

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2009. FEBRUÁR
1995 FORINT

GameStar



TELJES JÁTÉK: BloodRayne 2

A szexi vámpírlány
kalandjai folytatódnak...

EXTRÉM TELJESÍTMÉNY

AZ NVIDIA VISSZAVÁG

GTX 285 és 295 az ATI szuperkártyái ellen



NEED FOR SPEED SHIFT, NITRO, WORLD ONLINE

A megkopott széria teljesen új utakon!

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II

Exkluzív fókuszteszt az utóbbi idők legjobb stratégiájáról!

PREMIER!

SINGULARITY

Call of Duty? Rage? Ugyan! Az Activision új FPS-csodával villant 2009-ben!

Exkluzív beszámoló egyenesen a fejlesztőstúdióból!

www.gamestar.hu

2009/02
1995 Ft

GameStar
IDG
HUNGARY



9 771787 902009 09002



BURNOUT PARADISE

Megérkezett PC-re a legendás
konzolos autóverseny!



STREET FIGHTER IV

Feltámadnak a verekedős
játékok! – Teszt

1000 Ft-os ajándékkupon játékvásárláshoz! Részletek a lapban!



GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

0148-NVIDIA GF 9800GTX+ 512MB HDMI DVI

HDMI



9863-ATI HD 4830 512MB Dual DVI, TVO



NVIDIA GeForce 9800GTX+
745 MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR3 memória
1100 Mhz (DDR2200) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
Dual DVI + HDMI



ATI HD4830 (RV770LE)
575 MHz GPU
DirectX 10.1
512 MB DDR3 memória
900 Mhz (DDR1800) RAM sebesség
CrossFire X™ (Super AA)
Dual DVI

9962-NVIDIA GF 9800GT 512MB HDMI DVI

HDMI



9702-ATI HD 4650 512MB HDMI DVI



NVIDIA GeForce 9800GT
600 MHz GPU
DirectX 10
512 MB DDR3 memória
900 Mhz (DDR1800) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
DVI + VGA + HDMI



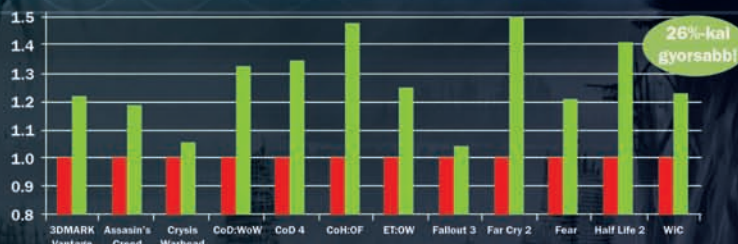
ATI HD4650 (RV730Pro)
600 MHz GPU
DirectX 10.1
512 MB DDR2 memória
400 Mhz (DDR800) RAM sebesség
CrossFire X™ (Super AA)
DVI + HDMI + VGA

GeForce GTX295

A világ leggyorsabb önálló VGA kártyája

*Átlag FPS 2500x1600; 3DMark Vantage és Crysis 1900x1200 felbontásnál
Intel Core i7 3.2GHz, Windows Vista 32bit

■ Radeon HD4870X2
■ GeForce GTX295



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

HKC

HŰTÉS MAGASFOKON.



HKC USP-7630 moduláris tápegység

Teljesítmény: 630W, 12cm Fan
Ventillátor zajszint: 20dB
aktív PFC | 1x20+4 pin
4xMolex | 2xFDD | 1xS-ATA
2xPCI-E | 1x8-pin (4+4)
ATX 12V 2.2 verzió | Dual +12V kimenet.
SLI támogatás | CE minősítés
2 év garancia



HKC 7062GB Blue Ház

Méret: 420x182x446mm
2x5,25" | 1x3,5"
6xrejtett 3,5"
előlap: USB / E-SATA / Audio
430W tápegységgel
12cm fan TC kontroll
20+4 pin / SATA
leégés és rövidzár védelem



HKC USP-5565 extra halk tápegység

Teljesítmény: 580W | 12cm Fan
Ventillátor zajszint: <20dB
extra passzív PFC | 1x20+4 pin
6xMolex | 2xFDD | 1xP8-pin
4xS-ATA | 2xPCI-E | 1x8-pin (4x2)
CE minősítés
2 év garancia



HKC 7062GR Red Ház

Méret: 420x182x446mm
2x5,25" | 1x3,5"
6xrejtett 3,5"
előlap: USB / E-SATA / Audio
430W tápegységgel
12cm fan TC kontroll
20+4 pin / SATA
leégés és rövidzár védelem



HKC USP-5580 extra halk tápegység

Teljesítmény: 580W | 14cm Fan
Ventillátor zajszint: <20dB
passzív PFC | 1x20+4 pin | 4xMolex
2xFDD | 1xP8-pin | 4xS-ATA
2xPCI-E | 1x8-pin (4+4)
SLI támogatás | CE minősítés
2 év garancia



HKC USP-3430 extra halk tápegység

Teljesítmény: 430W | 12cm Fan
Ventillátor zajszint: 20-25dB
passzív PFC | 20+4 táposatlakozó
4xMolex | 2xS-ATA | 1xPCI-E
1xFDD | 1xP4 | 1xPower
CE minősítés
2 év garancia



WORLD IN CRYISIS

A nerfbunkó végül a játékiparra is lecsap

// Boe

A LIG EGY HÓNAPPAL A KARÁCSONYI szerzon után, amikor a játékipar dübörögve aratta le szokásos év végi babérjait, elkezdtek szállingózni a kiadók tényleges pénzügyi eredményeit taglaló jelentések, és világossá vált: a válság végül elérte a mi iparágunkat is.

A nagy összeomlás a gazdaság más területein ugye már tavaly ősszel éreztette hatásait, ám a játékipar a szokásos karácsonyi felfutás közben még bizakodó volt. Ám mostanra kiderült, hogy a saját ritmusában pörgő piac egyedi szezonalitása csupán késleltette az elkerülhetlent. 2009 első heteiben sorozatos, ezres nagyságrendű elbocsátásokat jelentettek be a legnagyobb kiadók, legutolsó negyedéves pénzügyi eredményeik ugyanis többszázmillió veszteségeket termeltek – nem is feltétlenül csak az eladott példányszámok miatt, hiszen a részvénytőke gyengélkedése is megviseli őket. Az EA, a Microsoft, a Sony, a Capcom, a SEGA, az Activision Blizzard, a THQ, stb., mind veszteséggel zártak. Két kivételt találunk, a Ubisoftot, és a Nintendót, ám elemzők szerint ők sem néznek túl fényes 2009-es év elé. A válság a hazai piacon is érezteti hatá-

sát, a kiadók és forgalmazók létszámot csökkentenek, irodákat zárnak be, külföldre költöznek. Hasonlóan nehéz helyzetben vannak a hazai játékefejlesztő stúdiók, szinte kivétel nélkül mindegyiknél a válságmenedzsment, a túlélés, a munkahelyek megőrzése az elsősorú napirendi pont.

Mik lehetnek a kilátások? A fenti negatív eredmények nem olyan mélységűek, mint a gazdaság többi területén elszervekedtek, a játékiparnak ugyanis még mindig megvan az az ütőkártyája, hogy ár/érték arányt tekintve a videójáték az egyik leggazdaságosabb szórakozási forma, és – ebben több elemző egyetért – a válság 2009-ben sem fogja olyan arányban érinteni az ágazat szereplőit, mint más területekét. A játékipar általános növekedése nem áll meg, csak lelassul, sőt, néhány terület – az olcsó casual és online játékok – még profitálni is fog a kialakult helyzetből, de legalábbis terven felüli növekedést produkál majd. Magyarán máris látni a fényt az alagút végén, csak túl kell élni addig. És hogy ezt hogy lehet elérni? A két véglet könnyebb helyzetben van: a kicsi és rugalmas cégeket egyszerűbb átszervezni a kialakult helyzetnek megfelelően, az óriási tartalékkal rendelkezők pedig egyszerűen tovább

képesek finanszírozni a nehéz körülmények miatt elkönyvelt veszteségeket. Az EA mindemellett felállított néhány direktívát, melyeket követni fog a válság ideje alatt, ezek között olyan lépések szerepelnek, mint az innovatív és minőségi folytatások készítése kisebb fejlesztési költséggel, ezzel a már bevezetett szériák életben tartása, amelyeknél szükséges, annál a sorozat újraértelmezése, emellett az eddigieknél is markánsabb marketing- és reklámkampányokkal számolnak, illetve erőteljesebben koncentrálnának a szárnyaló Wii platformra. Persze ezek mellett a leépítések és a költségracionalizálás sem elkerülhető. Mások, mint a Ubisoft, vagy az Activision Blizzard ném kockázatvállalástól sem riadnak vissza, már ha az új márkanevek bevezetését annak lehet nevezni: mindkét óriás több új IP piacra dobását tervezi 2009-ben (igaz, ez valahol kényszerpálya, hisz ezeket a címeket már éveken keresztül elkezdtek fejleszteni). Ezek közül az egyik az Activision *Singularity*-je, amitől nagyon sokat remél a kiadó, és a Wisconsin állambeli Madisonban rendezett sajtótúrán kiderült, hogy nem is joggal tanul – a játék kimagasló lesz a 2009-es felhozatalban. Ám kérdés, hogy pénzügyileg a sorozatok és folytatások tengerében megállja-e majd a helyét jelen gazdasági körülmények között. Kiderül.



