag hőmérsékletét. Dicséretes próbálkozás, ám valójában egy igen egyszerű egységgel állunk szemben, amely ventilátora a bekapcsolást követően végig fix fordulatszámon, hangosan üzemel. GS

GameStar 81
Ára: 34000 Ft
Ha nem lenne a zavaró hangú ventilátor, akkor a hónap vétele lehetne, így viszont érdemes más típusok után néznie annak, aki HD 4830-ra áhítozik.

VERBATIM RAPIER V2

A nemrég bemutatott, játékosoknak készült Rapier egércsalád szerényebb tudású tagjával ismerkedhettek meg

A 2008-AS ESZTENDŐ VÉGÉHEZ közeledve a Verbatim úgy döntött, hogy ezúttal a játékos felhasználókat veszi célba, és Rapier néven rögtön két egeret is bejelentettek. A V1 és a V2 típusok tudásukat tekintve szinte azonosak, ám a külsőt illetően már jelentős eltéréseket fedezhetünk fel. Az általunk tesztelt V2 piros-fekete színekben pompázik, az érzékelő finomságának állítását egy külön kis LED-es rész jelzi. A 3200 dpi felbontású lézeres optika érzékenységét a görgő felett található két gombbal, vagy akár szoftverből is állíthatjuk, az előre beállított lépcsőfokok mellett saját magunk is paraméterezhetjük a dpi-k nagyságát. Emellett lehetőségünk van az egér súlyozására is, melyhez 7 darab apró korongot biztosít a gyártó. Szükség is van ezekre a súlyocskákra, ugyanis nélkülük meglehetősen könnyű a Rapier V2. Némi plusz gramm azonban sokat javít a rágcsáló mozgatásán, amit könnyítendő teflontalpakat szereltek az eszköz aljára. Az egérhez készített szoftverrel szerintünk senkinek nem fog meggyűlni a baja, a kezelőfelületén és a beállítások erdejében könnyedén kiigazodik az ember. Az általunk megadott makrókat hibátlanul kezelte a program, minden utasítás úgy ment végbe, ahogy mi szerettük volna. A dpi-váltásokkal azonban akadtak gondjaink, néha érzésünk szerint egyszerűen nem történt semmi, továbbra is az alap értéken mozgott az egér. Teljesen véletlenszerű problémáról van szó, így vélhetően csak a nálunk járt tesztpéldányt sújtja ez a kis anomália. GS

GameStar 78
Ára: 9250 Ft
Érdemes egy esélyt adni a Rapier V2-nek, hiszen kevés játékos egér kínál ekkora tudást ilyen ár mellett.

NORTON ANTIVIRUS 2009 GAMING EDITION

Kifejezetten játékosok számára tervezett vírusirtó? Mi van?

„A JÁTÉKOSOKNAK KÜLÖNLEGES igényeik vannak, semmit sem hajlandók elfogadni a rendszerükön, ami akadályozza őket a játékban" – mondta Rowan Trollope, a Symantes fogyasztói termékek üzletágának vezető alelnöke. És milyen igaza van, nekem speciel az agyamra megy, amikor egy vírusirtó program felbukkanó ablaka egy véres gyilkolás közepébe vibrál bele, vagy a definíciós fájl sikeres frissítésének jelzése miatt hirtelen a Windows Asztalon találom magam. Idegesítő és bosszantó jelenségek, az szent. Eddig legalábbis azok voltak, a Norton AntiVirus 2009 Gaming Edition szoftverrel elvileg ezek mind megszűnnek. Az új vírusirtó ugyanis egy ún. játék-üzemmóddal van felvértezve, ami a program összes, erőforrás zabáló és figyelmeztető szolgáltatását felfüggeszti, amint teljes képernyős játékprogram indulását érzékeli. Ez a váltás lehet automatikus és kézi beállítású is, ez utóbbi esetén mi magunk adhatjuk meg, hogy a szoftver mely részei kapcsoljanak ki játék esetén. Jelentős előrelépés történt a program memóriaigényét illetően is, a Symantec állítása szerint a Gaming Edition kevesebb, mint 6 MB memóriát igényel. Nos, tesztjeink során ezt az értéket nem sikerült elérnünk, viszont több órás üzem és játék alatt sem emelkedett 10 MB fölé a memóriahasználat. Az operációs rendszer indulása sem nőtt meg drasztikus mértékben, szinte mintha nem is lenne antivírus program a gépen, olyan kis igényű és észrevétlen a Gaming Edition. A védelem hatékonyságáról sok mindent nem tudunk mondani, a tesztidőszak alatt egyetlen vírusriasztást vagy egyéb kártevő megjelenését hirtelő ablakot sem láttunk. Igaz, nem is jártunk kockázatos oldalakon. GS

GameStar 90
Ára:kb. 9990 Ft

Ez a Norton már nem az Norton, mely anno felzabálta a számítógép szabad erőforrásait.

GAINWARD RAMPAGE 700 GOLDEN SAMPLE „GOES LIKE HELL"

A Gainward ismét nem bírt magával, és alaposan feltüzelte az AMD Radeon HD 4870 X2-t

AZ ELSŐ KÉMFOTÓK LÁTTÁN ELŐSZÖR azt hittem, hogy egy ügyes Photoshop munka a Gainward legújabb X2-es kártyája, nem létezik, hogy a gyártó három kártyahelyet foglaló monstrumot akarna piacra dobni. Aztán a hivatalos bejelentéssel megerősítést nyert a méret, az áttervezett nyomtatott áramkör és az egyedi hűtés miatt valóban három bővítőhelyen terpeszkedik a Rampage 700. A magyar forgalmazónak hála viszonylag hamar sikerült szert tennünk pár tesztdarabra, melyek egyedül és párba kötve is brutális teljesítményre képesek. Természetesen semmi meglepő nincs ebben, a HD 4870 X2 napjaink egyik leggyorsabb grafikus kártyája. Kiváltképp akkor, ha az órajelek magasabbak az AMD ajánlásánál. A Gainward 790 MHz-re lőtte be a két RV770-es GPU-t, a kétszer 1 gigányi GDDR5-ös memória pedig effektíve 3800 MHz-en üzemel. Nem nevezhető jelentősnek a többlet, ám azt azért ne felejtsük el, hogy egy ilyen kártyánál minden egyes plusz MHz kisebbfajta csodának tekinthető. Jól tudják ezt a gyártó mérnökei is, és a referencia hűtés helyett egy sokkal brutálisabb két ventilátoros darabot szereltek a vezérlőre. A PWM-vezérlésű légkavarók alatt két hőcsöves központ lapul, a tápellátó áramköröket külön bordák hűtik. Terhelés alatt a vártnak megfelelően teljesített a hűtő, a magok hőmérséklete nem haladta meg a 65 fokot. A ventilátorok ugyan picit zavaró, morgó hangra kapcsolnak ekkor, ám közel sem olyan vészes a helyzet, mint ahogy azt a referencia hűtésnél megszokhattuk. A teljesítményre és a hűtésre tehát nem lehet panaszunk, vásárlás előtt azonban mindenképpen győződjünk meg arról, hogy a Rampage 700 egyáltalán befér-e a számítógépházunkba. Ellenkező esetben újabb beruházásra lehet szükség. GS

GameStar 87
Ára: 14500 Ft

Megalomán felhasználóknak erősen ajánlott a Gainward Rampage 700 Golden Sample ördögi verziója.

KINGSTON HYPERX DDR3-1866 TRIPLE-CHANNEL 3×1 GB KIT

A Kingston is elkészült az Intel Core i7 processzorokhoz illő memóriáival

TOMBOL A CORE I7 MÁNIA, a processzorok és az alaplapok után szép lassan a memóriafront is kezd kibővülni. Egy-két kivételtől eltekintve gyakorlatilag az összes gyártótól elérhető valamilyen háromcsatornás memóriacsomag, a főosdort a 3 gigás kiszerelések jelentik egyelőre. Ebben a méretben érkezik a magyar piacra a Kingston egyik leggyorsabb DDR3-as alkotása, mely effektív órajelét 1866 MHz-ben határozta meg a gyártó. Ezt az órajelet CL 9-9-9-27 időzítések mellett kapjuk meg, a stabil üzemhez szükséges feszültség 1,65 V. A mérnökök tehát figyeltek a Core i7 memóriavezérlőjével kapcsolatban megismert korlátra, nem kell félnünk attól, hogy egyszer csak elszáll az értékes platform. A JEDEC szabvány szerint egyébként 1333 MHz-re és CL 9-9-9-re vannak hitelesítve a modulok 1,5 voltos üzemfeszültség mellett, így aki nem kíván tuningolni, az bátran használhatja ezeken az értékeken is a HyperX modulokat. Röpke tesztünk során az előbb említett órajelen és feszültséggel könnyedén sikerült teljesíteni a CL 8-8-8-24-es szintet is, a 7-es lépcsőfokot azonban valami miatt nem vette stabilan a három modul. Az 5 század voltnyi feszültségemelés azonban meghozta az eredményét, a három lapka sikerrel vette a CL 7-7-7-20-as akadályt is. A valamelyest megújult hűtőbordáknak hála nem tapasztaltunk túlzott melegedést, két ilyen hármas csomag installálása esetén azonban nem árt némi szellőt biztosítani a HyperX moduloknak. Kiváltképp akkor, ha kihasználjuk a lapkákban rejlő lehetőségeket. GS

GameStar 88
Ára: még nem kapható
Az ára egyelőre ugyan nem ismert, de talán most még érdemesebb várni az 1866 MHz-es HyperX-ek megvételével. Főleg, hogy érkezik a 2 GHz-es változat!

SONY ERICSSON XPERIA X1

Érintőképernyős csúcsragadozó a Sony Ericsson boszorkánykonyhájából

A SVÉD-JAPÁN GYÁRTÓ P8xx-9xx-as sorozata messze földön híres, lényegében az okostelefonok piacát megalapozó típusokról van szó. A sok-sok pozitívum mellett azonban számos negatívum is nyomon követhető a termékciklusok mentén, ám valahogy a felhasználók mindig is természetesnek vették ezeket a hibákat. A P széria minden egyes tagja szerethető valami miatt, a legutolsó P1i kapcsán azonban mintha alábbhagyott volna ez az érzés, a megerősödő konkurencia miatt a rajongás is gyengült valamelyest. Nyilván a Sony Ericsson is érzékelte ezt a változást, ezért markáns változtatásokat tervezett be legújabb zászlóshajójuk megalkotásakor. Talán túl nagy fába vágta a cég a fejszéjét, az Xperia X1 ugyanis a tervezett megjelenéshez képest jelentős késéssel került csak bemutatásra. Sokan a Windows Mobile rendszerre való áttérést tartják a legnagyobb visszahúzó erőnek, pedig pusztán a hardver meglehetősen erősre sikerült. Az 528 MHz-es processzort az 512 MB-nyi ROM és 256 MB-nyi RAM memóriát, a 3 hüvelykes, 480x800 képpont felbontású érintőképernyőt és a QWERTY billentyűzetet sok mobil megirigyelhetné, kisebb erőmű az Xperia X1. A totális sikert ismét csak szoftveres gondok akadályozzák meg, előfordulhat, hogy sokan csalódni fognak a készülék sebességében. Pedig amúgy a rendszerrel nem lenne gond, teljes tudástárát több napig tart kiismerni, az X-Panel néven ismertté vált felület használatát pedig képtelenség megunni. Majd pár frissítés után visszatérünk rá, addig csak egy pillanatnyi álom marad. GS

GameStar 78
Ára: 124000 Ft
Nagyon sokat tud, nagyon erős hardverrel, nagyon magas áron.

ALSÓ KATEGÓRIÁS VIDEOKÁRTYÁK A PORONDON

Akár hiszitek, akár nem, 30000 Ft alatt is van élet a grafikus kártyák piacán!

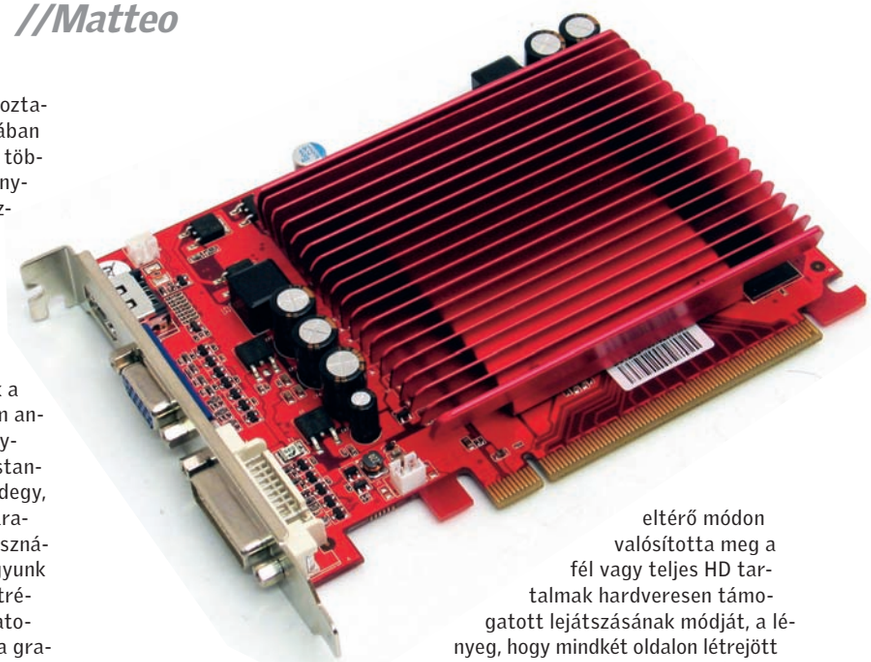
//Matteo

AZ EZREDFORDULÓ ÓTA SOK minden megváltozott a grafikus kártyák piacán. Az addig megszokott kategóriák apró részekre bomlottak, a típusszámozás nagyobb marketingerővel bír, mint valaha. A szakmabeliek és a kereskedők ugyan megpróbálnak bizonyos osztályokat felállítani, ám a teljesítménybeli különbségek és a marketingesek kedvelt ár/érték együtthatója miatt lényegében minden egyes termékmegjelenéskor újra kell gondolni az addig felállított szabályokat. Egy új generációs kártyacsalád mondhatni képes teljesen felkavarni a piacot, a lerövidült termékciklusoknak hála ez manapság egyre többször történik meg. Ha mindig előre haladnánk, akkor talán megszokható lenne ez a feszített tempó, ám a tapasztalat azt mutatja, hogy a nagyobb profit érdekében a gyártók előszeretettel alkalmazzák az ún. hardveres újrahasznosítást. Kivételesen nem valami környezetkímélő módszerről van, sokkal inkább amolyan raktársöprő akcióról. A gyors generációváltásoknak ugyanis az egyik legnagyobb hátránya, hogy az épp leváltandó technológiából rengeteg példány továbbra is eladásra vár, érthető módon teljességgel kizárható a már legyártott hardver lomtárba helyezése. Bevett módszer a régi fejlesztés olcsóbbá tétele, mely egy idő után azt eredményezi, hogy 5-6 darab, azonos gyártótól származó, de különböző paraméterekkel bíró termék versenyez a többi, szintén hasonló volumenben lefokozott típussal. Már most követhetetlen a dolog, így az már tényleg csak hab a tortán, amikor a kereslet felpörgetése érdekében átnevezik, ezáltal a frissen bemutatott generációba illesztik az amúgy elődnek számító technológiát.

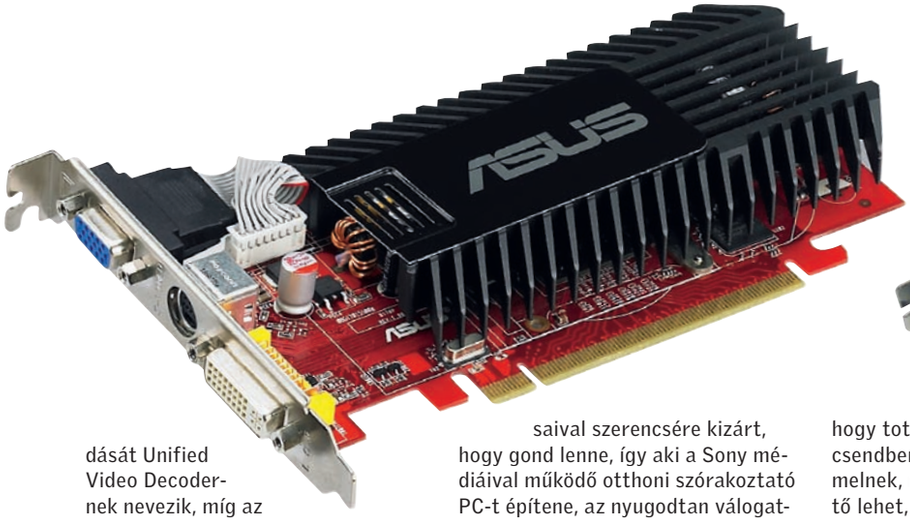
Érthető, ha visszatetszést vált ki a gyártók efféle hozzáállása, azonban az a helyzet, hogy nem csak ők tehetnek erről. Amíg valós igény mutatkozik az olcsó grafikus kártyákra, addig nem lesz markáns változtatás, hiszen ebben az árkategóriában az ár a legfontosabb tényező. A többi szempontot illetően kvázi igénytelenség fedezhető fel a fogyasztói oldalról, a legtöbb vásárlónak nincs szüksége ugyanis kiemelkedő 3D-s sebességre és olyan szolgáltatásokra, melyeket amúgy soha az életben nem használna ki. Csak a kifizetett összeg számít, ám nemcsak a konkrét hardver kapcsán, hanem annak üzemeltetési költségei is egyre inkább előtérbe kerülnek mostanság. Sokunknak sajnos nem mindegy, hogy a számítógépünk mennyi áramot is fogyaszt a hétköznapi használat során, ezért kénytelenek vagyunk gondosan megválogatni az alkatrészeket. A legszélsőségesebb adatokat produkáló fogyasztók pont a grafikus kártyák, a teljes termékkínálat tipikus fogyasztása 15 W-tól akár 280 W-ig is terjedhet. Óriási a különbség, az viszont megnyugtató, hogy az alsósok között meglehetősen elenyésző a fogyasztást érintő differencia. Ha okosan válogatunk, akkor viszonylag olcsón megúszhatjuk a beruházást, sőt, akár olyan extrákhoz is juthatunk, melyekről eddig nem is sejtettük, mennyire hiányoznak az életünkből.

ATI-T VAGY NVIDIA-T ÉRDEMES VENNI?

A nagyon olcsó vételek megtalálásával nincs gond, ilyen vezérlők mindkét oldalon vannak, viszont az elsőre aprónak tűnő eltérések könnyedén az egyik vagy másik oldal felé billenthetik a mérleget. Az ATI mellett szól, hogy a vállalat már második generációját készíti 55 nanométeres gyártástechnológiával, azaz kiforrott, visszafogott melegedést és fogyasztást produkáló modelleket kapunk HD 3000 és 4000 családnév alatt. Az NVIDIA ezzel szemben csak nemrég tért át a korábbi 80 nanométerről, az alsó kategóriás kártyák



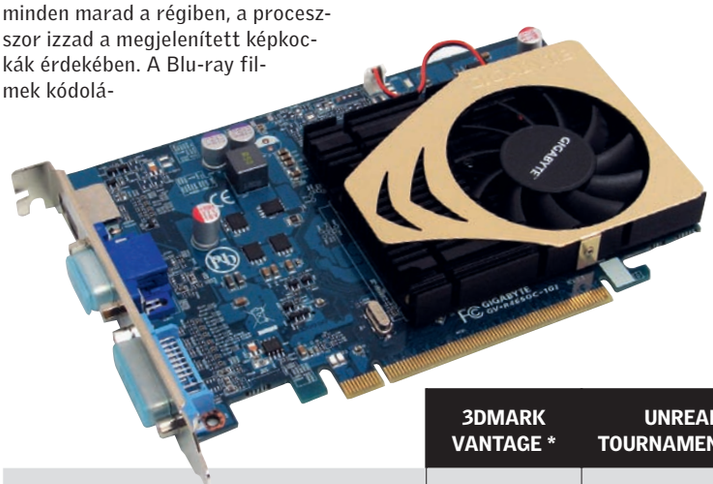
közül egyedül a legújabb 9400 és 9500-asok készülnek az ATI által is használt csíkszélességen. További plusz pontot jelenthetne a kanadaiak számára, hogy a már említett két széria mindegyike támogatja a DirectX 10.1-et, ám ezt a tudást leginkább a 3800/4600-as kártyák vagy ezeknél jobb vezérlők tudják igazán kihasználni. Az NVIDIA maradt a DX10-es megvalósításnál, és jelenleg úgy tűnik, hogy legközelebb majd csak a DX11-et szeretnék támogatni. Közös nevezőre sikerült azonban jutni a HD-felbontású videók lejátszásához szükséges támogatás megvalósításában. A két gyártó ugyan eltérő módon valósította meg a fél vagy teljes HD tartalmak hardveresen támogatott lejátszásának módját, a lényeg, hogy mindkét oldalon létrejött a hardveres megoldás. Ez egyfajta segítség a processzor számára, ugyanis egy videolejátszás alapesetben szinte csak a központi egységet terheli. A High Definiton logó alatt érkező tartalmakhoz elég komoly számítási teljesítmény szükséges, melyet sajnos nem minden ma kapható CPU tud biztosítani. Ekkor jöhet jól egy olyan alsó kategóriás grafikus kártya, mely integrált dekódoló egységet tartalmaz, magyarán szólva a lejátszás okozta terhelés nagy részét képes átvenni a processzortól. Az ATI megol-



dását Unified Video Decoder-nek nevezik, míg az NVIDIA a PureVideo HD-vel erősítette meg kártyái pozícióját. Akár 3-4 százalékra is leszorítható a CPU használata az említett két technológiával, ám azt kell, hogy mondjam, hogy nem minden esetben tudunk elérni ilyen alacsony számokat. Előfordulhat, hogy a megtekintendő videó olyan kódolással készült, amit egyik dekódoló egység sem ismer, ekkor sajnos minden marad a régiben, a processzor izzad a megjelenített képkockák érdekében. A Blu-ray filmek kódolásaival szerencsére kizárt, hogy gond lenne, így aki a Sony médiával működő otthoni szórakoztató PC-t építene, az nyugodtan válogathat a frissebb alsós grafikus vezérlők közül, nem kell törődnie a márkajelzésekkel.

PASSZÍV ÉS AKTÍV APRÓSÁGOK

Ha tippelnem kellene, akkor körülbelül fele-fele arányban lehetnek a passzív és aktív hűtős vezérlők ebben a kategóriában. A ventilátor nélküli kártyák kétségtelen előnye, hogy totális csendben üzemelnek, mely döntő lehet, ha épp HTPC gépbe keresünk VGA-t. Egy ilyen kártya megvétele során azonban érdemes észben tartani, hogy az eszköz üzemi hőmérséklete magasabb lesz egy ventilátorral felszerelt darabhoz képest, így a hőfokok kordában tartását más módon kell megoldani. Természetesen magára hagyhatjuk a kártyát a számítógéphházban, hadd melegítse fel a benti levegőt, szerintünk azonban sokkal kellemesebb az a megoldás, ha egy vagy két lassan forgó légkavarót építünk be a házba úgy, hogy a VGA pont a légáramlat útjába essen. A ventilátoros kártyáknál erre a mozzanatra vélhetően nem lesz szükség, az aprócska grafikus magot könnyedén lehűtik ezek a kis propellerek. A csendességnek viszont búcsút inthetünk, kiváltképp akkor, ha csupán két kábelből álló madzaggal van a nyomtatott áramkörre kötve a hűtő. Ekkor sajnos hamar megtapasztalhatjuk a süvítő, idegesítő hangot, mely ellen sajnos nincs sem szoftveres, sem pedig hardveres ellenszer. Esetleg egy hűtőcsere, ám ez sokak számára macerás művelet, ráadásul azonnali garanciavesztéssel is járhat.



THE WINNER IS...

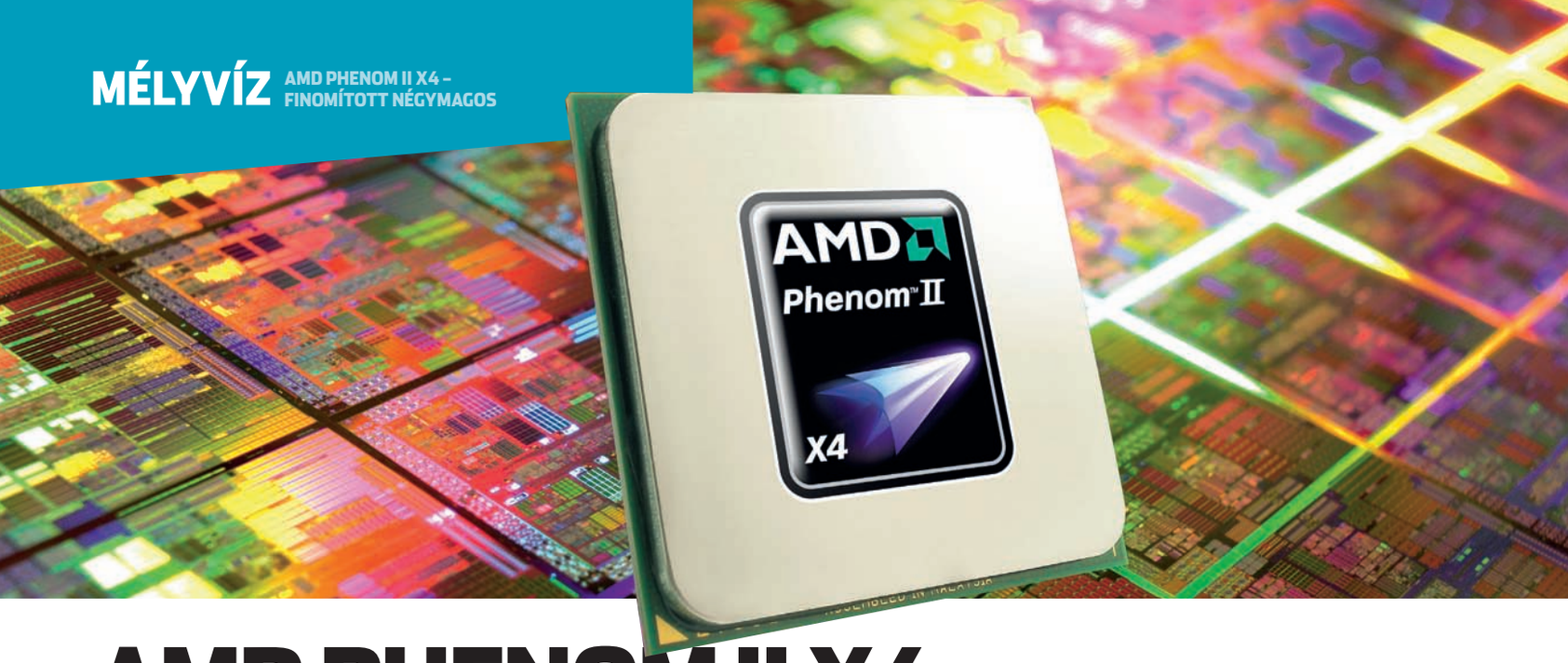
A tesztprogramokban elért pontszámokból egyértelműen látszik, hogy a Gigabyte HD 4670-es grafikus kártyája a leggyorsabb a mezőnyben. A 320 darab stream processzor és a magas órajelek miatt még a testvérmodellként helytálló HD 4650 eredményeit is jócskán túlszárnyalta a kártya, ára pedig nem lépi át még a 25000 Ft-os határt sem. Aki viszont a legolcsóbb vezérlőt akarja magáénak tudni, az válassza az Asus EAH3450-es modellt. A mindössze 8000 Ft-ba kerülő VGA félmagas nyomtatott áramköre révén kiváló választás HTPC-kbe, ám kizárólag 2D-s felületet használó programokat futtassunk rajta, ha kedves az életünk. Felszereltség tekintetében az MSI passzív GeForce 9500 GT-je a nyerő választás. Egyrészt a TV-kimenet helyett a gyártó egy HDMI aljzatot helyezett a hátlapi panelre, másrészt pedig ezen a kártyán érvényesült legjobban a passzív hűtés elve. A hőcsövekkel megtámogatott bordák kitűnően vizsgáztak a tesztek alatt, méghozzá úgy, hogy a referenciánál magasabb órajelen üzemeltek a memória modulok a kártyán.

	3DMARK VANTAGE *	UNREAL TOURNAMENT 3**	CRYSIS***	FAR CRY 2**
GIGABYTE GEFORCE 8400 GS	3097	19	9	10
XFX GEFORCE 8500 GT FATAL1TY	4150	30	12	14
GAINWARD GEFORCE 9400 GT	5618	40	18	20
GAINWARD GEFORCE 9500 GT	8331	58	29	32
MSI N9500GT-MD512Z/D2	8815	67	31	33
MSI R3650-T2D512-OC	7674	76	29	32
ASUS EAH3450/HTP/256M	2657	23	9	11
ASUS EAH 4350 SILENT/DI/512MD2	4779	34	16	18
GIGABYTE GV-R465-1GI-OC	9472	75	34	39
GIGABYTE GV-R467D3-512I	12577	135	42	63

*: ENTRY BEÁLLÍTÁS

**: 1024X768, MAGAS RÉSZLETESSÉG

***: 1024X768, KÖZEPES RÉSZLETESSÉG



AMD PHENOM II X4 – FINOMÍTOTT NÉGYMAGOS

Ismét nekifut az AMD, és megújult erővel próbálja legyőzni az Intel processzorait

//Matteo

A CIKK BEVEZETŐJÉNEK utolsó mondatán bizonyára sokan meglepődtek, hiszen több mint két hónapja piacon van az Intel Core i7 processzora, evidens lenne tehát, hogy az új architektúrát célozná meg az AMD. Mivel azonban 2009 még zömmel a Core 2-ről fog szólni, továbbá az LGA1366-os foglalatba illeszkedő Bloomfield központi egységek csupán egy elég szűk réteg számára elérhetők, ezért logikus lépésnek tűnik a mainstream vonalat ostromolni. Ezzel ugyanis régóta adós az AMD, a Core architektúra megjelenése óta eddig nem sikerült olyan ellenfelet kitermelniük, mely minden téren felülmúlhatná a konkurenciát. A teljesítménybeli összevetések terén tehát elsősorban a Core 2 Quad egységeket kell számításba venni, ám hogy a Core i7 ellen is legyen mit felmutatni, előtérbe kerültek az egyes platformok kiépítésének költségei. Konkrét számok nélkül is nyilvánvaló, hogy egy Intel X58-as alaplappal és DDR3 memóriákkal dúsított rendszer jóval többe fáj, mint egy Socket AM2+-os DDR2-es rendszer megépítése. Akár több száz dollár eltérés is lehet a két platform között, mely ugyan jól hangzik, de ez inkább csak jelzésértékű. Sokkal nehezebb dolga lesz az AMD-nek a Core 2-es vonallal, ugyanis a jelenlegi ajánlott árak szerint a Q9400 és a Q9550 közé ékelődik be a 3 GHz-es csúcsmodell. Egy hamarosan kitörő árháború előtt állunk, szóval érdemes megtekinteni, mit is tud felmutatni az AMD a Phenom II X4-gyel.