24 CÍMLAPSZTORI

AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK FAGYOS ÉSZAKI VIDÉKEIRE látogattunk, egyenesen a Raven Software főhadiszállására, hogy megnézzük legújabb, készülőfélben lévő játékaikat, különösképp a *Singularity*-t, ezt a teljesen új, történetorientált sci-fi FPS-t, amely újraértelmezi az „időmanipulálást” a videójátékokban. Kipróbáltuk a *Wolfenstein*-t és az új *Wolverine* játékot is, és interjút készítettünk a fejlesztőcég elnökével – a felhalmozott tudásbázist a 24. oldaltól kezdődően szívhajtható magatokba.



GameStar TARTALOM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 HÍREK
- 24 RAVEN AKTÁK
- 25 SINGULARITY
- 32 LÁTOGATÁS A RAVEN STÚDIÓBAN
- 33 WOLFENSTEIN
- 34 X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
- 36 MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE SINGLE PLAYER GAME
- 38 NEED FOR SPEED: SHIFT
- 44 2008 LEGFORRÓBB PILLANATAI
- 46 THE CHRONICLES OF RIDICK : ASSAULT ON DARK ATHENA
- 50 TOP 10... UGRÁÁSI!
- 52 TROPICO 3
- 53 RED ALERT 3: UPRISING

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 56 WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II
- 64 EGY KÁVÉ MELLETT... BRIAN RAFFELLEL
- 66 BURNOUT PARADISE
- 72 LORD OF THE RINGS: CONQUEST
- 76 X-BLADES
- 78 CRYOSTASIS: THE SLEEP OF REASON
- 80 FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE
- 81 BOLT
- 82 SPORE: CREEPY & CUTE PARTS
- 83 GOTHIC 3: FORSAKEN GODS
- 84 STREET FIGHTER IV
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 88 HÍREK
- 92 GIGABYTE GM-M8000, J&W MINIX 780G-SP128MB
- 93 ASUS M4A79 DELUXE, BENQ M2200HD
- 94 IN WIN COMMANDER 1200 W, HP VOICE MESSENGER
- 95 LOGITECH MX1100, OCZ GLADIATOR MAX
- 96 NVIDIA GEFORCE GTX 285 ÉS 295 A TESZTPADON
- 98 VISSZAFOGOTT KÜLSŐK, ÉRTÉKES BELSŐK
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 102 TÍZ ÉVES A GAMESTAR! #2
- 104 GAMER LAKBERENDEZÉS
- 106 VÁLSÁG VAN!!! OMGOMG!!!
- 107 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



W40K: DAWN OF WAR II

56

Előre, csatatestvérek!



22

 GEFORCE GTX 285 ÉS 295 TESZT

Az NVIDIA visszavág!



104

 GAMER LAKBERENDEZÉS

Mi van, ha az egész lakás a játékról szól?



66

BURNOUT PARADISE



38

NEED FOR SPEED: SHIFT



25

SINGULARITY



GYORSKERESŐ

BATTLEFIELD: 1943	17
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	17
BOLT	81
BURNOUT PARADISE	66
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	22
CRYOSTASIS: THE SLEEP OF REASON	78
DEAD RISING 2	18
FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE	80
GOthic 3: FORSAKEN GODS	83
LEFT 4 DEAD	18
LORD OF THE RINGS: CONQUEST	72
NEED FOR SPEED: SHIFT	38
RED ALERT 3: UPRISING	53
RED DEAD REDEMPTION	19
SAW	21
SINGULARITY	25
SPORE: CREEPY & CUTE PARTS	82
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC	21
STREET FIGHTER IV	84



TERMINATOR: SALVATION	14
THE CHRONICLES OF RIDDICK :	
ASSAULT ON DARK ATHENA	46
TRANSFORMERS:	
REVENGE OF THE FALLEN	22
TROPICO 3	52
WARHAMMER 40000. DOWN OF WAR II	56
WOLFENSTEIN	33
X-BLADES	76
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE	34

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: ender!



KORA: 32
SZERET: az nem tűr nyomdafestéket
KEDVENC JÁTÉK: Vector TD 2, StarCraft II
TITKOS VÁGYA: ha leírom, akkor már nem titkos, comprende?
EZT TOLJA: Warhammer 40K: Dawn of War II, Burnout Paradise

MÁR AZ ANYATEJEL SZÍVTAM MANGAMBA a marxizmust, munkás-prole...
 Ja, ez nem az.

A JÁTÉKÚJSÁGÍRÁSSAL KOMOLYABAN először 20 éves koromban kerültem kapcsolatba, amikor is a Démon nevű szerepjáték-újságnak voltam a vezető szerkesztője az első számtól az utolsóig (ez utóbbi, ha jól emlékszem, az ötödik lapszámot jelentette). A gamer újságírás közelébe alaposan kiépített kapcsolatrendszeremnek köszönhetően kerültem, tudniillik Stóki cimborám (volt gimnáziumi osztálytársam) a Kandó kollégium lakója volt, és régi ismeretségünkre való tekintettel beköltöztem a szobájába hesszneli. Itt ismerkedtünk meg Hancuval, aki a szomszéd szobában lakott, és akkoriban a PC Ultra nevű, Commodore Világ jogutód lapnak volt a szerkesztője. A Quake első részének megjelenésekor egy cikkírójuk (nevét személyiségi jogi okokból inkább nem közölném) a korszakalkotó játékkal kapcsolatban a tesztben olyan dolgokat tartott fontosnak kiemelni, mint például „a játék menüje New Game, Load Game és Save Game opciókat tartalmaz”. Ekkor fordultam Hancuhoz a megállapítással, mely szerint: „figyi tesó, ilyen én is

tudok írni”, mire az ő válasza az volt, hogy „ebben biztos vagyok”. Szóval így.

EGYETEM MELLETT KÜLÖNFÉLE ÚJSÁGOKNAK külsőztem (PC ZED pl.), majd az ELTE Társadalomtudományi Karának szociológus szakának elvégzése után a Bálint György Újságíró Akadémián szereztem újságíró posztgraduális diplomát.

EKKOR JÖTTEM RÁ, HOGY UGYAN ÉLETEM első 25 évét sikerült kibekelni munkahely nélkül, de a második 25-re már kevés az esély, így az induló GameStarnál lettem nem is tudom micsoda. Nem túl sokáig, mert régi cimborám, K. Laci (közismertebb nevén CoVboy) hívására a konzoljátékokkal foglalkozó Playtime! újsághoz igazoltam szerkesztőnek. Sajnos a lap nem ment túl jól, ezért átigazoltam az 576 Kbyte-hoz főszerkesztőnek.

EZEKBE AZ IDŐKBEN LETT SZITTYÓ lapigazgató a GameStar kiadójánál, az IDG-nél, és megkeresett, hogy nem lenne-e kedvem visszajönni a céghez. Úgy gondoltam, hogy egy nemzetközi cégnél sokkal több tapasztalatot tudok szerezni, és szakmailag jobban tudok fejlődni, ezért elfogadtam a felkérést.

A GAMESTARNÁL SOKÁIG AZ ELŐZETES rovatot szerkesztettem, majd pár évvel később főszerkesztő-helyettes lettem. Az utóbbi pozícióban a munkám folyamatosan változik, ezért találok most is érdekesnek és szakmai kihívásnak. A nyomtatott újság felügyelete után mostanában inkább az online részzel foglalkozom időm nagy részében, a GSO fejlesztéseinek kitalálása és koordinálása a feladatom, ami a nemsokára megújuló gamestar.hu mellett elsősorban a tv.gamestar.hu weboldalt jelenti.

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: **Halász Bertalan** (Boe) bhalasz@idg.hu
 Főszerkesztő helyettes: **Fülöp Viktor** (ender) vflop@idg.hu
 Pedellus bácsi: **Virágh Márton** (mazu) mviragh@idg.hu

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Gyepes Máté (Matteo) mgyepes@idg.hu
Kálmán Balázs (Flatline) bkalm@idg.hu
Csoma Péter (Zarathos) pcsona@idg.hu

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

Munkatársak:
Balla „Naughty” Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Bátky-Valentin Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berr) berri@gamestar.hu
Borsos Gyula (Gulius) gyborsos@idg.hu
Csontos Péter (Csont) pcsona@idg.hu
Hajdú Éva (Eskin) eskin@gamestar.hu
Mezei Károly (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu
Páli Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu
Telek Zoltán (Sam) ztelek@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavaliér) chavaliér@gamestar.hu

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

GameStar TV
 Szerkesztő: **Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu
 Videoszerkesztő: **Kálmán Balázs** (Flatline) flatline@flatline.hu

GameStar Online
 Szerkesztő: **Virágh Márton** (mazu) mviragh@idg.hu
 Programozás: **Abonyi Dávid** (dabonyi) dabonyi@idg.hu
 Munkatársak:
Borsos Gyula (Gulius) gborsos@idg.hu
Gombos Zoltán (Vakka) zgombos@idg.hu
Kiss Balázs (bazsowicz) bkiss@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavaliér) chavaliér@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
 Lapidagató: Melovics Csaba cmelovics@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: Bohm Andrea abohm@idg.hu
 Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
 Médiaajánlatok: idg.hu/media
 E-mail: keriroda@idg.hu
 MARKETING
 Marketing munkatárs: Kovács Judit jkovacs@idg.hu
 KONFERENCIA
 Rendezvény szervező:
 Hadházi Dániel dhadhazi@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
 Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu
 Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a híralközbesztőkönél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirlapelofizetes@posta.hu), Budapesten a Hírlap Ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Örczy-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: 995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 8 870 Ft, 1 éves előfizetés: 19 020 Ft

GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

JOGI KÖZLEMÉNYEK
 Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratoskat 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, önállóan 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 virusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



TELJES JÁTÉK: BLOODRAYNE 2

A gyönyörű félvámpír a nácik után saját féltestvéreit ritkítja

//Zarathos

RAYNE, A GYÖNYÖRŰ DHAMPÍR (vámpír apától és ember anyától született) lány hetven évvel az első rész eseményei után sem adta még fel a természetfeletti gonosz erők ellen vívott harcát. A *Bloodrayne 2* számos bevált megoldást elesett a hatalmas kritikai sikert aratott *Prince of Persia: Sands of Time*-től, és hasonló rúdon ugrálás platform elemekkel dobta fel a játékmenetet. A harc azonban maradt az első részben is bevált pörgős darabolás, de a monotonitás megtörése végett hősnőnk ezúttal számos látványos kombót is használhat csata közben. A *Bloodrayne 2* nem próbál meg többnek tűnni annál, ami: egy szórakoztató és véres kaszabolás egy csinos hősnővel, horror környezetben. A kítűzött célt azonban hiánytalanul teljesíti, és kiváló szórakozást nyújt minden akciójáték-kezdőnek.



HARDVERIGÉNY minimum

1 GHz processzor
256 MB memória
Direct X 8.1

HARDVERIGÉNY ajánlott

Pentium 4 2.0 GHz
vagy egyező AMD processzor
512 MB memória,
GeForce FX, Radeon 9600,
9700, 9800 vagy jobb
videokártya



TARTALOM
2009. FEBRUÁR

7 műsor:
2 óra 44 perc

JÁTÉKOK

{ Burnout Paradise	1:29
{ Winter Sports	6:32
{ LOTR: Conquest	15:18
{ Street Fighter IV	19:11
{ F.E.A.R. 2	22:45
{ Ski Challenge	27:20
{ Runes Of Magic	30:27
{ Open TTD	34:35

MÉLYVÍZ

{ GTX Gainward 295	0:15
{ Mini itx Phenommal	5:11
{ Prada telő,	
Prada órával	9:00
{ HP iPaq Mobile Voice	
Messenger	16:26

A HÓNAP SZOMORÚSÁGA:

Nemrégiben igen szomorú esemény történt a GameStar (illetve kiadója az IDG Hungary) életében: valaki, akít

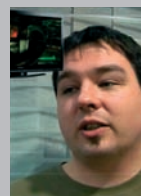
nagyon kedveltünk, akinek nagyon sokat köszönhetünk, akivel mindennap együtt dolgoztunk, elment örökre és talán csak egy távoli felhő széléről néz minket, ahogy tovább dolgozunk. A Felkonban BZ és Duncan búcsúztatják barátunkat és kollégánkat, Sanyát.

A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA: EZ MÁR MAJDNEM 300!



Matteo továbbra sem kíméli magát, nem elég, hogy ő lett a PoP pályázatunk szupermodellje, emellett még van ideje tesztelni és tesztelni! Mivel a Geforce sorozat már majdnem a 300-nál jár, így bátran állíthatjuk, hogy a GeForce GTX 295 „This Is Madness! Minusz 5!” – megszületett ugyanis a leggyorsabb kártya!

A HÓNAP EXTRÁJA: MEGMONDJUK A TUTIT



Amikor kéznél van egy kamera és egy mikrofon, elkerülhetetlen, hogy mindenféleképp megkérdezősködjünk az embereket. Ezúttal maradtunk házon belül, hiszen saját kollégáinktól érdeklődtünk meg, szerintük melyik játék volt 2008 legjobbja – ez a műsor a közeljövőben majd második résszel is jelentkezni fog!

Police Street Destruction

EGYEDI GRAFIKÁJÚ, felülnézetes akciójáték, melyben egy rendőrautó belsejéből kell fenntartanunk (vagy éppen lerombolnunk) a rendet a fennhatóságunk alá tartozó városban, szétcsapva a bűnözők között. Jól.



TOVÁBBI DEMÓK A DVD-N:

Puzzlegeddon
Railroad Lines
Western Shooter

The Last Remnant: Benchmark

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

ESET SMART SECURITY DOBOZ (33ZADD)



Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az Eset Smart Security programcsomag szolgáltatja, mely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található Eset Smart Security kliensprogramot, majd ezek után ellátogatasz a www.eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükségled lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A kód a NOD32 aktiválásához is felhasználható. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!

MPP DESKTOP (UJA7K8)



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

HASZNOS PROGRAMOK

amelyekre szükséged lehet

DRIVER: ATI 9.1 XP/Vista,
NVIDIA181.22 XP/Vista

VIDEÓ: SLD Codec Pack v2.2, DivX
v6.8 WinXP, VLC Player v0.9.8

FILE MANAGER: Total Commander
v7.0.4a, Free Download Manager 2.5

GRAFIKA: HyperSnap-DX 6.4,
IrfanView v4.23, GIMP 2.6.4, Paint.NET
3.36

INTERNET: Internet Explorer 7,
FireFox 3.0.6

CHAT: Windows Live Messenger,
mIRC 6.35

TÖMÖRÍTŐ: WinRAR v3.80, WinZip 12

VÍRUSIRTÁS, SPAMSZŰRÉS:
NOD32, MPP Desktop levélszűrő

DVD-ÍRÓ SZOFTVER:
Burn4Free v4.6

IRODAI SZOFTVER: Open Office
3.0.1

FIGYELEM!

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

FIGYELEM! Ebben a hónapban a DVD-ROM úgynevezett **UDF filerendszer** tartalmaz. 2002-ben és 2003-ban gyártott 8x és 16x-os DVD olvasókon teszteltük, ahol ez nem okozott gondot, azonban egyes régebbi típusokon előfordulhatnak problémák az UDF filerendszer miatt – amennyiben régi (1x, 2x, 4x) DVD-olvasók van és gondjai vannak a lemez elolvasásával annak ez lehet az oka. Ez esetben a lemez szerése nem jelenthet megoldást – csak egy újabb gyártmányú DVD olvasó beszerzése oldhatja meg a problémát. Minden egyéb probléma esetén hívd a 06-1-577-4301-et, vagy írd a terjesztes@idg.hu-ra, de előtte olvasd el ezt! Amennyiben a GS102A jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található [index.htm](#) nevű állományt. A kezelőfelület Firefox böngészőre és 1024*768-as felbontásra van optimalizálva. A *Bloodrayne 2* telepítéséhez futtatni kell a főkönyvtárban található „setup.exe” fájlt. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

ARÉNA

Köszö a leveleket!!

// Gyu



KEDVES OLAVSÓK!