BEMUTATKOZIK A DRAGON

Még mielőtt rátérnénk az új központi egységek bemutatására, érdemes megismerkedni a CPU-t fogadó platform tulajdonságaival. Az AMD a január első felében megrendezett Las Vegas-i CES-en mutatta be a nagyközönség számára a Dragon nevezetű platformot, mely nem egy új dolog, hiszen egyes összetevői már eddig is piacon voltak, viszont csak most, az új négymagosokkal vált egészszé a rendszer. Nem ez az első platform szintű próbálkozása a gyártónak, a 2007 novemberében piacra került Spider is lényegében egyfajta összefogása volt az AMD egyes divízióihoz tartozó aktuális termékeinek. A 7-es lapkakészlet család és a Radeon HD 3800-as széria mellé harmadikként csatlakoztak az első K10-es processzorok, ám arra senki sem számított, hogy ez utóbbit gyakorlatilag kigolyózzák egy túlértékelt probléma hangoztatásával.

PHENOM II – ÚJRATERVEZÉS?

Akár azt is megléphette volna az AMD, hogy pánikszerűen belevág a K10-es architektúra teljes átszabásába, és elborult fejjel kizárólag az Intel eljövendő generációit – Nehalem, Westmere – veszi

	AMD PHENOM II	AMD PHENOM	INTEL CORE I7	INTEL CORE 2 QUAD Q8XXX/9XXXX
KÓDNÉV	DENEB	AGENA	BLOOMFIELD	YORKFIELD
GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA	45 NANOMÉTER	65 NANOMÉTER	45 NANOMÉTER	45 NANOMÉTER
LAPKA MÉRETE	258 MM^2	285 MM^2	263 MM^2	164 MM^2 / 214 MM^2
TRANZISZTORSZÁM	758 MILLIÓ	450 MILLIÓ	731 MILLIÓ	456 MILLIÓ / 820 MILLIÓ
L1 GYORSÍTÓTÁR	64 KB + 64 KB MAGONKÉNT	64 KB + 64 KB MAGONKÉNT	32 KB + 32 KB MAGONKÉNT	32 KB + 32 KB MAGONKÉNT
L2 GYORSÍTÓTÁR	512 KB MAGONKÉNT	512 KB MAGONKÉNT	256 KB MAGONKÉNT	2X3 MB, 2X4 MB VAGY 2X6 MB
L3 GYORSÍTÓTÁR	6 MB	2 MB	8 MB	-
RENDSZERBUSZ	1800 MHZ HYPERTRANSPORT	1800 / 2000 MHZ HYPERTRANSPORT	4,8 / 6,4 GT/S QPI-BUSZ	1333 MHZ FSB
MEMÓRIA TÁMOGATÁS	DDR2-1066 / DDR3-1333	DDR2-1066	DDR3-1066, DDR3-1333	DDR2-1066 / DDR3-1066, 1333
TDP	MAX. 125 W	MAX. 140 W	MAX. 130 W	MAX. 130 W

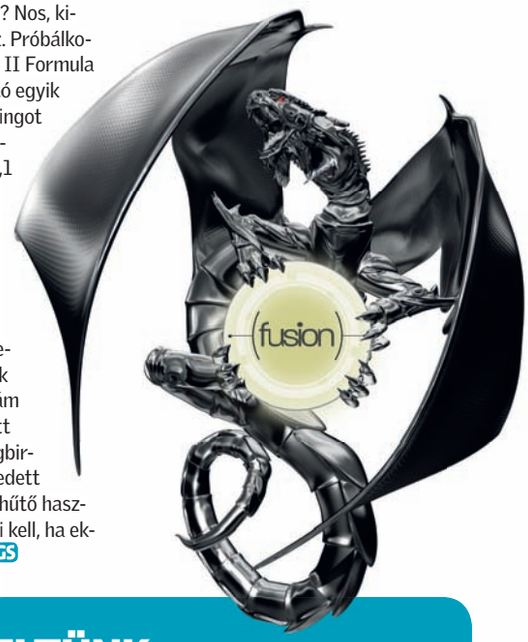
célba. Ám nem ez történt, a lapkán csak azokat a módosításokat hajtották végre, amelyek feltétlenül szükségesek voltak az előző generációnál tapasztalt teljesítmény és egyéb mutatókat ismerve. A legfőbb változást a gyártástechnológiai váltás jelenti, a korábbi 65 nm-ről 45 nm-re csökkentette a csíkszélességet a gyártó. Többek között ez a lépés tette lehetővé a harmadszintű gyorsítótár 4 megabájttal való felhizlalását, az órajelek emelkedését, valamint a fogyasztás csökkentését is. Az Agenához – Phenom 9000 – képest 68,4 százalékkal, pontosan 308 millió tranzisztorral több került a Deneb kódnevű lapkába, mely mérete azonban 27 mm^2-rel kisebb elődjéhez képest. A jelenlegi maximális órajel 3 GHz-nél tetőzik, mely 400 MHz-nyi plusz a korábbi csúcsmodellt számításba véve. Az egy órajel alatt elvégzendő utasítások számának növelése szintén hoz pár százalékos többletet a Phenom II javára, a teljesítménybeli növekedés utolsó lépcsőfokának pedig a megújult integrált memóriavezérlőt tekinthetjük.

DDR2 ÉS DDR3 EGYBEN, AVAGY AZ AM2/AM3 FIASKÓ

Míg az Intel lényegében fittyet hányt a visszafelé irányuló kompatibilitásra a Core i7 esetében, addig az AMD gondosan megtervezte a korábbi foglalatokkal, lapkakészletekkel és így konkrét alaplap típusokkal való kompatibilitást. A Phenom II kétfajta tokozásban lát napvilágot, a napjainkban nagy számban elérhető Socket AM2+-os foglalattal rögtön két típust is kiad a gyártó. A Phenom II 920 (2,8 GHz) és a 940 Black Edition (3 GHz) kifejezetten a DDR2-es memóriafoglalatokat tartalmazó AM2+-os alaplaptípusokhoz készült, ám számos AM2-es lapban is működnek a szükséges BIOS-frissítést követően. Az említett két négymagos azonban igen rövid életű lesz, hiszen az AM3-as Phenom II-esek várhatóan már tavasszal megjelennek a boltok polcain. A Socket AM3 hozza majd el a DDR3 memóriák támogatását, a maximálisan kezelt sebesség a DDR3-1333 MHz lesz. A memóriák és az alaplap cseréje azonban nem lesz létszükséglet. A tokozás kialakítása és a Deneb kombó memóriavezérlője ugyanis lehetővé teszi, hogy az AM3-as processzorokat AM2+-os, DDR2-es alaplapban is működésre bírjuk. Sőt, elképzelhető, hogy pár partnergyártó sima AM2-es termékeihez is elkészíti majd az AM3-as processzorok támogatását. Visszafelé tehát mondhatni teljes kompatibilitást kapunk, felfelé azonban nincs lehetőség a trükközésre. A Socket AM2/AM2+-os központi egységek fizikailag nem illeszthetők bele az AM3-as foglalatba, ha tehát egy alaplapon ez utóbbi CPU-ágy kapott helyett, akkor abba kizárólag DDR3-at támogató Phenom II-t helyezhetünk. Érdemes nagyon odafigyelni majd az alaplap megvásárlásakor, nehogy a memóriákkal vagy épp magával a processzorral inkompatibilis terméket válasszunk.

TUNINGBAN IS JAVULT A PHENOM II

A bejelentés előtt egy-két hónappal meghökkentő hírek kaptak szárnyra az új négymagosok túlhajthatóságával kapcsolatban. Különböző források 4 GHz körüli eredményeket említettek léghűtés alkalmazása mellett, ami valljuk be, igen szép eredmény a korábbi tapasztalatok fényében. Még a Phenom 9950 Black Edition modellel sem nagyon lehetett 3,2 GHz fölé menni, hiába jött ki a négymagos CPU-k túlhajtását nagymértékben támogató SB750-es alaplapi déli híd. Épp ezért sokan tűkön ülve várják az első hivatalos teszteket, vajon tényleg ennyire tuningbarát-e a Phenom II? Nos, kipróbáltuk, és igen, valóban az. Próbálkozásainkat egy Asus Crosshair II Formula lappal végeztük, mely a gyártó egyik legjobb, ha nem a legjobb tuningot támogató példánya. Meglepően könnyen ment a kísérlet, 0,1 V-os feszültségemelés után 3,6 GHz-nél jártunk, további 0,05 volt pedig újabb 200 MHz-et jelentett. Itt azonban plafonba ütköztünk, 3,8 GHz-nél magasabb órajelen nem volt stabil a rendszer. Melegedés szempontjából soknak tűnhet a 0,15 voltos emelés, ám egy megfelelően megtervezett hőcsöves hűtés bármikor megbirkózik a Phenom II megnövekedett hőtermelésével. A referencia hűtő használatát természetesen kerülni kell, ha ekkora túlhajtást eszközölünk. GS



ÍGY TESZTELTÜNK

AZ AMD JÓVOLTÁBÓL SIKERÜLT SZERT TENNÜNK egy 940 Black Edition típusra, melyet egy Gigabyte MA790GP-DS4H alaplapban használtunk. Mivel a processzor szorzója szabadon állítható, ezért könnyű szerrel tudtuk „emulálni" a 920-ast is, csupán 14-re kellett változtatni a szorzót a 2,8 GHz-es órajelhez. Kíváncsiak voltunk arra is, hogy az előző csúcsmodellhez képest mennyi plusz teljesítményt adnak az új Phenomok, ezért a mérések között megtalálhatók a Phenom 9950 Black Edition eredményei. Az Agena és a Deneb lapkák közötti különbség kimutatásához a 940-es órajelét 2,6 GHz-re csökkentettük, majd így is elvégeztük a méréseket. Természetesen a Core i7 szereplése sem volt kérdéses, a Core 2 Quad típusok azonban ezúttal kimaradtak a megmérettetésből. A tesztek során kikapcsoltuk a Cool 'n' Quiet funkciót, míg az Intel Core i7 esetében deaktiváltuk a Turbo módot. Az AMD platformhoz kétszer 1 gigabájt DDR2-1066 MHz-es memóriát társítottunk CL5-ös időzítésekkel és természetesen kétcsatornás üzemmódban. Az Intel processzornál a háromcsatornás működés érdekében alakított ki a memória alrendszert, mely három darab 1 gigabájtos 1066 MHz-es modulból épült fel. A teszteléshez a Windows Vista Ultimate SP1 32 bites változatát választottuk

	CPU QUEEN	CPU PHOTOWORXX	WINRAR 3.71*	SUPERPI 1M	3DMARK VANTAGE**	UNREAL TOURNAMENT 3***	CRYSIS****	WORLD IN CONFLICT***	FAR CRY 2***
AMD PHENOM II X4 940 3 GHZ	18665	23330	1949	23	7599/9301	163	50	49	69
AMD PHENOM II X4 920 2,8 GHZ	17415	22765	1851	25	7528/8909	158	48	48	68
AMD PHENOM II X4 940 @ 2,6 GHZ	16170	22352	1723	27	7413/8308	152	45	45	65
AMD PHENOM X4 9950 BE	16193	16010	1615	30	7498/7900	123	43	40	58
INTEL CORE I7 920	24786	29838	3002	15	8520/16572	193	68	63	84
INTEL CORE I7 920 HT NÉLKÜL	18780	28191	2696	15	8168/12494	195	68	66	87

*: BEÉPÍTETT BENCHMARK

**: 3DMARK / CPU PONTSZÁM

***: 1024‡768, MAGAS RÉSZLETESSÉG

****: 1024 ‡ 768, KÖZEPES RÉSZLETESSÉG

INFO

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

MONITOR

SAMSUNG 2343BW

ÁRA 57 990 Ft
WEB www.samsung.com

Két paramétere alapján is szokatlan darabnak nevezhető a Samsung 2343 BW. Egyrészt a képátló 23 hüvelyk nagyságú, másrészt e méret mellé 2048x1152 képpontos felbontás tartozik. Ez elsőre óriásinak tűnhet, ám hamar rájöhetünk, hogy milyen kényelmes is rendezgetni a programablakokat egy ekkora felbontású monitoron. A TN panel miatt néha szemből ülve nem ugyanazokat a színeket láthatjuk a sarkokban, ám ha ez valakit nem zavar, egy nagyszerű digitális mozivászonnak lehet használója.

HŰTÉS

COOLER MASTER V8

ÁRA 13 490 Ft
WEB www.coolermaster.com

Elsősorban kazán módjára melegedő négymagos processzorokhoz ajánlott beszerezni a Cooler Master V8-as hűtőjét. Akár 180 W-nyi TDP-t elérő központi egységeket is képes lehűteni a hőcsöves monstrum, mely többrétegű bordarendszerébe egy csendes, PWM és potméter vezérlésű, 120 mm-es ventilátort szereltek. A hűtő a korrekt módon megtervezett kereteknek hála stabilan feszül neki a processzornak, a Core i7-es egyedekhez a későbbiek során külön lefogatót rendelhetünk.

DVD-ÍRÓ

FREECOM MOBILE DVD-RW LS PRO

ÁRA 8 000 Ft
WEB www.freecom.com

A Mobile DVD-RW LS Pro vékony kialakítású optikai egységet USB 2.0-s és FireWire 400-as kapcsolaton keresztül köthetjük hordozható számítógépünkhöz. Az ezüst külsővel hódító termék a dupla-rétegű DVD-lemezeket 4, míg a normál médiákat 8-szoros sebességgel képes pörkölni. A lemezcímkéző technológiák közül a LightScribe-ra van felkészítve az LS Pro, az első égetéshez maga a gyártó biztosít írható lemezeket.

ALAPLAP

GIGABYTE E7AUM-DS2H

ÁRA 38 590 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw

A Gigabyte is rákapott az NVIDIA új integrált GPU-s alaplapi lapkakészletére, és el is készítette az első, csak Intel processzorokat támogató termékét. A GA-E7AUM-DS2H microATX méretben várja akár a legújabb négymagos, LGA775-ös foglalatba illeszkedő CPU-kat, a DDR2-es memóriákat azonban csak 800 MHz-ig támogatja a lap. Az északi hídba drótozott GeForce 9400 meglepően jól teljesít az IGP mezőnyében, a DirectX 10 képességek mellett a Hybrid SLI technológia ismeretével is rendelkezik.

MP3-LEJÁTSZÓ

TAKEMS MEM-P3 PLAYER PASSION 4 GB

ÁRA 10 500 Ft
WEB www.tekems.hu

A népszerű hangfájlok mellett – MP3, WMA – a mozgóképeket rejtő WMV anyagokkal is megbirkózik a gyártó Passion elnevezésű lejátszója. A 128x64 képpont felbontású OLED kijelző könnyen átlátható menürendszert jelenít meg, az előlap speciális bevonata miatt erős napsütésnél azonban bajban lehetünk. A beépített lítium-ion akkumulátor akár 6 óra folyamatos zenelejátszásra is képes, lemerülése esetén pedig PC-ről is tölthető.