EZ A MEGSZÓLÍTÁS VOLT MINDEN IDŐK egyik legbájosabb elgépélése / hibája a GameStarban, amelyet mind a mai napig használunk a szerkesztőségben, mert bár azóta kijavítottuk korrektorainkkal (most direkt maradt így), a mi belső nyelvhasználatunkban megmaradt az olavsó (kiejtése olafsó) szó. Hogy miért írom ezt le? Mert elindult a 10 éves GS nosztalgia, amelyből természetesen az Aréna is kiveszi a részét! Jó szórakozást!

**E HAVI LEVELLEINK
A DECEMBERI GAMESTARRA
REAGÁLNAK**



A HÓNAP LEVELE



Megfigyeltem egy érdekes dolgot, amely egyszerűen nem hagy nyugodni, és kikívánczik elmém rejtejt zugaiból. Az észrevételeim pedig nem más, mint a játékok, és azok hangminősége. Az egész úgy kezdődött, hogy az integrált hangkárttyám nem szerepelt túl jól 5.1-ben, (értsd: nem mentek a hátsó hangszórók minden második játéknál). Elhatároztam egy régi GS-es cikked alapján, hogy veszek egy Creative X-Fi-t, és egy táposabb hangrendszert is szereztem. Most már minden szép és jó lenne, ha a játékfejlesztők vennék a fáradságot és megcsinálnák a játékok hang részét is, és nem csak a grafikára figyelnének. A mostani játékok már sok esetben 10 GB felett vannak (pl. GTA 4), főként a sok-sok nyelv miatt – amelyben persze legtöbbször nincs benne a magyar – viszont az audio része egyenlő a nullával. Legutóbb a *Silent Hill Homecoming*-nál botránkoztam meg, mert az audio könyvtárban a zenék egy része, (ráadásul főcíme) 60kbs-os ogg volt. 2008-ban azért ez már felháborító. 8GB-ban még wav-ba is beleférne, és erre nem mentség az integrált

hangkárttyák ilyen intenzív terjedése. Ezt te tudod a legjobban Gyu, hiszen te is aktív zenész. Remélem, ez a minőségi tendencia megváltozik, méghozzá pozitív irányba. (Bocs, ha kicsit hosszú voltam).

[e-mail] – Gulácsi Péter

Nagyon régóta vártam már, hogy érkezzen egy levél, ami a játékok hangjaival foglalkozik. Mert ugye divat a programozással, az optimalizálással, a grafikai engine tulajdonságaival törődni, oldalakon át elmélkedni editorok-ról, mesterséges intelligenciáról, de a hanggal kevesen törődnek. Ez sajnos meglátszik rajtam is – imádok MMO-kkal játszani, de megmondom őszintén, BÁRME-LYIK MMO-ról is van szó, az első ismerkedések után lekapcsolom benne a hangot, és inkább zenét hallgatok közben. Miért? Mert amikor a századik kardcsapást vagy tűzlabdát létrehozom, és pont ugyanaz a hangja, vagy amikor az ezredik ork is pont ugyanazzal a halálkiáltással hal meg, mint az előző 999, akkor kissé ideges kezdek lenni. Ezt

még annak idején, a klasszikus korszakban csak elfogadtam, hogy például a *Warcraft* első részeiben MINDEN peonnak ugyanaz a hangja, és mind ugyanazt mondja. Lassú gépek voltak, kis tárkapacitással, kevés erővel. Azonban most, hogy egy igényesebb játék terepeit 2-3 évig tervezik, igazán lenne idő (és hely a merevlemezen), hogy egy szereplőnek ne 1, ne 2-3 (ami már eleve előrelépés) hanem mondjuk 15-20 tagline-ja, azaz ugyanarra a helyzetre elmondott mondata legyen. Igen, kétségtelen, hogy ez növelné a költségeket, hiszen több élő szereplő kell, de még az is előrelépés lenne, ha ugyanazt a mondatot legalább 3-4-féleképp mondaná el az a kedves szereplő – úgy érzem, hogy a nagy grafikai fejlődés mellett a játékok hangjának fejlődése NEM tartja ugyanazt az ütemet. Talán a jövőben, ha a grafikus engine-ek fejlődése lassulni kezd, a hang felzárkózik majd – reménykedjünk... És akkor talán majd néhány év múlva visszakapcsolom a hangot is a játékhoz...

A PAPÍR MEG CSAK ROMLIK...

Ez az első levellem az Aréna-ba és előre is elnézést, hogy én is (mint a magyarok többsége) csak panaszkodom, de el kell, hogy meséljem, mekkora sokk ért ma hajnalban, amikor megvásároltam a GameStar! Már gyanús volt, hogy az újság súlya kb. fele volt a megszokottnak, rögtön meg is néztem, benne van-e a

DVD. Kibontva elszőnyedve tapasztaltam, hogy valószínűleg a világ legrosszabb minőségű papírjára nyomták igénytelen eljárással írásaitokat, a képek szinte élvezhetetlen minőségűek lettek. Majdnem mindegyik lap alja berepedt lapozás közben (pedig finom voltam és nőies), ez irtó gáz egy ilyen lap esetében, hiszen nem egy napilapot vettem!!! Tudom, hogy 2009 van, meg a nagybani helyzet, és tuti emelt árat a nyomda, de nem hiszem el, hogy csak ilyen minőség

mellett lehet 2000 Ft alatt tartani a lap árát!!! Kérlek, mérlegetétek, hogy biztos ilyen irányban szeretnétek-e haladni a lap minőségét illetően, biztos nem én leszek az egyetlen, akinek feltűnt ez a (negatív) váltás! [e-mail] – Borsos Gábor

Érdeklösség, hogy egyedül Te írtál ezzel a témával kapcsolatban levelet – én nem tudok róla, hogy változtattunk volna a papír minőségén,

Hali! Azt akarom kérdezni, hogy a januári számban a hardver piactéren (95. oldal) azt írtátok a Gainward Rampage700 Golden Sample-hez, hogy csak 14500 Ft-ba kerül. Én megnéztem a neten, de 139000 Ft alatt nem találtam, mondjátok, hol kapom meg ilyen olcsón? (Bence)

Sehol, mind nyomdahiba áldozatai letünk – elnézésedet kérjük.

Jó előfizetőként megkaptam a lapot, minden szép és jó, ám az MPP Desktop havi kódja, nos, „rossz” volt. A DVD-n lévő Mélyvízben csak annyit láttam, hogy MPP havi kód „Lásd az újságban!”, ám az ottani kód már lejárt. Utánanéztem, és biztosan véletlenül a két számmal ezelőtti kódot raktátok be az újságba. El tudnátok küldeni e-mail-en az MPP havi kódját?

Ha bármilyen reklamációtok van az újsággal kapcsolatban, forduljatok a terjesztéshez: terjesztés@idg.hu

Nagy gond miatt írok most neked. A számítógépes játékokban a véreseket és a horrisztikusakat szeretem, állandóan ezekkel nyomom. Egy hónapja azonban minden megváltozott számomra. Haverom kölcsönadott egy vadi új horrorfilmet, és



bár az tény (ahogy ezt a 2009-es változásokról szóló cikkben is leírtuk), hogy az újság ezen száma rövidebb lett, talán emiatt tűnt úgy, hogy vékonyabb a papír. Az elmúlt 10 évben mindig is voltak olyan peches olvasók, akiknek a kezében szétesett, elszakadt a lap egy-egy példánya, nekik is mindig azt javasoltam, hogy ha gondjuk és panaszuk van, forduljanak a kedves, aranyos és segítőkész ügyfélszolgálatunkhoz (terjesztes@idg.hu). A sérült lapszámot természetesen kicserélik.

BOTRÁNY A LOVAK KÖRÜL!

Megjegyezném, hogy a játékesztek alapján elég szegényes volt a felhozatal (F.E.A.R. 2, Saints Row 2, Rise of the Argonauts, Shaun White Snowboarding, Mount & Blade, CSI:NY, My Horse and Me 2)... ez összesen 7 db. Jó, tudom én, hogy a karácsonyi nagyüzem után nem sok minden jut januárra, de akkor is. A másik pedig a Táltos Paripám 2... Mintha azt írtátok volna, hogy ezentúl azért lesz állandóan változó a lapszám, hogy ahol kell, ott legyen hely a sok cikknek, ahol meg nem kell, ott ne kelljen baromságokról írni... akkor ez most hogy is van? Nem tudom, hogy a Táltos Paripám 2 mennyire érdekli a játékosközönséget. Meg most jöhetnék azzal is, hogy gamer magazin általában nem casual játékosok vesznek, márpedig a My Horse and Me 2 igencsak ebbe a kategóriába tartozik... [fórum] – Jardo

A pacis cikk írója, Flatline válaszolt erre a felvetésre: „Ez a casual kategória olyan szinten félre lett értelmezve általában, hogy ihaj. Csak azért, mert sikk, és mert úgy hangzik, mint valami nagyon menő új dolog, baromira nem az. A casual játékok NAGYON nem a My Horse And Me 2 kategória. A Bejeweled igen... ez nem. A Pacim 2 játék sokkal közelebb áll egy Simshez, mint egy casual játékhoz, tessék már kicsit utánanézni a fogalmaknak, ha már okként dobálózunk vele. Nem szabad mindenre vakon rányomni, hogy casual, amivel elvileg lányok többet játszanának, vagy nem tetszik, mert nem FPS... Nézd, játéktól függetlenül csak azt szeretném, hogy ne használjátok a casual kifejezést, ha nem helyénvaló. Akkor mondhatnád a Pacim 2-re,



hogy casual, ha: (És most mindenki figyeljen, mert ez a lényeg, most lehet okulni)

1. Könnyen elsajátítható, többnyire egy egérklikkeléssel vezérelhető játék, ami nem bonyolult.
2. 99%-ban 2D grafikájú
3. 99%-ban böngészőben futtatható
4. Rövid, 2-3 perces időközönként is játszható, nem szükséges több időt tölteni vele a gyors eredményekért.
5. Javarást 10 fő alatti gárda készíti a játékokat, alacsony költségvetésből. Ha bárki szerint a Pacim 2 ebbe a kategóriába esik, akkor mondhatja, hogy casual. (De nem.) Azt pedig tanuljuk már meg elfogadni, hogy más

embereknek más játékok tetszhetnek. Nem csak az lehet a jó, ami NEKÜNK tetszik.

10 ÉV HOSSZÚ IDŐ

Nemrég kaptam meg a legfrissebb GS-t, és mindjárt jött az ihlet eme rövid kis szösszenet megírására (főleg mert Te is erre bátorítasz mindenkit az Aréna végén). Először is idén lesz kerekem 10 esztendő a lap, ehhez gratulálók! 2002 óta olvasom, és 2004 óta előfizetője vagyok, így bátran mondhatom, hogy ennyi év után kiemelt szerepe van az életemben, most pedig nagyon örülök Flatline felbukkanásának. Még a Gamerben kedveltem meg a stílusát, de a lap megszűnése után visszatértem a gyökerekhez. (Nem úgy értem, ahogy ti hiszitek, hogy értem. Feltéve, hogy úgy hiszitek, hogy értem, ahogy én hiszem, hogy értitek...) Egyszóval jó, hogy itt van. Innentől már tényleg rövidre fogom: a tulajdonképpeni ok, amiért írok, az pont a GS 10. születésnapja lenne. Mivel ez idő alatt rengeteget változott a lap, sokan talán már nem is emlékeznek, illetve sokan bizonyára eleve nem is látták, hogy milyen volt kezdetben. Ezért, mint kő-sza ötlet, vetem fel annak lehetőségét, hogy majd az októberi szám (tudom, hogy most még marhára nem időszéri, de egyrészt most jutott eszembe, másrészt a bevezetőben és a lapban több helyen is azzal kecsegtettek, hogy mi lesz akkor) tartalmazhatna egy „retro”



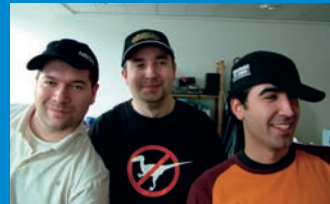
AKÁR TELJESEN ÚJ TARTALOM IS LEHETNE A RÉGI DIZÁJNNAL, ESETLEG VÁLOGATÁS A KEDVENC RÉSZEITEKBŐL

Fallout nyereményjátékunkat videó kategóriában **rallyefan81**, fotó kategóriában **Kenyeres Zolt** és **Nagy Róbert** nyerte, szívből gratulálunk a nyereményekhez és a beküldött munkákhoz!



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

Ebben a hónapban a legjobb leveleket/hozzászólásokat beküldők sapkaözönben részesülnek. **Kővári Zsolt** egy **WoW**, **Culácsi Péter** egy **Far Cry 2**, míg **Szalóki Gábor** egy **Brothers in Arms: Hell's Highway** baseball-sapkát nyertek. Szívből gratulálunk és csak így tovább!



A képen látható személyek nem azonosak a nyertesekkel. A képen látható személyek hivatalos sapkamodellek, akik ezúttal csupán illusztrációs feladatot látnak el. A sapkát fertőtleníttve juttatjuk el a valódi nyertesekhez!

RÖVIDEN

már izgultam milyen lehet... nagyot csalódtam. Minden részlet uncsi, és a hangulatfokozás is gyenge. Ez a játékok miatt van, vagy csak a filmek gyengülnek?

Gondolom, a film volt gyenge...nem minden horrorfilm jó, ahogy nem minden rántothús sem finom... meg kell tanulni válogatni és csak a jót megnézni / enni.

Én meg szoktam nézni a PC World újságot is a könyvtárban, és ott is videokártya teszt volt ugyanazokkal a kártyákkal, amelyeket a GameStarban is láttam, bár ez nem zavart, mert csak otthon vettem észre, hogy a GameStarban is ugyanaz volt az írás, mint a PC Worldben. Ez engem egy icpicit zavart, mert ezért vártam a januári GS-t. (Sipos Richárd)

Közös a tesztlabor, lévén a PC World a testvérlapunk. Matteo pedig közös „metszet”... Elnézést kérek, ha ez a megoldás számokra kellemetlenségét okoz, de a nagy tesztet várhatóan a jövőben is közzé tesznek.

Vazz!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Nincs Ender Mazur Show, csak ezért vettem régebben a GameStart!!!!!!!!!!!!!! (nfsmw)

Már vagy egy éve nincs.... elég régen vehetted a GameStart. De lesz!

Nekem olyan kiadás kéne, hogy CSAK AZ ÚJSÁG! Semmilyen DVD-melléklet, semmilyen teljes játék, csak maga az újság... az szerintem még 800 Ft-os áron is nyereséges lenne a GS-nek, mert ennél vastagabb újságok 500 Ft-ba kerülnek, szal... (kilipeti)



OLVASÓ vs. OLVASÓ

részt, ami akár teljesen új tartalom is lehetne a régi dizájnnal, esetleg válogatás a kedvenc részeitéből, a kezdetekről. De egy retro Aréna különkiadás mindenképpen. Mivel az egyik új ficsörötök a dinamikus oldalszám, ennek mindenképpen szentelhetnétek egy kevés (tényleg nem sok) helyet. Szerintem megfontolandó. Érdekes és tanulságos lenne, és mint kincset, úgy őrizném (mondjuk minden számot úgy őrzök...).

A 10 éves GameStart egész éves emlékezés veszi majd körül. A pontos részleteit még nem árulhatom el, de lesznek érdekességek jócskán – hidd el, mi is nagyon büszkék vagyunk rá, hogy eljön a 10 éves pillanat, főleg azok, akik ott voltunk a lap megszületésénél is. Emlékszem, 1999 nem épp életem legjobb éve volt, sok minden változott akkor, ahhoz képest ma béke és nyugalom van – sok mindent elvesztettem az életemből azóta, de a GameStaron keresztül hihetetlen mennyiségű öröm és élmény ért – elképesztően sok jó embert ismertem meg. S bár sokan nem olvassák ezeket a sorokat, ezúton szeretnék Nektek mindent megköszönni, amit tőletek kaptam/kaptunk az elmúlt 10 évben. S mindezt a maximálisat messze felülmúló tisztelettel teszem. Köszönöm/Köszönjük!

NCSOFT, A MÁSOLO!

Napok óta azon töprengök, hogy vajon az NCSOFT 2009-ben meddig fogja bírni, és hogy a Blizzard hogy tűri el ezt a sok másolást. Gondolom,



Ezzel a levellem Juhász Attila decemberi lapszámában megjelent levelére szeretnék reagálni. (Tudom, kicsit megkésve). Nem akarok szórászhagosatónak tűnni, de a „magyarítás” mint szó így helyes, ahogy van, mivel a játék, ha magyarítod, magyar lesz, nem pedig magyaros. Egy zeneszámot lehet pl. rockosítani és akkor rockos lesz, de nem lesz rock. Egyik barátom mondta nekem egyszer, hogy ha magyarítani akarsz egy játékot, akkor menj a www.magyaritasok.hu-ra, ha magyarosítani, szórd be erős paprikával! Azóta nem mondom, hogy magyarosítás.