MEMÓRIA

GEIL 2×1024 MB DDR3-1333 MHZ VALUE

ÁRA 21 800 Ft
WEB www.geil.com.tw

A GeIL DDR3-as memóriapárjai is megjelentek a hazai boltok polcain, a Value szériából származó 2 GB-os kit kifejezetten jó áron vásárolható meg. A CL9-es időzítéssel operáló 1333 MHz-es modulok 1,5 V-os üzemfeszültségen működnek, a lapkákat mégis alumínium alapú hűtőborda fedi. Megfelelő alaplap és beállítások mellett simán kinézzük belőle a CL8-at is, vagy akár megkísérelhetjük áttörni az 1600 MHz-es határt.

TOP TIPP

EGÉR

IDEAZON REAPER EDGE

ÁRA 15 900 Ft
WEB www.ideazon.com

A legújabb, legsebesebb érzékelővel felszerelt játékos egerek mezőnyébe érkezett meg az Ideazon Reaper Edge lézeres egere, mely meghökkentő külsejével és fejlett szoftverével kíván borsot törni a nagyok orra alá. A görgővel együtt összesen hat gomb kapott helyett a Reaper testén, érdekességképpen az oldalsó gombok nem egymás mellett, hanem egymás alatt – szendvicsként közrefogva hüvelykujjunkat – helyezkednek el. A dpi-váltó gomb elérése gyors és kényelmes, nyomkodásával 5 előre beállított érzékenység közül választhatunk. Az igazi szabadságot azonban majd csak a szoftver adja, ami akár 400 vagy még alacsonyabb dpi-érték beállítását is lehetővé teszi. Szintén különböző szinteket kapunk az USB-s adatátvitel frekvenciájára. A 125 Hz helyett érdemes mindenkinek átállnia az 500 Hz-re, a nagyon hardcore gamereknek pedig ott van az 1000 Hz. Ami a makrózást illeti, a görgő irányaival együtt 7 eltérő programot állíthatunk be. Minden egyes makró maximálisan 8 billentyűleütést tartalmazhat, az egyes leütések között magunk állíthatjuk a késleltetést. Az alapbeállításokat 5 profilban tárolhatjuk, azaz a Reaper Edge használatával bármilyen játékos helyzetre felkészülhetünk.

TÁPEGYSÉGEK 15 000 FT ALATT

1. **Chieftec GPS-400AA-101A**
   kb. 11 000 Ft
   WEB www.chieftec.de
2. **FSP SAGA+ 400P**
   kb. 10 000 Ft
   WEB www.fsp-group.com
3. **Gigabyte SuperB 460W**
   TIPP kb. 10 000 Ft
   WEB www.gigabyte.com
4. **Cooler Master eXtreme 390 W**
   kb. 8 000 Ft
   WEB www.coolermaster.com
5. **Corsair CX400**
   TIPP kb. 13 000 Ft
   WEB www.corsair.com

TÁPEGYSÉGEK 15 000 FT FÖLÖTT

1. **Enermax Liberty 500 W**
   TIPP kb. 30 000 Ft
   WEB www.enermax.com
2. **OCZ StealthXStream 600 W**
   kb. 16 000 Ft
   WEB www.ocz.com
3. **FSP Epsilon 700 W**
   kb. 27 000 Ft
   WEB www.fsp-group.com
4. **Chieftec CFT-750-14CS**
   kb. 27 000 Ft
   WEB www.chieftec.de
5. **Cooler Master Real Power M700**
   TIPP kb. 24 000 Ft
   WEB www.coolermaster.com

INTEL X58 ALAPLAPOK

CORE I7 PROCESSZOROKHOZ

1. **Gigabyte EX58-DS4**
   TIPP kb. 56 000 Ft
   WEB www.gigabyte.com.tw
2. **Asus P6T Deluxe OC Palm**
   TIPP kb. 88 000 Ft
   WEB www.asus.com
3. **MSI X58 Platinum**
   kb. 69 000 Ft
   WEB www.msi.com.tw
4. **Intel DX58SO Bulk**
   kb. 67 000 Ft
   WEB www.intel.com
5. **Asus Rampage II Extreme**
   kb. 99 000 Ft
   WEB www.asus.com

ALAPLAP

Z-BOARD STARTER KIT

ÁRA 11 510 Ft
WEB www.asus.com

Nem valószínű, hogy sokakat meglepetésként érintene a Z-Board Starting Kit bemutatása, hiszen korábban már foglalkoztunk eme különleges eszközzel. Azonban ismétlés a tudás anyja, ezért nézzük, miről is van szó tulajdonképpen. A Z-Board egy olyan speciális billentyűzet, amely kialakítása révén egyértelműen a játékosoknak kedvez. Elsőre talán ijesztőnek is nevezhető, ám némi használat után hamar megszokható a furcsa gombkiosztás. A játékos panelen lepkeformában elrendezett kurzor billentyűk és különféle parancsgombok várják a gamer kezeket, a vezérléshez minimális ujjmozdulatok szükségesek. A legnagyszerűbb az egészben azonban mégis az, hogy külön kiosztásokat vásárolhatunk a népszerűbb, elsősorban online is űzhető játékokhoz.

BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor AMD Athlon X2 5400+EE 2,8 GHz	17 000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap Gigabyte GA-MA78G-DS3H	21 000 Ft
Memória CSX 1GB DDR2-800 CL5	3000 Ft
Grafikus kártya MSI Radeon HD 3850 OC 256 MB	18 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Hitachi Deskstar P7K500 320 GB	13 000 Ft
DVD-író NEC AD-7203S LabelFlash	6000 Ft
Ház Sharkoon Rebel9 Economy	12 000 Ft
Táp Gigabyte SuperB 460 W	10 000 Ft
ÖSSZESEN	**100 000 Ft**
Gyorsabb VGA-kártyával Sapphire Radeon HD4830 512 MB	+ 16 000 Ft
Gyorsabb memóriával GeiL 2x1024 MB 1066 MHz Ultra	+ 6 000 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	31 000 Ft
Processzorhűtő Artic Cooling Freezer 7 Pro	4000 Ft
Alaplap Asus P5Q Pro	37 000 Ft
Memória Kingston HyperX 2x1024 MB	10 000 Ft
Grafikus kártya Asus GeForce 9800GT 512MB	37 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Samsung Spinpoint T166 500 GB	14 000 Ft
DVD-író NEC AD-7203S LabelFlash	6000 Ft
Ház Thermaltake Soprano	20 000 Ft
Táp FSP Bluestorm II 400W	13 000 Ft
ÖSSZESEN	**170 000 Ft**
Gyorsabb VGA-kártyával Gainward GeForce 9800GTX+ 512 MB	+11 000 ft
Gyorsabb processzorral Core 2 Duo E8400 3 GHz	+12 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellenek ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény ★★★★☆

HIGH END

220 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 GHz	47 000 Ft
Processzorhűtő Cooler Master Hyper TX	5000 Ft
Alaplap Gigabyte EP45-DS3R	31 000 Ft
Memória OCZ Reaper HPC 2x2048 MB	28 000 Ft
Grafikus kártya Palit GeForce GTX 260 896 MB	60 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester WD Caviar SE16 500 GB	14 000 Ft
DVD-író NEC AD-7203S LabelFlash	6000 Ft
Ház Cooler Master CM 690	15 000 Ft
Táp Corsair HX520W	22 000 Ft
ÖSSZESEN	**227 000 Ft**
TV-tuner kártyával Leadtek Winfast PxDVR3200 H	+ 20 000 Ft
Különálló hangkártya Creative X-Fi XtremeGamer	+28 000 Ft

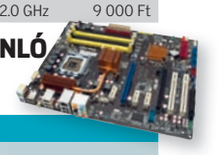
Vélemény A High End képviseli az abszolút csúcskategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE

INTEL	
Intel Socket 775/Dobozos	
Core 2 Quad Q9400 / 2,66 GHz	68 000 Ft
Core 2 Quad Q9300 / 2,5 GHz	58 000 Ft
Core 2 Quad Q6600 / 2,4 GHz	43 000 Ft
Core 2 Duo E8400 / 3 GHz	39 000 Ft
Core 2 Duo E7200 / 2,53 GHz	28 000 Ft
Core 2 Duo E5200 / 2,5 GHz	20 000 Ft
Core 2 Duo E4700 / 2,6 GHz	30 000 Ft
Pentium E2220 / 2,4 GHz	21 000 Ft
Celeron E1400 / 2 GHz	12 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2/Dobozos	
Phenom X4 AM2+ 9950 2,6 Ghz	44 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9550 2,2 GHz	35 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8750 2,3 GHz	31 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8450 2,0 GHz	25 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ 3 GHz	24 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5000+ 2,6 GHz	16 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4450e 2.6 GHz	17 000 Ft
Athlon 64 AM2 LE-1640 2.2 GHz	11 000 Ft
Sempron X2 AM2 2300 2.1 GHz	13 000 Ft
Sempron AM2 LE-1250 2.0 GHz	9 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ



INTEL	
Intel Socket 775	
ASUS Rampage Extreme	103 000 Ft
MSI P45 Zilent	48 000 Ft
Gigabyte EP45-DS4	39 000 Ft
Intel DP35DPM Dragontail Peak	22 000 Ft
J&W JW-IP35-Pro	16 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2	
Asus M3N-HT Deluxe / HDMI	47 000 Ft
MSI DKA790GX Platinum	39 000 Ft
Gigabyte GA-MA790X-DS4	24 000 Ft
Asus M3A78-EM	20 000 Ft
J&W JW-RX770-AM2+	14 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT

GIGABYTE GEFORCE GTX 285

HOSSZAS VÁRAKOZÁS UTÁN jelent meg az NVIDIA új felső kategóriás grafikus kártyája, ám még mielőtt mindenki elájulna, elárulom, hogy nem ez a leggyorsabb delikvens. Az majd a GeForce GTX 295 lesz, mely két grafikus magjával a HD 4870 X2 nyakát fogja megszorongatni. Addig is, amíg megérkezik hozzánk az első 295-ös tesztpéldány, vizsgáljuk meg közelebbről az újrahasznosított GTX 280-at! Igen, újrahasznosított, ugyanis nem másról van szó, mint egy szimpla gyártástechnológiai ugrásról, mely 65-ről 55 nanométerre történt. A kezdetben óriási G200-as mag mérete jelentős csökkenésen ment át, igaz, még a G200b is az átlagnál nagyobbacska GPU. A mag belső felépítése semmit sem változott, a 240 stream processzor mellett továbbra is 80 textúrázó és 32 ROP-egység található. Memória fronton sem történt előrelépés, a GDDR3-as modulok ismét 512 bites memóriabuszon keresztül kommunikálnak a grafikus maggal. Mi változott akkor? Nos, magasabbak a kezdeti órajelek, a mag 648, a stream processzorok 1476, míg a memóriák effektíve 2214 MHz-en járnak. Ezek így együttesen körülbelül 10 százaléknyi teljesítmény többletet adnak, amit a valóságban is sikerült teljesítenie a kártyának. A túlhajtást egyelőre még nem próbáltuk, viszont a fogyasztás terén történt előrelépéseket mi magunk is tapasztaltuk. A GTX 280 236 W-os maximális fogyasztása után a 285 183 W-os plafonja már igazán baráti, nem véletlen tehát, hogy a kártyának már „csak" két 6 tűs tápcsatlakozóra van szüksége. GS

GameStar
ÁRA 98 000 Ft
Mérsékeltebb fogyasztással, megemelt órajelekkel érkezik az év első GeForce GTX kártyája.
90

10 ÉVES A GAMESTAR

1999 JANUÁRJA. TALÁN EGYIKÜNK sem nagyon emlékszik már rá, hogy mi történt akkortájt – egy biztos, január elsején tuti másnaposak voltunk az előző napi buli után. A gamer társadalom még nem sejtette, hogy ez az év valami különleges dolog megszületésének lesz a tanúja, így most áttekintjük, mi minden történt ekkortájt a világban, hogy tökéletesen át tudjátok érezni 1999 októberét, amikor végül is nem épp egyszerű körülmények között megjelent az első GameStar. S akinek ez még nem esett le idáig, annak elárulom: Idén 10 éves lesz a GameStar! A jubileumi év sok visszatekintést és nosztalgiát szül majd, és enyém a megtiszteltetés, hogy ezt a sorozatot elindítsam.

AZ ELŐDÖK NYOMÁBAN

Az év elején még mindkét GameStar elődlap létezett – a PC-X 1999. januári lapszámának borítóján *Heretic II, Half-Life* és *Tomb Raider III* található. A 11. oldalon szavazni lehetett az év játékára. FPS témában *Half-Life, Unreal, Thief, Sin* és a *Trespasser* voltak a versenyzők, stratégiában pedig a *Ceasar III, Populous III, Settlers III, Starcraft* és a *Battlezone* nyomult. Trau, a szimulátorok nagymestere még két repcsis játékot is tesztelt ekkortájt, a *Settlers III* csillagos ötöst kapott, míg a *Fallout 2* csak hármast. Mozielőzetesünkben (már akkor is Másvilág volt a neve, bár akkor még kötőjellel elválasztva) Az Egy bogár élete és a Good Will Hunting volt a szenzáció, az Arénában Newlocal egy karácsonyi verssel búcsúzott, és még X-rejtvény is akadt, ami keresztrejtvény volt. A hardver rovatban Sam. Joe egy Pentium MMX 233 Mhz-es procival tesztelt egy konfigurációt, amelynek kemény 66 MHZ-es rendszerbusza volt, mindehhez egy akkori áron 16000 forintba kerülő alaplapot használt. Mivel az átlagos alaplapok nominálisan ma is ugyanennyibe kerülnek, el lehet képzelni, ez a két Gigabyte alaplap nem lehetett olcsó.

TOMBOLT A REMIX LÁZ

Érdekes verseny zajlott 1999 legelején a PC-X-ben, ugyanis személyesen Sterbinszky zsűrizte azt a remix versenyt, amelyet a lap hirdetett meg (a lap egyébként elég sokat foglalkozott akkortájt mindenféle zenei felhasználásokkal – valahogy sokkal kreatívabb volt a légkör 1999-ben, mint manapság), viszont már akkor is jártak külföldre munkatársaink, hiszen az Electronic Arts Prágában szervezett egy Populous-t népszerűsítő partit. Miheztartás végett még néhány ár: Half-Life 8800 Ft, Total Annihilation 3880 Ft – ekkortájt a 3DFx VooDoo 1-es kártyája volt „A" 3D-s grafikus kártya,

VALAHOGY SOKKAL KREATÍVABB VOLT A LÉGKÖR 1999-BEN, MINT MANAPSÁG

minden gamer álma. A remix láz persze nemcsak az újságra, hanem a zenei életre is vonatkozott – elképesztő mennyiségű magyar DJ született a semmiből és tűnt el (azóta) az ismeretlenségbe. Hogy pontosan fel tudjuk mérni, mi minden történt 10 év alatt, képzeljük el, hogy a most már mindenki által megszokott közös valutát, az eurót csupán 1999. január 1-jén vezették be! Január 13-án Michael Jordan másodszor is bejelentette, hogy visszavonul (döbbenet, ez már 10 éve volt?) – mondjuk ezután még visszatért 2001-ben, de az már nem számít... A Denver Broncos nyerte a Superbowlt az Atlanta Falcons ellen 34-19-re.

NÉHÁNY ÉRDEKES GAMER HÍR 1999 JANUÁRJÁBÓL:

„A Firaxis bejelentette, hogy hamarosan megjelenő *Alpha Centauri* stratégiai játékukhoz röviddel a kiadás után egy ingyenesen letölthető patch-et adnak ki, mely lehetővé teszi, hogy a programot e-mailen keresztül is lehessen játszani".

„Az Activision a Loki Entertainmentet bízta meg a *Civilization: Call to Power* Linuxos verziójának elkészítésével. A tervek szerint a program – mely az Activision első programja, amelyet Linuxos változatban is elkészítenek – a PC-s játékkal nagyjából egyidőben, tavasszal kerül a boltokba".

„Az Eidos Interactive a Video Systems-szel közösen hároméves szerződést írt alá, mely szerint ez alatt az idő alatt ők jogosultak a FIA Formula 1 licensz használatára PC-re és Playstationre Forma 1 programjaikban. A PC-s Forma 1 játék tavaszra várható".

„Az Interplay, MicroProse és Red Storm cégek után az UbiSoft is csatlakozott a SafeDisc névre hallgató CD-ROM másolásvédelmet alkalmazó kiadókhoz. Az új módszertől a szoftverek másolásának visszaszorulását várják a kiadók, a SafeDisc ugyanis olyan jeleket helyez el a lemezre, melyeket a ma kapható CD-írók nem másolnak le, a program viszont figyeli ezek meglétét".

„A magyar Philos Laboratories a mai napon (1999. január 19.) tartott sajtótájékoztatóján jelentette be, hogy elkészültek a *Theocracy* című real-time stratégiai játékuk béta verziójával".

„Az Interplay új RPG-je, a *Baldur's Gate* szépen szerepel eladások terén. A program a megjelenés utáni első két hétben kb. 175000 példányban fogyott el, megdöntve a cég korábbi rekordjait, melyet a *Fallout 2* és a *Descent* tartott".

„Az Intel március körül kezdi piacra dobni új processzorát, az eddig Katmai kódnéven emlegetett Pentium III-at".

„Az id Software új 3D akciójátékának, a *Quake III: Arena*-nak várhatóan márciusban kezdődik meg a tesztelése. Az új engine-t Macintosh gépekre is elkészítik, és aki licenszeli ezt a grafikus motort, az minden külön díj nélkül megkapja a Macintoshon futó változatot is a PC-s mellé".

LEZÁRULT AZ ULTIMA ONLINE PER

Bármennyire is nem emlékszünk rá, az *Ultima Online* járta ki azt az utat, amely manapság meganynyi havidíjas MMO képében manifesztálódik. Azonban az út meglehetősen rögös volt, ezt mutatja az a hír is, miszerint 1999 januárjában több hónapig elhúzódó pereskedés után lezárták azt a pert, melyet hat magánszemély indított az Origin és az Electronic Arts ellen. A vádak között szerepelt, hogy az *Ultima Online* meglehetősen sok hibát tartalmazott, ráadásul a szerver is sokat fagyott, pedig a játékosoknak havi 10 dollárt kell fizetniük, hogy egyáltalán játszhassanak. A sűrű szerverleállások pedig jócskán rontották a játék élvezhetőségét. A per eredményeként az Electronic Artsot 15000 dollár kifizetésére kötelezték, mely összeget végül is egy múzeumnak ajánlottak fel. Ebből is látszik, hogy már 1999-ben sem volt egyszerű az élet, cégek jöttek létre, cégek tűntek el, soha meg nem valósult játékokat jelentettek be – valahogy úgy, ahogy ez 2009-ben is megy. Elképesztő méretű fejlődés ment végbe a hardverek körében, hiszen manapság a leglassabb VGA kártyák JÓVAL erősebbek, mint akkor egy tipikus gép volt (IBM 300MX proci, 32 MB RAM, 3,2 GB merevlemez, 1MB-os VGA, 32X CD-ROM – mindez 110 ezer Ft + ÁFA volt!!!). Akkortájt még csak DirectX 6.0-át használtunk, Windows 95/98 volt a fő játékplatform. Bizony, 10 év nagy idő, és még alig meséltünk valamit a GameStar születésének évéről, így folytatjuk sorozatunkat...

GAMESTAR 10 ÉV JUBILEUM ANNO 1999

KING ARTHUR FEJLESZTŐI NAPLÓ 3

Lovagjaink toborzása után irány a csodás Anglia harcmezeje!

//Mayer

HARMADIK ÉS EGYBEN ZÁRÓ felvonásunkban ismét igyekszünk minél többet megmutatni nektek egy hazai játékfejlesztő brigád munkásságából egyenesen a színfalak mögül. Az elmúlt hónapokban láthattátok, miképp is születik meg a fejekben egy vérbeli háborús fantasy játék, miképp is lesz néhány szavas vázlatból dicső páncélos lovag, és miképp is néz ki egy magyar stúdió. Ha már az ötletek és a katonák összeálltak, itt az ideje kiterelni őket a csatatérre.

ANGLIA, ANGLIA, DE CSODÁS

Artúr király világa nemcsak a mitológia miatt érdekes, hanem a színhelyül szolgáló szigetország miatt is. Jómagam is tettem látogatást már a Guiness és a Sex Pistols hazájában, így bátran állíthatom, hogy bár nem egy óriási földrészről van szó, a tájak változatossága mindenképpen szemrevaló. A designerek igyekeztek nem csak a hipermarketek polcain megtalálható úti kalauzokat végigböngészni, személyesen is bejárták Angliát, hogy minél hitelesebb képet festhessenek monitorainkra Artúr király birodalmáról. Rengeteg fénykép készült a jellegzetes tengerparti sziklákról, az erdőkben és zöldellő fűben gazdag vidékekről, és a Christopher Lambert otthonául szolgáló hegyvidékekről. Már ez is bőven elég volna egy komplett stratégiai játék harcmezei palettájához, azonban mivel egy fantasy wargame-ről beszélünk, van még ám itt némi fűszer a tarsolyban. Kampányunk során, amikor Artúr király fölött kapjuk meg az irányítást, eleinte csak a sziget déli felén tevékenykedhetünk, ahol még minden szokványosnak és „mindennapi angolnak" tűnik. Aki járt már Dover felé, ismerős szikláknak lehet szemtanúja a tengerpartokon (ugyebár Cliffs of Dover, kedves *Guitar Hero*-zók), de a törikönyvekből ismert romfalak is feltűnhetnek. Ahogy haladunk előre a kalandok során, hódítjuk meg a szomszédos tartományokat, úgy kerülünk egyre távolabb a kiindulópontunktól, és egyre több fantasyből ismert jelenségnek lehetünk szemtanúi. Az északi boszorkány uralma alá tartozó földekhez közeledve folyamatosan mosódik össze, majd tűnik el a szemünk előtt lebegő Anglia képe. Az ég lassan vérvörösre vált, előjelezve a ránk váró kihívások nehézségét. Óriási sárkányszerű lények csontvázai fogadnak minket, és gigantikus szarvszerű sziklák vetnek árnyékot az ostromolandó városokra. Hatalmas jégkristályok emelkednek ki a földből, az ezekbe csapódó villámok jelzik a boszorkány közelségét. A látvány egyszerűen fantasztikusra sikeredett, eleinte még aggódtam, hogy a marcona páncélosok és mondabeli lények képezik csupán a fantasy fogalmát a *King Arthur*-ban, de szerencsére sikerült betekintenünk a játék későbbi fázisában felbukkanó csatamezőkbe, ahol a fentebb vázolt látnivalók fogadtak. A változatosságra tehát nem lesz panasz, és az ígéretek szerint igyekeztek olyan mennyiségű térképet belepakolni a játékba, hogy a lehető legkevesebb eséllyel hangozzék el a szokásos „ezt már láttam" mondat.

TÁJRENDEZŐ ÉS KERTÉPÍTŐ SZAK

Ahhoz persze, hogy ezt a látványt biztosíthassák nekünk, szükségeltetnek olyan remek designerek, akik vízióikat képesek háromdimenziós formába is önteni. Körbevezetésünk során sikerült megtudnunk, miképp is készül el egy ilyen térkép. Az alapok ismerősek lehetnek azok számára, akik réges-régen még vígan ügyeskedtek a *Terep 2* játék pályáival, és saját tartalmat állítottak elő Paintben vagy Photoshopban. A helyzet itt is hasonló, a terepeket ugyanis úgymond „festik". Ezt valahogy úgy kell elképzelni, hogy adott egy teljesen szürke

A NEOCORE GAMES DESIGNEREI IGYEKEZTEK NEMCSAK LÁTVÁNNYAL MEGTÖLTENI A TEREPEKET, HANEM KŐKEMÉNY STRATÉGIÁVAL IS

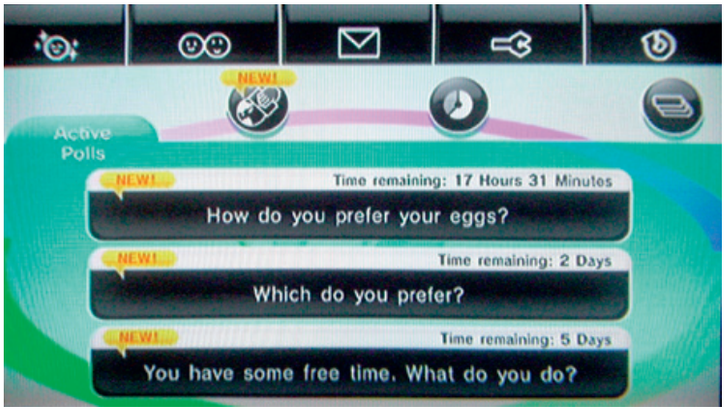
képünk, mely egy alap „síkságot" jelent 3D-ben. Amennyiben valahová sötétebb vagy világosabb színeket teszünk, úgy változik a terep is. Ha valahova teszünk egy hatalmas fekete négyzetet, akkor az egy hatalmas mélyedésként fog megjelenni a játékban, illetve ha fehér négyzetet rakunk, akkor egy magaslat kerül a képre. Variálva a különböző árnyalatokkal persze könnyedén alakíthatunk hegyeket, völgyeket, folyóárkokat vagy tengereket. Persze a *King Arthur* fejlesztői olyan eszközökkel dolgoznak már, hogy nem is kell fekete és fehér árnyalatokkal játszaniuk, valós időben is emelhetnek hegyeket a szemük előtt látva az eredményt. Azonban nem lehet csak úgy vaktában hadonászni az „ecsettel", a domborzat fontos eleme a játékmenetnek, hiszen tudjuk Obi Wan és Anakin párbaja óta, hogy annál az előny, aki magasabban helyezkedik el. Ha készen vagyunk a tereppel, jöhet azok csiszolása. Szintén amolyan festős módszerrel a felszínt átszínezik, hogy passzoljon az aktuális helyszínhez és környezeti körülményekhez. Ekkor kerülnek fel az erdők, bokrok és sziklák is, melyek már külön 3D-s objektumként szerepelnek a harcmezőn. A tengerparti sziklák szinte teljesen beleolvadnak a felszínbe, mégis csalóka a turpisság, hiszen aki szerkesztett már pályát (például Unreal Editorban), az tudja, hogy valójában különálló modellekről van szó. Azonban a gondos csiszolásnak köszönhetően sokadik ránézésre sem tűnik fel ez számunkra, a kövek minthá tényleg évezredekig ott szunnyadtak volna a földben, az erdők lombjai alatt kevésbé sűrű a fű, mint a nyílt terepen. Végül felkerülnek a falvak és egyéb elfoglalandó pontok, melyek sikeres uralma megerősíti katonáink harci szellemét és teljesítőképességét. A tesztelések során tovább polírozzák a térképeket, eltüntetnek erdőket, vagy éppen új fákat telepítenek ide-oda, arrébb mozgatnak egész falvakat, vagy teljesen lerombolják azokat. A Neocore Games designerei igyekeztek nemcsak látvánnyal megtölteni a terepeket, hanem kőkemény stratégiával is. Ha a térképen elhelyeztek egy templomot, akkor annak oka van, és nem csak dekorációnak van ott, hogy felvágjanak a grafikus motor képességeivel. Egy-egy ostromolandó város is pazarul néz ki, azonban harc közben bizony hamar rájövünk majd, hogy az eszünket is kénytelenek leszünk használni, ilyenkor ugyanis utcáról utcára haladva kell meghódítanunk az erődöt, és nem mindegy ám, hogy mely irányba is halad a támadásunk, hisz máshonnan könnyedén megkerülhet az ellenség, és szétmorzsolhatja csapatainkat.

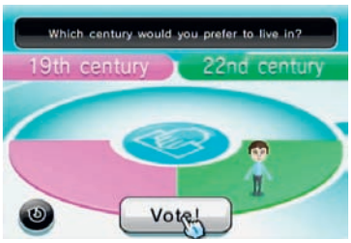
KÉSZÜLJ A GYŐZELEMRE

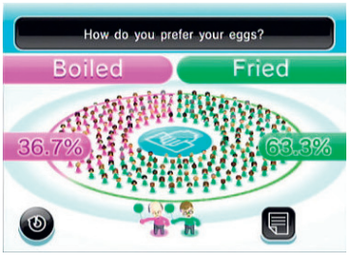
A megjelenéstől még néhány hónap választ el bennünket, és bár már így is remek állapotban fogadott minket a *King Arthur*, a hátralevő időben bizony feltöltik tesztgépekkel a Neocore Games főhadiszállását, hogy a legapróbb kis bugot is semlegesítsék, mielőtt aranylemezre kerülne a produktum. Kevés alvás és rengeteg koffein vár az alkotókra, ám az eddig látottakból úgy tűnik, hogy érdemes lesz küzdeni az utolsó pillanatokig. Magyarország eddig kiemelkedőt nyújtott már a világháborús témában, és az FPS-ek területére is sikeresen léptünk be pár hónapja. Reményeink szerint a *King Arthur*ral már a *Total War* sorozat és a fantasy világokat bemutató játékok mellé is egy újabb remek hazai produktum csatlakozhat. GS

SZÓRAKOZTATÓ ADATBÁNYÁSZAT

Vigyázat! Lopják belőlünk az információt, miközben vígan mosolygunk! *//Mayer*







AZ ADATBÁNYÁSZOK AZ INTERNET nagy gonosztevői közé tartoznak, akárcsak a spam meg a vírusok. Észre sem vesszük, és bizony könnyedén kiszedik belőlünk a kedvenc süti receptünket, de akár a bankszámlánk hozzáféréseit is. Történhetnek ezek egészen durva módszerekkel, amikor is egy program az összes billentyűzeten történő pötyögésünket rögzíti, majd továbbítja a nagy érdeklődő felé. Azonban lehet akár szimpatikus is az adathalászat, mint például a Youtube módszere, ahol szépen lementik, hogy általában milyen videókat is böngészünk, majd azokhoz hasonlóakat ajánlanak az első oldalon. Ha például megszállott Sylar rajongók vagyunk, és folyton Zachary Quinto-t bámuljuk, akkor biztosan róla készült videók lepik el a nyitóoldalt.