Jó dolog a magyarítás szerintem, mivel sajnos Magyarország lakosságának kevés százaléka beszéli az angolt. De úgy gondolom, hogy megkéne hagyni az esélyt az angolul jól beszélők számára, hogy eredeti nyelven játszanak egy játékkal. Például nekem az *Unreal Tournament 3* magyarul van meg, és elég illúzióromboló, amikor kiírja 2 kill után a képernyő közepére, hogy „Duplagyilk!!!!” vagy hogy „Ámokfutáááá!!!!”. Ezzel nem a fordítók munkáját akarom kri-

hallottál már az „Aion” nevű játékról. Erről egy kedves barátom úgy áradozik, hogy neki meglesz, amint kijön, megveszi (ő is WoWozik, mint én). Próbálok lebeszélni róla, hogy csak egy utánzás lesz, nem érdemes megvenni, de azt állítja, hogy istenkirály lesz, mert nézett róla videót. Én is néztem, és az a véleményem, hogy hiába akadt egy-két jó ötlet (légi harc), attól még nem lesz egyedi, mint a WoW. És mellette még az is érdekes, hogy (majdnem) egyidőben jött ki a WoTLK-kal. Vajon miért? Azért, mert a WoTLK túl jól sikerült és egyre kevesebben fizetnek elő lineage-re (nem is csodálkoznék, ha a lineage-ben megjelenne egy „Evil Knight” néven ismert DK utánzás) és erre beállítanak ezzel a sz**ral, hogy ők most milyen istenkirályul le fogják égetni a Blizzardot. Nem tudom, hogy ki az NCSOFT vezetője, és hogy meddig sülyed még, de csak gratu-

tizálni, hiszen ők mindent megtesznek, csak sajnos a legtöbb játékban használt angol kifejezést nem is lehet jól lefordítani magyarra, egyszerűen nem hangzik jól. Jó példák ezekre a különböző fantasy helyszínek, fegyverek, személyek nevei. Biztos mindenkinek ismerős Thrall, akit egy magyar könyvben Delejnek fordítanak. Az ilyeneket néha nem ártana inkább angolul hagyni. Köztes megoldás lehet, hogy egy magyar nyelvű játékban is meghagyják lehetőségként az eredeti nyelvet is, bár ez szinkronos változatnál sok helyet foglalhat, de felírtos verzió esetén nem hinném, hogy nem férne rá a korongra.

[e-mail] Szalóki Gábor

Valóban, különbség van a magyar és a magyaros között, hiszen az Alsó-Szászországban főzött Goulasch az maximum magyarosch, míg a Karakószörccsögön készített magyar. Azonban nem elvetendő tény, hogy amikor egy játékot magyarosítanak (és direkt írom így), azzal magyarossá teszik azt. Nem magyarrá. Az NFS Most Wanted

lálni tudok nekik: Szép munka volt!
[e-mail] Satanka

Úgy érzem, egy cseppet elfogult vagy a WoW-val szemben – attól, hogy a WoW jó játék, még más is lehet az. Ezért is ígértem az Aion, amelyben azért a „néhány ötletnél” sokkal több potenciál van, ha a 3D-s harcból indulunk ki, akkor máris totál más. Nem hiszem, hogy az NCSOFT bárkit is beégetne – egyszerűen csak egy jó MMO-t fejlesztenek. De ez majd kiderül, amikor megjelenik az Aion. Addig csak spekulálni lehet...

A NOVELLA

Ha tudtok türelmesen várni, elküldök egy rövid kis novellát, megmutatván, hogy mire is gondolok (te is benne vagy, Gyu!). Történet: Helyszín: New Earth, Proxima City. Egy, a Központi Toronyban dolgozó

nem lesz magyar játék attól, hogy lefordították, de kétségtelenül magyaros lesz – hiszen magyarul szólal majd meg, amivel magyar, azaz magyaros hatást kelt majd. Persze nyugodtan bele lehet kötni abba, amit írok, manapság nagy divat a „magyar” szót elemezgetni, kategóriákat felállítani: mi mennyire magyar, stb... akár magyarítás, akár magyarosítás legyen a kifejezés, a lényeg az, hogy a külföldiül nem tudó kedves játékos pontosan megértse a játékot és a játék magyar kommunikációja miatt megnőjön a játék élvezeti értéke. Úgy gondolom, ez az igazán lényeges, hogy a játékosoknak jó legyen, és nem az, hogyan nevezzük... S ezért is dicséretes, amit egyre több magyar kiadó csinál – pénzt és energiát nem kímélve adaptálják a játékokat a magyar piacra – ennek örülünk, aztán hogy az magyarítás, vagy magyarosítás, szerintem tök mindegy. Speciel a lefordított filmeknél használt „szinkron” kifejezés nem is magyar szó, így mi még örülhetünk is.

hacker (mazur) kétségbeesetten próbálja a titkos adatokat elmenteni egy adathordozóra, és törölni a gép teljes adattárállományát, miközben egy terrorcsoportot 4 Viron Roham Klánőr tart vissza, köztük Geeh'gyu (Gyu).....

A többit majd a későbbiekben leírom. Remélem, felkeltette az érdeklődésedet. [e-mail] Molnár Tibor

Tibor helyett én írtam le egy rövid részletet: „M'azur csatlakoztatta a decket a neuróhálózathoz, amikor egy nagy robbanás megrázta az egész konzolt:

**– Mi a fax van? Csináljatok valamit, így nem lehet dolgozni! – ordította, miközben megpróbálta megtartani egyensúlyát.
– Másold már azt a xart, aztán húzzunk innen a fenébe! – ordított vissza Geeh'gyu, miközben tárat cserélt. A terroristák eközben újabb gránátot**

Pár éve volt már piros, melléklet nélküli GS, de nem hozta be az árát, így már nincs melléklet nélküli GS. S ezen nem is tervezzük változtatni.

Ezaz, nem is tudtam, hogy 576 akció megint van az újságban.

Egyszerű oka van – mindkét félnek elő-

nyös volt, miért ne ismételnék meg? Régről, még az 576 Kbyte -os időkből ismerem SZJVC-t (Széchenyi János Vagyok Ceglédre). Kezdetektől vettem az 576-ot, aztán megszünt akkor, és áttértem a GameStarra, ahol ő is dolgozott valamicskét. Már akkor is kíváncsi voltam, hogy vele mi van. (USZ)

Én is csak annyit tudok róla, hogy komoly egészségügyi problémái voltak...

de évek óta nem beszéltem vele. Fel szeretném hívni a GS szerkesztők figyelmét, hogy decemberi számuk DVD-jén a NOD32 TRÓJAI VÍRUST (!!!) talált. (marking92)

Javaslatunk: a heurisztikus keresését kapsold ki – a DVD-t több vírusirtóval is ellenőrizzük. Így annak az esélye, hogy vírus maradna rajta, igencsak csekély. Vi-

szont a téves riasztásé sokkal nagyobb. Ti szoktatok TV-sorozatokat nézni? Nekem nagy kedvencem a Hősök, a Szökés és a Dilis detektívek... (embar3)

Én most megmondom az őszintét – majdnem hogy sorozatfüggő vagyok (magyar angolsággal sorozat junkie) – elég sok sorozatot nézek, sokat kedvelek, nagy kedvenceim a Fringe,



élesítettek, a vakolat hullani kezdett, egy nagyobb darab eltalálta M'azur...
– A pixába! Hacker vagyok, nem tank, fedeztetek már, idióták! – kiáltotta a romok között fedezékben kuporgó 4 Viron Roham Klánörnek. Azok csak morogtak egyet, majd ismét plazmasugárzások sístergése töltötte meg a levegőt...
– M'azur, mi van már, hol tartasz? Fogyóban a lőszer! 2-3 percnél tovább nem tudunk kitarítani!
– Nyugi, Geeh'gyu, már 16%... 18%... 20%...
Ekkor újabb nagy robbanás talált be, az egyik klánór véresen lehanyaglott... Geeh'gyu mutatta őrmesterének, hogy vizsgálja meg a sebesültet, 100%-ra állította a szórást és egy hatalmas plazmalabdát küldött be a terroristák közé:
– Ezt kapjátok be! Muahahahaha
– kacagott ördögien, amikor a

terroristákra ráomlott a tető.
– Negyven százalék! – mondta M'azur.
– Jobb lesz, ha sietsz – felelte erre Geeh'gyu – Most töltik a Démont...
– Na nee, csináljatok valamit, csak a Démont neeee! – esett kétségbe erre M'azur, és nyomogatni kezdte a deck gombjait... – Felgyorsult az áttöltés, már 75%!
– 95-nél szólj, elindítom az átsugárzást!
– Kilencven, kilencvenöt megvan, indítsd!
Geeh'gyu megnyomta a kis kék gombot a labda alakú teleporteren... ekkor hangzott fel a Démon eltéveszthetetlen brummogása.
– Csak a Démont ne! – ordítottak fel mindnyájan. Ekkor ugrott a számláló a deken 100%-ra, s hirtelen kék köd vette őket körül... s csak zuhantak és zuhantak..."