SZÓRAKOZZ ÉS NYILATKOZZ

Mostanáig csak nagyon kevesen gondolták, de szép csendben a Nintendo is megfigyelte szokásainkat, miközben mi azt észre sem vettük, sőt, mondhatni önmagunktól hódoltunk be adathalász programjuknak. Még a konzol megjelenése után pár hónappal adták ki az azóta hatalmas sikernek örvendő Vote Channel-t, mely hihetetlenül bugyutának hangzik, ám mégis óriási szórakozást biztosít. A „szavazó csatorna" lényege, hogy a folyamatosan érkező vicces vagy éppen komoly kérdésekre válaszolunk, majd a rendszer eldönti, hogy milyen oldalhoz tartozunk. Olyan egyszerű kérdések is felmerülhetnek, hogy hason vagy háton szeretünk-e feküdni, de akár egy olyan is érkezhet, amely az érdeklődésünkre kíváncsi. Szeretjük-e a sci-fi-t, vagy inkább a valós történeteket értékeljük, Kentucky csirkét eszünk, vagy a nagy M hamburgereit kedveljük. Napi rendszerességgel váltják egymást a kérdések, majd mikor lejárt egy szavazási periódus, megcsodálhatjuk, hogy a Wii felhasználók hány százaléka is eszi sósan vagy cukrosan a túrós csuszát, és persze nagyon örülünk, amikor kiderül, hogy a többséghez tartozunk. Idiótán hangzik az egész, azonban mégis működik, jómagam is aktív Vote Channel felhasználó vagyok, és nagyon szórakoztató azon izgulni, hogy vajon a többséghez tartozom vagy sem. Japánban pedig, ahol a kiálló szöget ugye be kell verni a mondás szerint, mondhatni óriási izgalmak előzik meg egy-egy szavazás eredményének a kihirdetését.

MOST PEDIG JÖJJÖN A REKLÁM

A Nintendo nemrégiben egy új szolgáltatást jelentett be, mely lényegében egy video nézegető program. A nagy N igyekszik majd a Wii tulajok mozgóképes igényeit a lehető legjobban kielégíteni, ezért összeállt a japán Dentsu reklámcéggel, hogy a kínált tartalom a legmegfelelőbb legyen. A japán TV társaságok már most aggodalmukat fejezték ki a szolgáltatással kapcsolatban, hiszen az évek során begyűjtött Vote Channel adatok feldolgozásával olyan műsorokat tudnak majd sugározni a Wii felhasználóknak, melyek akár a normál TV-zést is feleslegessé tehetik számukra. És ugye, mint tudjuk, a Wii-t mind a mai napig veszett egérként viszik Japánban. Most gondolhatnánk, hogy milyen csúnya kis húzás is ez, hiszen a tudtunk nélkül szedték ki belőlünk az információt az elmúlt időben (holott páran már figyelmeztettek minket erre). Azonban ha jobban belegondolunk, nem is olyan rossz dolog ez, hiszen a hamarosan bevezetendő szolgáltatás legalább olyan tartalommal fog szolgálni, mely után vígan nyaldossuk ajkainkat. És őszintén szólva a mai világban mindenhol reklámokat nyomnak az arcunkba, és ugyanígy mindenhonnan kiszedik belőlünk a szokásainkat. A Nintendo legalább mindezt úgy teszi, hogy jót is mulatunk rajta, illetve hihetetlenül hasznos információkhoz juthatunk több millió ember szokásairól. GS

Támad a pótmikulás...

Vásárolj olcsó ADSL internetet és Téged is meglátogathat!

www.interware.hu/vilagberlet

100 db ajándék akár 50.000.- Ft értékben is

világ BERLET

MOST vásárolj Interware ADSL-t!

A **100** legszerencsésebb értékes pótajándékok közül válogathat a Speedshop.hu kínálatából. További részletek a www.interware.hu/vilagberlet oldalon

interware

Business Superbrands 2008

Technology Fast 50 Award 2007

1213

GameStar

MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

Új év, új élet: mondják sokan – s ez itt, a Másvilág rovatban igaz is. Sok-sok együtt töltött év után mozispecialistánk személye megváltozott – ezentúl egy okos és helyes leányzó, Sophiaso írja majd a különböző filmkritikákat illetve beszámolókat. Ebben a hónapban sok albummal jelentkezünk, hiszen a fa alatt elég sok lemez és sajnos kevés könyv szerepelt, reméljük az egyensúly a helyére áll majd februárban, addig is jó filmnézést és zenehallgatást kívánunk!
Gyu

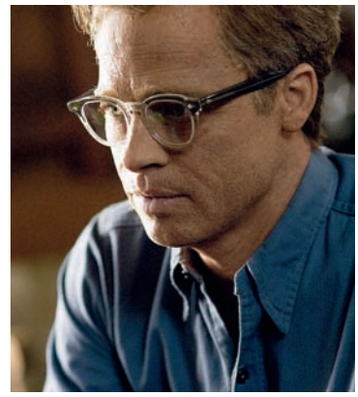
Benjamin Button (film) különös élete

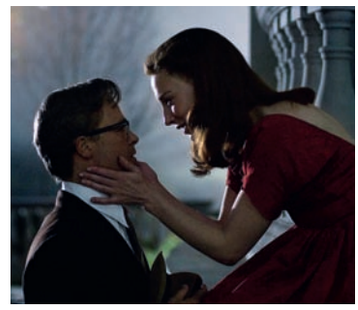
TOP TIPP

//Sophiaso

BENJAMIN BUTTON EGY ÁTLAGOS ember. Átlagos ember, aki annyiban különbözik a többiektől, hogy élete fordítva zajlik: visszafelé öregszik. Megszületett ráncos babaként, élte gyerekéveit ősz hajú, ízületi gondoktól szenvedő fiatalként, szerelmet viszonzott élete teljében és meghalt szenilis pólyásként. Története habár magával ragadó, mégis csak egy egyszerű, románccal átitatott élettörténet, amelyet körülleng Benjamin „betegségének" bizarr aurája, és éppen ez a fűszer az, amely megédesíti a filmet. Ettől minden megváltozik, a nagyon jó színészi alakításokkal teljes történet új értelmet kap, és mind a filmbéli szereplők, mind a filmet néző közönség érzelmei egészen új fordulatot vesznek. Talán ez jelzi, hogy ez nemcsak egy szerelmes film, hanem itt valami többről van szó, valamiről, ami beszippant, ami talán parasztvakítás, de működik. A Benjamin Button egy közel háromórás film, ami ízig-vérig átélhető, a meghatót a bizarral remekül keveri, ezáltal kihagyhatatlan alkotás, amely nagyon közel áll a tökéleteshez. David Fincher ezúttal is egy kiváló munkát tett le az asztalra, így hősünk különös élete a rendező olyan korábbi filmjeivel karöltve említhető ezután, mint a Harcosok klubja vagy a Hetedik. Ez a film nemcsak a rendező legjobb alkotásai között kap majd helyet, hanem mind a kritikusok, mind a nézők már a legjobb művek között említik. Eddig csak szuperlatívuszokban beszéltem a filmről, és bár alapvetően a film teremtette körülmények adják az egész zsenialitásának alapját, érdemes nem csak megemlítés szinten beszélni a színészi játékról. Brad Pitt Benjamin Button szerepében ideális választás, úgy tűnik, hogy ha Fincher és Pitt együtt dolgozik, abból mindig jó sül ki. Remekül hozza a főhős minden általa eljátszható életkorának fázisát, kezdve a 7 éves, de 70-nek kinéző gyerekúrtól a 60 éves, de 20 éves szépfiúnak kinéző tapasztalt férfiig. Cate Blanchett alakítása épp ilyen meggyőző: a főhősünk szempontjából visszafelé öregedő (valójában pedig „normális") nő, Benjamin életének szerelme, az egy baleset miatt kicsit megtört, de boldog balett-táncos karaktere nem is kerülhetett volna jobb kezekbe. Tilda Swintont általában túl rideg színésznőnek tartom, de ebben a filmben sikerült az először hideg, végletekig visszafogott úri asszonyból egy felszabadult, lelkiekben visszafiatalodott nőt megformálnia és ezzel egy kis időre méltó szerelmi riválisává válnia Daisynek (Cate Blanchett). A Benjamin nevelőanyját remekül alakító Taraji P. Hensonról sem szabad megfeledkeznünk, én most találkoztam először a nevével, de úgy sejtem, hogy ezek után érdemes lesz megjegyezni, mert még fogunk vele találkozni.
A Benjamin Button különös élete egy megható, kihagyhatatlan alkotás, amely épp olyan különös és különleges, mint a címe. „Végül mindannyian pelenkában végezzük" – mondja Cate Blanchett a filmben – és tényleg.

GameStar
★★★★★
Remek film, különös történettel





Kutyaszálló – Hotel for dogs (film)

//Sophiaso

ANDI ÉS BRUCE EGY ÁRVA testvérpár, napjaik állandó költözésből állnak egyik nevelőszülőtől a másikig, egyetlen biztos pont az életükben kutyájuk, Péntek. Amikor véletlenül rábukkannak egy elhagyatott hotelre és annak két kis lakójára, Georgia és Lenny ebekre, hirtelen küldetéstudat fogja el őket: meg kell menteniük a kóbor állatokat a sintérektől és szerető otthont biztosítani nekik. Titokban kutyaparadicsommá varázsolják hát a házat – de nem maradnak teljesen észrevétlenül.. A Kutyaszálló egy kellemes csalódás. Aranyos, nem erőltetett, nem akar több lenni, mint ami: egy családi vígjáték, elsősorban gyerekeknek és kutyabarátoknak. A készítők nem estek a bugyutaság csapdájába, és bár a történet kicsit kiszámítható, a film elsülhetett volna egészen máshogy (valahol a gagyi és a giccs között), de sikerült jól egyensúlyoznia és kihoznia az alaptörténetből a maximumot, szájbarágós morális tanulság és beszélő ebek nélkül. Otthon, családdal, kutyánkat ölelgetve újranézős, kellemes mozifilmet kaptunk így év elejére.

GS ★★★½☆

Aranyos kutyás film

The Unborn (film)

//Zarathos

FÉLELMETES GYEREKEK, VESZÉLYES tükrök, okkult nácik, szellemek... az összes horror klisé egy egészen szórakoztató filmben felvonultatva.
Napjaink horrorfilmjeiből tizenkettő egy tucat, ritkán érkezik igazán különleges alkotás, amely az egyszerű rémisztgetésen túlmutatva próbál valami maradandót letenni az asztalra. David S. Goyer író/rendező legújabb filmje sem lép túl a műfaj lerágott kliséin, de ezeket legalább sikerült szórakoztató módon összegyúrnia.
Casey Beldon egyetemista diáklány, akit egyre elborultabb rémálmok gyötörnek, melyeknek vélhetően közük van családja múltjához. Casey nyomozni kezd és meglepő dolgokra bukkan, ráadásul kiderül, hogy élete komoly veszélyben forog. Az Unborn nem elégszik meg egyetlen elterjedt horror klisé felvonultatásával, hanem egymás után vágja a nézőhöz azokat: szellemek, megszállt gyerekek, gonosz tükrök, okkult nácik, ördögűzés... az film olyan, mint egy horrorisztikus svédasztal. Ennek ellenére (vagy talán éppen ezért) mégis működik, és sikerül néhány meglepően rémisztő és néhány kiszámíthatóan olcsó módon kiugrasztania a nézőt az ülésből. Tipikus egyszer nézhető alkotásról van szó, de annak kifejezetten szórakoztató.

GS ★★★½☆

Horrorisztikus svédasztal

Doro – Fear No Evil (CD)

//BZ

A DÜSSELDORFI DORO Pesch nevét már jó rég nem csak egykori zenekara, a Warlock miatt ismerjük, szólópályája már jóval hosszabb időt ölel fel, mint amennyit a legendás (???) bandájával töltött. A hölgy idén 25 (!!!) éve karcolja már hangszálait, és ahhoz képest még mindig nem néz ki letottyant Kiszel Tünde-hasonmásnak. A kezdeti kardos-sárkányos metal, majd a slágeresedés és a modern hatások időszaka után egy ideje újra a klasszikus fémzene jellemző a művésznő albumaira, most sem kapunk mást. A Night of the Warlock (nomen est omen) némelyest vissza is visz az anyazenekar bájosan egyszerű zenei és szövegi világához, de persze a korai idők döcögős akcentusa már a múlté, a zene azonban a többi dalban is enyhén retrós, gitárcentrikus metal – kár, hogy az egyébként kiváló, és nem mellesleg magyar származású billentyűs, Oliver Palotai nem kap nagyobb teret. A német nyelvű ballada pedig olyan szintű baklövés, mint bakancs a balerinán, jaj nekünk. Mindenesetre a 25 év tisztelni való, még ha az eredetiség és az izgalom el is tűnt útközben.

GS ★★★☆☆

Öreg rokkerméni nem vén rokkerméni

Last Autumn's Dream – Dreamcatcher (CD)

//BZ

SVÉD DALLAMOS ROCK csapat a Europe tagjaival és egy kiváló énekessel – ez több, mint amit kívánhatnék, ráadásul mióta a Europe beleszállt a felesleges modernkedésbe zeneileg, öröm a tagokat ebben a bandában olyan zenét játszva hallgatni, amit megszerettünk tőlük évtizedek alatt. A neoklasszikus elemekkel megspékelt intro után a One By One azonnal a legszebb hard rock korszakba, a nyolcvanas és kilencvenes évek fordulójára repít vissza, egyszerre lendületes és erős, valamint a megadallamok sem hiányoznak. A *Hold On To My Heart* simán ráférte volna egy Final Countdown lemezre is, de van itt középtempós AOR nagyívűség (*Frozen Flower, Never Faraway*), igazi svéd ízekkel, különleges harmóniájú refrénnel megáldott galopp (*Silent Dream*), vagány rock amúgy Jeff Scott Soto módra (*Your Kind Of Lovin'*), Whitesnake-ízekkel átitatott finomság (*Who Needs Love*), és a záró ballada (*When My Love Has Left Your Heart*) is úgy tökéletes, ahogy van. Dallamos rock fanoknak azonnali beszerzése kötelező!

GS ★★★★★

Jurópabb, mint a jelenlegi Juróp

Danny Tenaglia – Futurism (CD) //Deeroy

A NEMRÉG VÉGRE A MAGYAR közönséget is megörvendeztető amerikai legenda hosszú idő után ismét egy mix CD-vel jelentkezett, ami a szokásos színvonalat hozza. Aki tiszteletét tette a bulin, annak csalódás lehet a CD, mivel nem éppen a veretős énjét szedi elő, bár a végén kapunk abból is rendesen. Az első lemez a finomabb, manapság divatos kattogós minimál és elvontabb house témákra épít, ráadásul egy klasszikus Yello zenével indít, hogy aztán bemutassa nekünk, Amerikában mit is értenek techno alatt. Ínyenceknek bejövös lesz, nekem ez tetszett a legkevésbé. A második lemez eleje viszi tovább az elsőn megkezdett utat, hogy aztán a felétől belecsapjon a lecsóba és a groovysabb hangzás felé vegye az irányt. Számomra öröm hogy egy ilyen legendás név szerint még mindig van létjogosultsága ezeknek a zenéknek, megcáfolva ezzel néhány magyar „megmondó ember" véleményét. Jönnek sorba a Hertz, Dave Angel és Joris Voorn által készített nóták, sőt még egy magyar is, név szerint Daniel D. egy trackje is felkerült, ami nagy szó! Kötelező!

GS ★★★★★
Az utóbbi idők egyik legjobb techno mix lemeze

The Sound Of The Ninth Season – Mixed By Sven Väth (CD) //Deeroy

IDÉN IS JELENTKEZETT MINDENKI kedvenc német lemezlovasa a soron következő szezonnal, a mindenki által ismert mix sorozatának kilencedik részével. Én utoljára talán a harmadik és a negyedik részt hallgattam rongyosra, azóta viszont olyan vizekre evezett Sven úr, ami számomra kevésbé volt befogadható. De a mostani tech-house és minimál láz kezd olyan szintre elérni, ami számomra is elfogadhatóvá vált, ezért kíváncsian vettem kezembe az albumot. Az első CD érdekesen indul, de meglepő módon nem nyúltam a STOP gomb irányába, ami mint kiderült helyesen tettem, mivel tényleg egész jó zenéket sikerült egymás után pakolni a mesternek. 15-20 perc után jönnek a csapatós tech house muzsikák és a fejem is örült bólogatásba kezdett! Sorban következnek a slágerek és a jobbnál jobb zenék, mint például a Smith & Selway – *Total Departure*, Cirez D remixében, vagy a Radio Slave Feat. Danton Eeprom – *Grindhouse*, Dubfire újraértelmezésében. A második CD pedig folytatja az elsőn megkezdett utat, picit finomabb zenékkel operálva. Ezt is rongyosra fogom hallgatni!

GS ★★★★★
Ismét egy remek szezonon vagyunk túl, erősen ajánlott!

HS7 – Jazz (CD) //Gyu

LEHET, HOGY MESÉLTEM már, de annak idején, amikor dobolni tanultam, a tanárom mintegy fél évi oktatás után azt mondta: most már simán játszhatnál a HS7-ben is. Én ezt annak idején dícséretnek vettem, bár jobban belegondolva nem az volt. A vezető magyar indie-pop banda akkortájt végtelen zenei egyszerűségéről volt híres, amelyet az utóbbi időben komolyítani akartak. Ennek az eredménye a Jazz című album is. A lemez mintegy egy hétig ingyen letölthető volt, aki akkor lemaradt róla, most kénytelen a boltokba fáradni a korongért. A zenekar ezen a lemezen eléggé csapong, kisérletezik, próbálkozik – eleve az első dal szokatlanul „kemény", s akkor még nem beszéltem a *Mától nem számolom* furcsa megszólalásáról. Gyengébb, primitívebb dalok váltakoznak jól megírt nótákkal - néha az az érzésem volt a lemezt hallgatva, hogy egynémely dal úgy került be, hogy „ hááát nem az igazi, de majd ráfogjuk, hogy kisérletezünk, aztán hátha bejön..." Tény, hogy az indie-popos hatások megmaradtak, az alternatív rockzenének a HS7 az egyik legismerteb képviselője Magyarországon, és ezen ez a lemez sem változtat majd. Azoknak ajánlom elsősorban, akiket nem zavar, hogy kedvenc zenekaruk kísérletezget...

GS ★★★☆☆
Olyan „érdekes arcú" lemez..

Megasztár parádé (CD) //Gyu

AMIKOR EZT A LEMEZT hallgatom, sosem tudom eldönteni, vajon azért született, mert a rendezők/szerkesztők sejtették, hogy a negyedik széria bizony gyöngécske lesz (itt a legnagyobb szenzációkat a szavazási csalások, meg egy férfimagazinban vetkőző énekesnő okozták), vagy egyszerűen csak egy újabb rókabőrt akartak lehúzni a jól sikerült első 3 részből – mára már mindegy is – ez a lemez önmagában jobb lett, mint az egész negyedik szezon volt. Voltaképp az első 3 rész legjobb, legismertebb előadói énekelnek rajta (Rúzsa Magdi, Caramel, Gáspár Laci, Bartók Eszter, Pál Tamás, Palcsó Tamás, Tóth Vera, Tóth Gabi és persze még sokan mások..). Sőt, még bónusznak megkapjuk a 3 csillagdalt is, kettőt Pierrot, egyet Novák Péter „tollából". Egy ilyen lemez főleg nosztalgiázásra jó – gyakorlatilag zenei értékeket nemigen közvetít, a dalokat mind-mind ismertük/ismerjük már, hiszen befutott előadókról van szó. S hogy mégsem hordom le a sárga földig, annak egy oka van – a negyedik sorozat annyira nem sikerült jól, hogy ez méginkább felértékelte az első hármat, így ez a lemez a tökéletes nosztalgikus válogatás azoknak, akik szerették a Megasztár első 3 sorozatát.

GS ★★★☆☆
Egy lemez, amely felértékelődött utólag

Basshunter – Now You're Gone (CD) //Gyu

SOKAN IRIGYELHETNÉNEK most, hogy egy olyan lemezről írhatok, amelynek címadó dala 50 milliós nézettséget hozott a YouTube-on – ez azt jelenti, hogy ez a dal abszolút sikeres. Azonban a siker nem feltétlenül annak az értékmérője, mennyire „jó" valami – a Basshunter esetében egy olyan hangot sem hallunk, amit ne hallottunk volna már valamelyik hasonló jellegű dance lemezen (stílusilag az eurodance besorolást élvezi a „csapat"). Az album az Egyesült Királyságban egyből az első helyre tornázta magát – tökéletesen és előre kiismerhetően hozza azt, amit a vásárlók/halglatók elvárnak tőle. Semmi forradalom, semmi újdonság, semmi meglepetés – bumm-bumm-bumm, kellemes, fülbemászó és könnyen ottragadó dallamokkal, manapság megszokott modulált énekkel, unalomig táncolható dalokkal – ezek a szerzők és előadók tökéletesen ismerik azt a formulát, amely segítségével a végtelenségig játszható dalokat lehet írni – azoknak, akik ezt szeretik/elviselik. Hogy miért nem dicsérem a lemezt, annak egy oka van: nincs szüksége rá – a világban a kritikusok java része is porba döngölte, lehúzta, unalmasnak, kiszámíthatónak tartotta, mégis milliószám adják el. Látszik, hogy akik hallgatják és akiknek szól, azok nem kritikusok...

GS ★★★☆☆

Nem kritikusoknak való

Fall Out Boy – Folie a Deux (CD) //mazur

MEGÉRTEM AZOKAT, akik rosszul vannak a Fall Out Boytól, ahogy azokat is, akik odavannak értük. Ők már csak ilyen ellentmondásos arcok, és ez meghatározza legutóbbi lemezüket is. Punk, de persze szalonpunk vagy pop-punk, tökmindegy. Lázadó, de csak annyira, mint bármelyik tizenéves, illetve a trendbe tökéletesen beleillő lázadásával maximálisan kiszolgálja az ízléseket (bár ez nem biztos, hogy jót tesz nekünk). És persze kívülről emós, mégis kicsit érzelemmentes, távolságtartó, önironikus. Más kérdés, hogy milyen a lemez. A pop-punk kettősségből egyértelműen az előbbi felé hajlik, és emopop vonalon bármennyire is korszakalkotó dalszerzőnek van kikiáltva a Stump/Wentz páros, egyszer sem okoz különösebb meglepetést. A dalok persze igen hatékonyan másznak a fülbe, nem is fantáziátlanok, és sokszínűsége ellenére is „egyben" van az album. Mégis minden ízében lerí róla, hogy tömegfogyasztásra gyártották, így ugyanannyira hiteltelenek a személyesebb megnyilatkozások, mint a kikacsintások. Üvölt az egészről, hogy a Fall Out Boy legnagyobb rajongói a Fall Out Boy tagjai – azt hiszem, ránk már nincs is igazán szükségük.

GS ★★★☆☆

Eddigi legjobb albumuk – ami sajna még nem elég

Linkin Park – Road to Revolution (CD) //Gyu

MANAPSÁG CD-T SOK EMBER már csak megszokásból vesz, aztán végiglapozza a bookletet, a számokat áthúzza az MP3 lejátszóba, és szevasz, fel a többi közé, a polcra. Ezért különösen szeretnivalóak a hibrid CD/DVD kiadványok, főleg ha olyan igényes kis pakkban érkeznek, mint a Road to Revolution. Igaz persze az is, hogy a Linkin Park legutóbbi koncertalbumának CD és a DVD változata szinte teljesen ugyanaz, annyi különbséggel, hogy utóbbin plusz négy dal található (ebből három rejtett extraként), de ne legyen az ember telhetetlen. 19 (avagy 23) szám már impozáns kis gyűjteményt alkot, mely minden emlitésre méltó dalt tartalmaz a Linkin Park három nagylemezéről, illetve a Jay-Z-vel közösen jegyzett Collision Course-ról. Sőt, még Mike Shinoda saját kis nünükéjének, a Fort Minornak első lemeze, a Rising Tied is beköszön, csak éppphogy. Csalódást tehát semmiképp nem okoz a felhozatal, de különösebb meglepetést sem. Van már Linkin Park koncertalbumod? A Live in Texas vagy valamelyik korábbi Projekt Revolution? Akkor ez szinte teljesen ugyanaz, csak szebben csomagolva. De hogy mi is ez a Projekt Revolution? Felfoghatók minifesztiválként, vagy gigakoncertként is, nézőpont kérdése. A fő attrakció nyilván mindig a Linkin Park, de komoly előzenekarokkal (itt például többek közt a Pendulum és Jay-Z is melegítette a népet). Ebből persze csak annyi érződik a lemezen, hogy Jay-Z két számra beugrik a koncert végén (a kedvéért valószínűleg széthúzták a hangfalakat, hogy elférjen az arca), ami pedig a DVD-részt illeti, látványban is igen megkapó a közel ötvenezres tömeg. Giga minden, az őrjöngő fanok tengere, a sok a sláger, a hatalmas színpad, a látványos fények (bár utóbbiak mutatósak, kiábrándítóak egy idő után, mert nem mindig passzolnak a zenéhez és nem is túl ötletesek). Hangulat azért persze van, igazi fejletépős, Chester Bennington továbbra is erőlködik, hogy ne egy nagyra nőtt ötödikesnek nézzen ki (így lassan már teljesen szétcsúszik), miközben végre azok is láthatják, hogy Mike Shinoda a banda egyik legfontosabb tagja, akik egyszerű MC-nek hitték (gitározik, billentyűzik, és persze rappel). A számok pedig így élőben sokkal-sokkal erőteljesebbek. Ütős cucc!

GS ★★★★½

Korrekt koncertlemez, korrekt koncertfilm

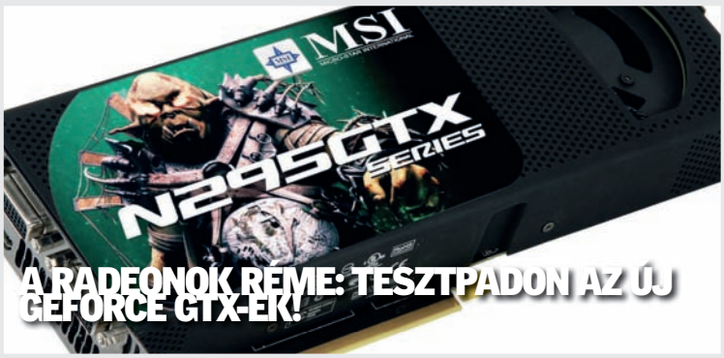
AZ ACTIVISION LEGNAGYOBB FPS-EI

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK MEGJELENIK FEBRUÁR 19.

Boe ezekben a percekben is polírozza angolját (*„this beer is not cold enough", „please dress up and leave my room, I'm married"*, stb.) mert baráti látogatásra vár minket az Activision-Blizzard, hogy bemutassa a 2009-es évre szánt legnagyobb durranásait, és összehozzon minket azok fejlesztőivel. Konkrétan néhány igen ütős FPS-ről van szó, melyeknek most még címét sem szabad előre lelőnünk – vagy ők lőnek le minket. Persze aki tudja, mik 2009 legnagyobb címei, kitalálhatja, mi lesz a februári szám címlapján...

BURNOUT PARADISE

Éljen, éljen, éljen! Minden idők egyik legjobb autós sorozata, a *Burnout* végre PC-n is! A *Burnout Paradise* konzolon is félisten volt, de PC-re kiváló portot, rengeteg új közösségi funkciót ígértek nekünk. A kalandok Paradise Cityben játszódnak, a főcímdal a Guns 'n Roses Paradise City című opusza (nyilván), és dübörögnek a jobbnál jobb verdák! Kell még ennél több? Ja, egy jó kis teszt!



A RADEONOK RÉME: TESZTPADON AZ ÚJ GEFORCE GTX-EK!

Az olcsó grafikus kártyák teljesítményét bemutató tesztet követően valami izgalmasabbra vágytunk, így nem voltunk rest lemérni a legújabb GeForce GTX vezérlőket. Az előző csúcsmodellt váltó GTX 285 mellett a GTX 295 sebességére is fény derül következő számunkban, sőt némi SLI-s mókázásra is számíthattok majd. Az ellenfél természetesen a kanadaiak réme, a jogosan aggódó Radeon HD 4870 X2.

LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Kicsit tartunk a *LotR: Conquest*-től, mert a számunkra szent és sérthetetlen Tolkien-univerzummal nem lehet csak úgy, felelőtlenül játszadozni. A *Star Wars: Battlefront* már bejáratott módszereivel kecsegtető játékra a felelős játékújságírás minden erejével fogunk lecsapni következő számunkban, hogy végleges választ kapjunk az ősi titokra: orkok vagy elfek? Elfek vagy orkok?

THE WHEELMAN

Reméljük, hogy Vin Diesel és lelkes csapata nem hagy minket cserben, és amikor majd kezetekbe veszitek a februári GameStart, már a *The Wheelman* tesztjét olvashatjátok. Hogy miért lenne jó ez? Mert az elmúlt időkben annyi mindent hallottunk a játékról, legfőképp persze jót, BZ személyesen is megnézte, hogy kialakult bennünk egy egészséges várakozás, hogy „lesz-e ez olyan jó, amilyennek igérik". Februárban (talán) kiderül!

DAMNATION

Bár már előre jeleztük a januári számra, úgy látszik a kiadó nem olvasott minket, pedig mi nagyon várjuk már a steampunkkal kevert vadnyugati játékot. S főleg most, a gazdasági válság leggázosabb pillanataiban lehet nagyon is jogos harcolni a nagy CÉG ellen – amely tevékenység egyébként sincs ellenünkre, kivéve, ha magunk is rabszolgalelkű öltönykéknek születtünk. Szóval akcióra fel a vadnyugaton!

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:

BLOODRAYNE 2

Az egyik leghíresebb vámpírcsaj száz százalék, hogy Rayne. Nem elég, hogy szexi, bőrszerkós, plusz jól bánik a kardokkal és a fegyverekkel, még rámenős is, meg combjával a férfiak nyakára kulcsolódva szipkázza ki a testnedveiket. (A vérüket épp...)
Rayne kalandjainak kezdete az első résszel szintén eljutott már hozzátok korábbi teljes játékként, így éppen itt volt az ideje, hogy az akkor kissé fél

A **Gyémánt Kiadás** sorozatba csak a PC-s játékok krémje kerülhet be! A sorszámozott, exkluzív kiadások megdobogtatják minden igazi gyűjtő szívét.
Legendás címek az őket megillető csomagolásban, magyar nyelven, kedvező 4990 Ft-os áron.
Ne feledd: a Gyémánt a legjobb ajándék.
A sorozat tagjai 2008 decemberétől kaphatók.