AZ EMBEREK EGYMÁST TAPOSNÁK MENEKÜLÉS KÖZBEN, ÖLNÉNEK AZ ÉLELEMÉRT, SZÁLLÁSÉRT



MILYEN LENNE A FALLOUTBAN ÉLNI

Szeretitek a *Left 4 Dead*-et? A *Fallout*-ot? És a *Gears of War*-t? Én szeretem őket, de csak játékként. Mi lenne, ha ez megtörténne a valóságban? Mi lenne, ha tényleg lenne egy ilyen vírus, mint a *Left 4 Dead*-ben? Vagy lezajlana egy akkora atomháború, mint a *Fallout*-ban? És ha megszállnának az idegenek? Tudom, hogy ez a valóságban úgyse történhetne meg, de mi lenne, ha...? Elég lenne az is, ha teljesen elolvadnának a jégsapkák. Milyen lenne a világ? Mi zajlana le? Ti mit csinálnátok? Otthon ülnétek és várnátok halálotokat, vagy kimentétek harcolni? Milyen lenne zombinak/mutánsnak vagy akárminek lenni? Ezek fontos kérdések, de szerencsére (tudomásunk szerint) ilyen veszély nem fenyeget minket. Én szeretem az ilyen játékokat, bevallom, de nem szívessen élnék ilyen időkben. Szerintem ti sem.

[e-mail] Kővári Zsolt

Ha mindez bekövetkezne, nem lenne választási lehetőség, hogy „Te szeretnél ebben a világban élni? Igen/Nem” – ha jönne az atom, sokan meghalnak, de akik túlélnek, azoknak nem lenne más választásuk, mint abban a környezetben élni... Ha jobban belegondolsz, manapság is ez „zajlik” kicsiben. Akit megtámad a rák, annak nincs választása – nem tud betölteni egy másik játékkállást... Vagy aki azon a repülőn utazik, amelyik zuhanni kezd, nincs mit ennie, csak reménykedhet a csodában. Egy a lényeg, ne hagyjuk, hogy atomkatasztrófák meg vírusok elszabaduljanak, és tegyük meg mindent, hogy a rák gyógyítható legyen – a repülő sajnos néha így is, úgy is le fog zuhanni – reméljük, minél ritkábban.

A GYÁRTÓK TARTJÁK ÉLETBEN

A barátaimmal azon tanakodtunk hogy vajon mi tartja életben a versenyt? Hát a harc! És ez alatt nem *Battlefield*-re vagy *CS*-re gondolok, hanem hardverekre. Gondoljunk csak bele: vagy egy X gyártó és kijelenti hogy ez a csúcs-kártya/cpu/deszka. Ez után sokáig nem lenne új hardver, hanem „ez lenne a legjobb” és ezen nyammognánk 2 évig. De ha lenne egy Y gyártó és kiad

amelyek a DVD kiadás számára készülnek, de megjelenést követően kb fél évvel kikerülnek az online-ra is. És vannak olyan online-os videók, amelyek bár az online-on már adásba kerültek, bekerülnek az OFFLINE, azaz a DVD-s kiadásba is. Ez általában játékvideókra szokott vonatkozni. Magyarán akkor láthatok mindent időben, ha megveszitek a lapot és figyelitek az online-t is.

egy VGA-t az X kártyái ellen. Ezekután az X gyártó fogja magát és világra hoz egy jobb VGA-t. A heves harc láttán egy Z gyártó procikat kezd előállítani ezzel karöltve az Y gyártóval lenyomva egy titkos szerződéssel az X gyártót. Ezekután az X gyártó köt egy szerződést az 'A' játégyártóval miszerint készítenek egy jó motort a következő ígéretes brandhez azzal a feltétellel hogy pl. az újabb VGA-khoz külön nagybetűs grafikai támogatást ad a game-hez és az introban megjelenik a gyártó neve+ a legdrágább vga-khoz hozzáadja A Játékot. Ezután több játékot hoz ki a 'B' fejlesztő és hasonló reménnyel fogoz a párososhoz. Ezt még sokái ragozhatnánk.

[e-mail] X.Y.

Én a levél olvasása közben elvesztettem a fonalt, hogy akkor most X meg Y meg Z kicsoda, de mindegy is – amit itt feltaláltál az nem más, mint a „szabad verseny kapitalizmus”. Legjobb példa erre bemenni egy élelmiszerboltba, ahol van 10 -féle tej. Kérdezhetnénk is, hogy mi a fenének, hiszen egyik is tej, meg a másik is. Node nem mindegy, milyen a csomagolás, honnan származik, mennyibe kerül, mekkora a zsírtartalma, sőt lehet az íze is eltérő. Ugyanmígyv an az ásványvizekkel is, meg a gyorsrizzsel és millió egyéb dologgal – a piacot a piacon levő gyártók folyamatos versenye alakítja – eltűnnek régi termékek, megjelennek újak, s végül is „elvilág” mi, vásárlók járunk a legjobban. Én csak azt nem szoktam érteni, amikor általam kedvelt termékek tűnnek el örökre – biztos nekem lehet kifordult izlésem, vagy nem tudom. Egyébként jól látod – ha PC-n nem lenne ilyen elképesztő hardveres verseny, a PC, mint platform, igen nagy bajban lenne.

UTÓIRAT

Valaha, egyszer, egy távoli galaxisban létezett egy történelmi mű, az RFT (Részletek a Föld Történelméből) – talán ideje lenne leporolni a köteteket és megnézni, mi volt akkor, amikor 10 éves lett a GameStar, mindenesetre sosem hittem volna, hogy a lovak ekkora hullámokat keltenek, hogy mazur és én novellafőszereplők leszünk, hogy vannak, akik nem akarnának a *Left 4 Dead* világában élni (speciel én sem akarnék). Szóval volt tanulság e hónapban is bőven, s míg az RFT elsárgult fóliánsai között kutatok, változatlanul maradok

maximális tisztelettel,

RÖVIDEN

the Mentalist, My name is Earl, Lost, How I Met Your Mother, Legend of the Seeker, Dr. House és még sorolhatnám. Most indult kettő új, amit nagyon megkedveltem, a Lie to Me és a Trust Me – remélem, sokáig élnek és hamar bejönnek a magyar csatornákra is.

Mostanában elég sok videót nézek a GSTV Online-on, meg persze a DVD-n is,

de Isten igazából még nem érttem meg a rendszert, mi mikor és hogyan kerül ki a tv.gamestar.hu – ra. Felvilágosítanátok? (Erdei Bence)

A dolog roppant egyszerű – vannak olyna műsorok (on-line Aréna, on-line kerekasztal stb...) Amelyek csak az on-line GSTV számára készülnek. Léteznek olyanok, Offline Aréna, Másvilág, stb...)



SZASZTOK!

Juj juj, gyorsan gyorsan! Sajnos nincs sok időm most szerkesztői bevezetőt írni, mert a szerkiben már itt figyel a Dawn of War II, és hát sajnos munkaköri kötelességem napi szinten tájékozottnak lenni a játékvilág történéseiben. Így – tetszik, nem tetszik – az úrgárdistákkal irtogatom napi 24 órában az ellenem tévedőket. Borzasztó, megterhelő ez a meló, mindig is mondtam. Mazurnak pedig, aki összepakolta az előzetes rovatot, ezúton is köszi, biztos sok érdekes finomság került bele, gondolom.

ender

JÁTÉKOK & VALÓSÁG

A kapcsolat néha erősebb, mint hinnénk...

SOKAN MÉG MINDIG úgy tekintenek a számítógépes játékokra, mint egyfajta menekülésre a valódi világból – űrhajókon ugrálunk a hiperűrbe, dinoszauruszokkal vagy szörnyekkel küzdünk, esetleg zombihadsereg elől menekülünk... Pedig néha a

játékok furcsábbnál furcsább módon kapcsolódnak a való világhoz. Néha valamilyen játék egyik tulajdonsága fordul át furcsa, de jövedelmező üzletté, máskor komoly célokra használnak játékokat. Az alábbi hírcsokor kifejezetten új gyűjtés, és ha belegondolunk, hogy csak egy hónapon belül

ennyi furcsa szál szövődött a valóság és a játékvilág között, meg kell állapítanunk: bizony, így vagy úgy, pozitív vagy negatív értelemben, de a gamervilág elválaszthatatlan része az élet minden területének. Nézzük, mire „használhatók” a játékok mostanában:

KATONÁK KIKÉPZÉSÉRE

A kezdeményezés nem újdonság, hiszen az *America's Army* már szintén a hadsereg segítségével készült el, hogy a fiatalokkal teljesen valószerű környezetben ismertessék meg az amerikai hadsereg feladatait. Ez a játék azonban még főleg a „népnek” szól, most azonban az amerikai katonai vezetés teljesen zárt fejlesztést indított.