Penumbra Anthology

Unreal Anthology

Unreal Tournament III

Gears of War

Lost Planet - Extreme Condition

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR 4990 Ft CD PROJEKT

MAGYAR NYELVEN HU CD PROJEKT

A **Topseller** első játékai 2008 októberében jelentek meg. A folyamatosan bővülő sorozat jelenleg 17 címet tartalmaz a közelmúlt PC-s sikerei közül. Legyenek a kedvenceid akár az autóversenyek, akár az akciójátékok, az ügyességi játékok vagy a stratégiák – a Topseller sorozatban megtalálod a hozzád illő játékot... Ha a megjelenéskor lemaradtát volna valamelyik címről, most itt a lehetőség, hogy hihetetlen – 3990 Ft-os áron – megszerezd!

Blacksite *Penumra Black Plague* *The Suffering I-II.* *Clive Barker's Jericho*

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR 3990 Ft CD PROJEKT

A **Legjobb Választás** nevet viselő – legsikeresebb sorozatunk - 2008 augusztusa óta érhető el a boltokban, és bővülő kínálata jelenleg közel 30 címet ölel fel. 1990Ft-os árával és játékosok által kiválasztott címeivel hamar sokak kedvencévé vált a sorozat. Az elektronikus regisztráció után elérhető letölthető tartalmak, értékes nyeremények és a fix ajándékok pedig olyan extrák amelyek miatt különösen megéri megvásárolni és regisztrálni a Legjobb Választás sorozat címeit.

HITMAN: CONTRACTS | HITMAN: SILENT ASSASSIN | A SPIDERWICK KRÓNIKÁK | COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR 1990 Ft CD PROJEKT

MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A CDPROJEKT

©2009 CD Projekt Magyarország Kft. A "Gyémánt Kiadás" logó és felirat a CD Projekt KFt. bejegyzett védjegyei. Minden egyéb védjegy, márkanév és grafikai elem a megfelelő tulajdonosok birtokában van. Minden jog fenntartva

PLUSZ
Plusz rovatunkban, ezúttal a Fallout 3-hoz érkezett átfogó szerkesztőprogramot, a Garden of Eden Creation Kit-et találhatjátok. A programmal gyakorlatilag bármilyen módosítást eszközölhettek a játékban, szóval jó szórakozást!

DEMÓ
Januári kiemelt demónk a Drakensang: The Dark Eye, mely hazájában, Németországban elnyerte az év szerepjátéka díjat, így már emiatt is mindenképpen érdemes odafigyelnünk rá

Teljes DVD-tartalom GameStar 2009. JANUÁR

DEMÓK
Drakensang: The Dark Eye
Legendary
Project Aftermath
Stuntmania Pro

GSTV MŰSOR
felkonf
játékvideók
másvilág
mélyvíz
aréna
kerekasztal

JAVÍTÁSOK
Far Cry 2
Gothic 3: Forsaken Gods
GTA IV
EU: Rome – Vae Victis
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Vampyre Story

MINI JÁTÉKOK
Demolition Gunner
Invisible Vision
Knytt
La Mulana
Missing
Swarm Racer

KÉPGALÉRIA
Battle of Atlantis
Battlestation Pacific
Confrontation Peace
Enfocement
Divine Divinity II: Ego
Draconis
Grand Ages Rome
Killzone 2
Stormrise

MÉLYVÍZ
Driver: ATI v8.12, Nvidia v.180.20
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
Vírusírtás, spam: NOD32, MPP Desktop levélszűrő
DVD-író szoftver: Burn4Free
Irodai programok: OpenOffice

EXKLUZÍV CIKKEK
Tom Clancy's EndWar
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts
Gaindward HD 4870 Golden Sample
Brutal Legend
Warhammer 40k: Dawn of War 2
Uncharted 2: Among Thieves
Runes of Magic
Resident Evil 5
The Sims 3

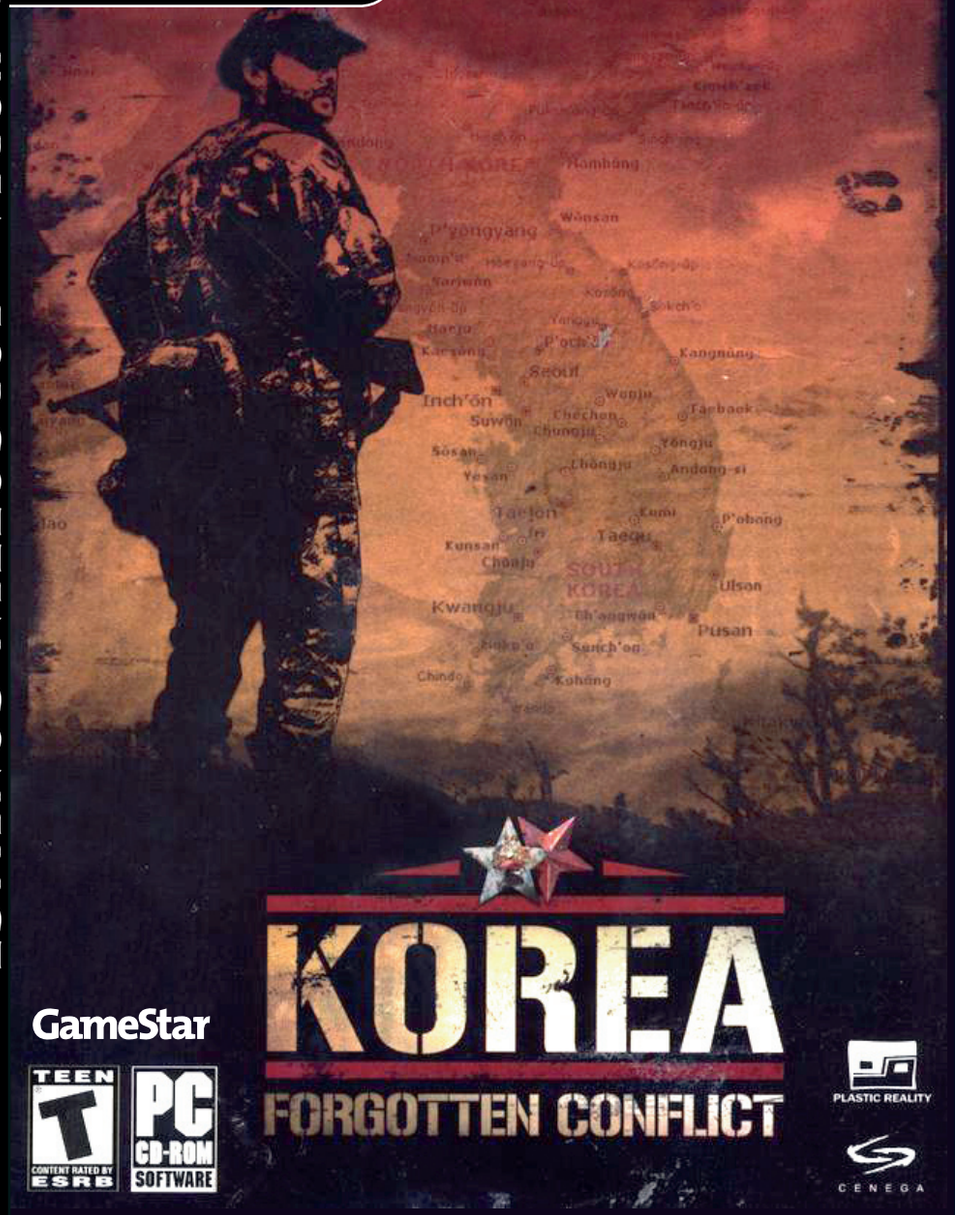
MOZI
Spíler
Égető bizonyíték
Sasszem
Vérző olaj
Speed Racer

HÁTTÉRKÉPEK
Halo Wars
The Witcher
Neverwinter Nights 2: SoZ
Overlord II
Street Fighter IV
Resistance 2
The Wheelman
Resident Evil Degeneration
Watchmen
Heavenly Sword
Mirror's Edge
Resident Evil 5

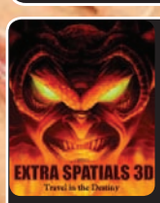
CSALÁSOK, TRAINEREK
C&C: Read Alert 3
Combat Wings: Battle of Britain
Dark Avatar
Fallout 3
Far Cry 2
Gothic 3
GTA IV
Guitar Hero: Aerosmith
Hired Guns: Jagged Edge
King's Bounty
Left 4 Dead
MotorMX4
Quantum of Solace
Rise of the Argonauts
Sacred 2: Fallen Angel
Stronghold Legends
Supreme Ruler 2020
The Witcher

PC DVD ROM
KOREA - FORGOTTEN CONFLICT
IDG
GS0901

PC DVD-ROM



játék, csengőhang a 1796-os számra elküldött kód után máris a Tied!

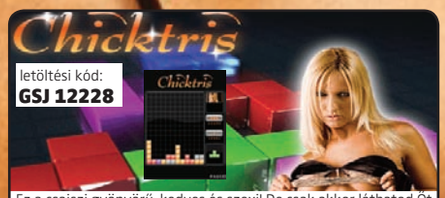


Egy gonosz spirituális faj érkezik a Földre az ismert univerzumon túlról. Céljuk, hogy az emberi agyat manipulálják, az embereket egymás ellen fordítsák, majd elpusztítsák őket. A Te feladatod megvédeni a bolygót a betolakodóktól.

letöltési kód: **GSJ 12237**

Egy népszerű bárban találod magad, iszol valamit, kellemesen telik az idő, gyönyörű lányok vesznek körül! Ha sikerül elkapnod őket, akkor adnak Neked egy csókot. De légy óvatos a kidobófiúkkal, mert könnyen az utcán találhatod magad!

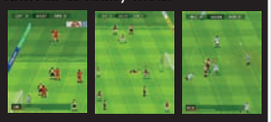
letöltési kód: **GSJ 12235**



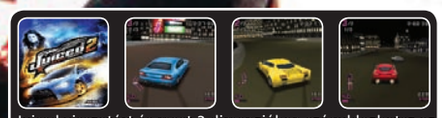
letöltési kód: **GSJ 12228**

Ez a csajszi gyönyörű, kedves és szexi! De csak akkor láthatod Őt teljesen meztelenül, ha ennek az klasszikus árkád játéknak igazi mestere vagy!

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**



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

letöltési kód: **GSJ 12076**

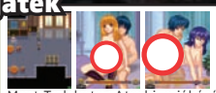
letöltési kód: **GSJ 12124**

MÉGTÖBB JÁTÉK: **WWW.GAMESTER.HU**

2188-at írunk. A Halál ura, Emperor Mardoss az Univerzum leigázására készül! Csak egyetlen ember állhat a sötétség: Lance Walker.

letöltési kód: **GSJ 12227**

Új erotikus játék

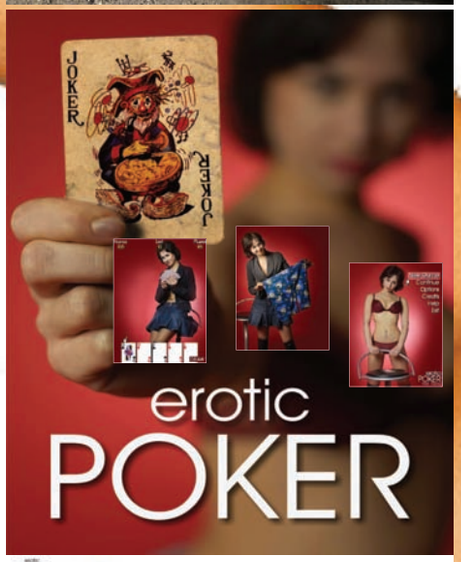


Most Te lehetsz Atashi, a jóképű fotós, aki a kisugárzását beveti munkája során.!Minél jobban tetszettél nekik, annál több pontot kapsz. A játék célja egy címlapfotó Natsumival!

letöltési kód: **GSJ 12220**

Csak egy DAKAR™ van, és azon csak egyvalaki lehet győztes. Urald a lélegzetelállító dél-amerikai terepet, és utasítsd magad mögé az ellenfeleket az idei DAKAR™ 2009 bajnokságon. Csak a hátadat lássák a világ legjobb raliján!

letöltési kód: **GSJ 12241**



letöltési kód: **GSJ 12165**

Csőre tölts! Megérkezett a DOOM RPG! Baljós erők szállták meg a Union Aerospace Corporation (Egyesült ripari Vállalat) marsi kutatótelepét. Küzdj a kiberdémonok tömegei ellen klasszikus Doom-fegyverekkel és -eszközökkel. Tíz hatalmas, titkos termekkel teli pályát fedezhetsz fel az ördögi invázió rejtélyének megoldásához. A DOOM RPG igazi csemegeként szolgál a régi Doom-rajongóknak – továbbá egy teljesen új generációt is bevezet a nagysikerű klasszikus belső nézetű lövöldözős játék (FPS) világába.

letöltési kód: **GSJ 12136**

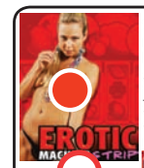
más más játék, csengőhang, háttérkép:
TV2 Teletext 600. oldal
Viasat Teletext 500. oldal

www.gamester.hu

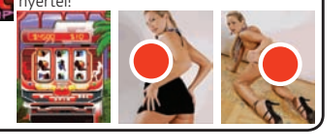
letöltési kód: **GSJ 12172**

letöltési kód: **GSJ 12125**

letöltési kód: **GSJ 12057**

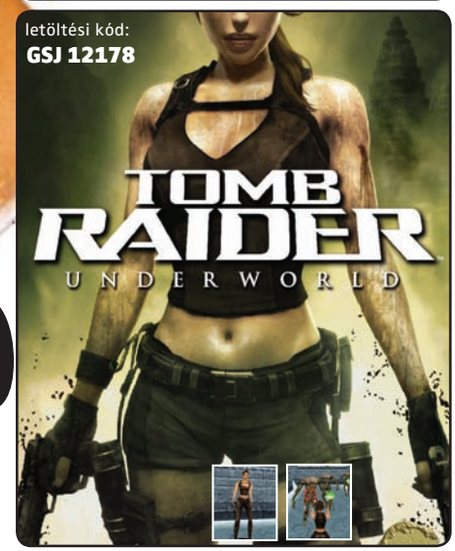


Szereted a kockázatot, a kaszinókat és a nyerőgépeket? Az Erotic Machine az egyik legnépszerűbb kaszinó játék. A cél az, hogy annyi pénzt nyerj, amennyit csak tudsz! A játék 3 nyerőgépből áll! A játék elején, csak az első nyerőgéppel játszhatsz, a többit csak akkor használhatod, ha az előzőn már nyertél!



etöltési kód: **GSJ 12021**

letöltési kód: **GSJ 12178**



A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon Igy 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 valósághű 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 megtalálod, hogy honnan töltheted le a kódhoz tartozó tartalmat.
4. Töltsd le, más dolgod már nincs is. Ha megnyerte tetszésed ugyan ilyen egyszerűen másik is a Tied lehet!

JÁTÉKOKBAN GAZDAG ÚJ ÉVET KÍVÁN AZ ELECTRONIC ARTS!

LOTR Conquest

Megjelenés: január 16.
Platform: PC, PS3, Xbox 360

Battleforge

Megjelenés: március 27.
Platform: PC

Burnout Paradise

Megjelenés: február 6.
Platform: PC, PS3, Xbox 360