Az Amerikai Haditengerészet Kutatási Hivatala összesen 36 millió dollár értékben adott megbízást egy olyan szoftver elkészítésére, amely alapvetően lövöldözős és taktikai FPS-ek elemeit felhasználva most már kifejezetten csak katonai, belső felhasználásra lesz használható. A projektnek egyelőre igen kacifántos nevet találtak ki: FITE-JCTD névre hallgat a kicsike, amely a Future Immersive Training Environment – Joint Capability Technology Demonstration (Jövőbeli Részletes Gyakorló Környezet – Egysített Képesség és Technológia Demonstráció) rövidítése. Lehet benne valami, hogy a hadseregnek nincs humora...

Lényeg a lényeg: a játék teljesen realiztikusan használja majd az összes jelenlegi fegyvert és katonai kutyuit, sőt, beletesznek olyan, még fejlesztés alatt álló eszközöket is, amelyek csak 5-10 éven belül bukkanhatnak fel a seregben, azonban ezzel a programmal már a fizikai megvalósulásuk előtt be lehet gyakorolni a használatukat. Épp ezért

az AA-tól eltérően itt állítólag ultramagas biztonsági előírások lesznek érvényben a játékkal kapcsolatban, hogy tényleg csak az illetékesek láthassák. Na, erre azért kíváncsiak leszünk...



HÁZIMUNKÁRA

A cosplay fogalma nemrég kezdett átszivárogni Japánból, a GS hasábjain és online híreinkben is egyre gyakrabban felbukkan ez a kifejezés. Aki még esetleg kihagyta volna a dolgot, annak most eláruljuk, hogy kedves fiatalok (elsősorban leányok természetesen) tűt és cémát ragadnak, varmak-nyírnak-tervezgetnek, hogy aztán beöltözzenek kedvenc játékuik egyik karakterének jelmezába. Amióta aztán a dolgot megfejtették azzal, hogy versenyeket, sőt mi több, világbajnokságokat tartanak a témában, gombamód szaporodnak a „koszpléjerek”. No és itt jön a csavar. Mindig szidják szegény játékokat, és persze a játékosokat is – butulás, agresszió, időpocsékolás, fúj, abcúg, le vele. Most azonban egy nemzetközi felmérés furcsa eredményt hozott: szülőket kérdeztek meg arról, mit gondolnak gyermekük és a számítógépes játékok kapcsolatáról. Voltak a válaszok között cifrák, a szokásos klisék gyakran elhangzottak, azonban igen gyakran szerepelt egy olyan dicsérő jelző, hogy a csemete azóta szívesebben végez házimunkát. WTF – mondták a közvéleménykutatók, és rákérdeztek a részletekre. Kiderült, hogy akik fanatikus játékosok, és belekóstolnak a cosplay világába is, szívesen tanulnak meg ugyebár varni, de könnyebben rávehető a ruhák kivasalására és rendben tartására. Hoppá. És most jön a még durvább meglepetés: fiúkról is gyakran dicsérően számoltak be a büszke apukák, ugyanis cosplay kiegészítők (például fegyverek, páncélok és egyebek) készítése közben szert tesznek némi barkácsolásra és kézügyességre, amit aztán otthoni villanszereléskor és gerendaeszeléskor is hajlandóak kamatoztatni. Húzd meg jobban, menjen a munka!





Elkelt az álomgép: SMS-sel

December közepétől egy teljes hónapig tartotta lázban a vérszomjas gépszörnyeteg a nagyérdemű GameStar közösséget, ám közülük egy szerencsés mégis volt oly bátor, hogy néhány jól elhelyezett SMS-el leterítette a monstnumot. Gál István, abádszalóki kedves olvasónk jutalom gyanánt meg is kapta a 800.000 forintos csodát, ami egy ünnepélyes átadó keretein belül történt meg a napokban. Szívből gratulálunk neki, és használja egészséggel új, csúcscsúper számítógépét! Ám azok se itassák az egereket, akik most nem jártak szerencséivel, mert jó szokásunkhoz híven egész évben – és főleg karácsonykor – fantasztikus nyeremények várják majd, hogy hazavigyék őket. Gratula abádszalóki Gál Istvánnak még egyszer!

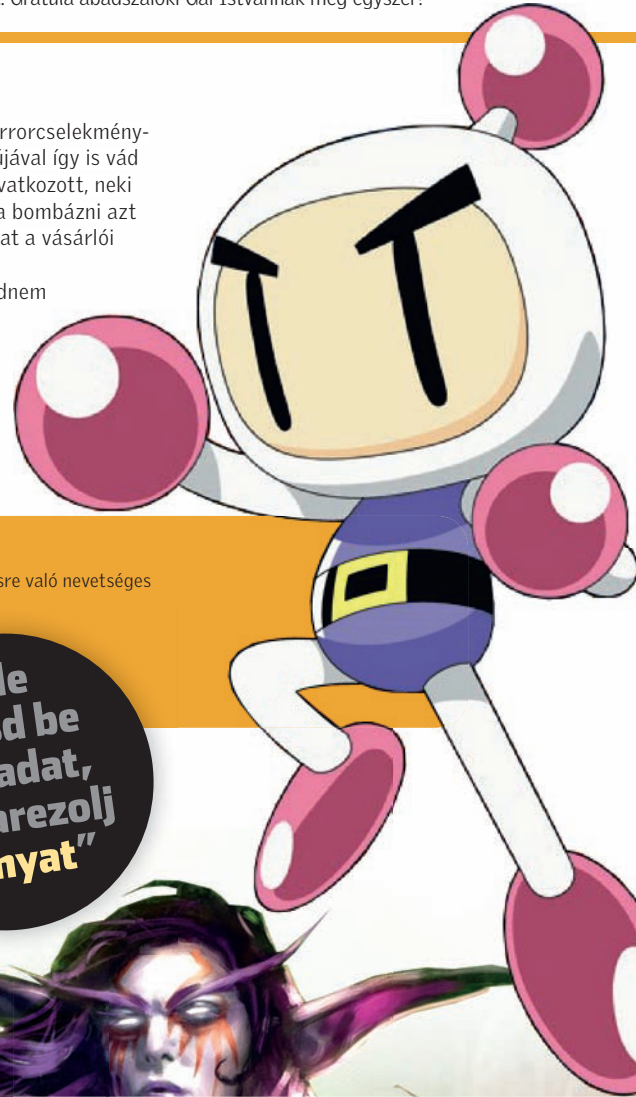
MEGŐRÜLÉSRE

Japánban, a Kanagawa tartományban éldegélt egy fiatalember, a 29 éves Takao Ike. Ez a jóra való élőlény nagyon szeretett játszani, de legfőképpen a Hudson cég játékeit szerette. Aztán egyszer csak bekattant, és azt mondogatta magának: „Ez a Hudson egyre rosszabb és rosszabb játékokat ad ki! A klasszikusok után *Snowboard Riot*, *Alien Crush*, *Fish* vagy *Marbles*? Mégis hová tart ez a cég”? Aztán egy idő után Takao ráadott egy kis kakaót, és e-mailben is megfenyegette a céget. Aztán jobban. Aztán már erőszakkal is ríogatott. Összesen

tizenegyszer. Utolsó levelében konkrétan azt vetítette előre, hogy ha a Hudson nem hagy fel a kifogásolható színvonalú játékok készítésével, akkor egy bombával mindenkit megöl a cég főhadiszállásán. Erre aztán már a japán rendőrség is lépett, és ellátogattak a fiatalemberhez, akinél megtalálták az e-maileket, de arra is leltek némi bizonyítékot, hogy ez az okos entitás az interneten keresgélt mindenféle robbanószer házi készítésével kapcsolatos információkat. Ugyan ez még nem jelenti azt, hogy képes is lett volna valóra

váltani ígéretét, de terrorcselekményfelnyergetés gyanújával így is vád alá helyezték. Arra hivatkozott, neki minden joga megvolna bombázni azt a céget, aki nem hallgat a vásárlói igényekre...

Ja, a slusszpoént majdnem lehoztam. Igen, az idősebbek még emlékezhetnek: a Hudson egyik legelső játéka az azóta is méltán híres... *Bombberman*.



A WOW BŰVÖLETÉBEN

Az MMO-k közül csak a *World of Warcraft*ra több, mint ötszáz (!!!) folyamatosan működő goldportál üzemel a világon (és ebben nem számoljuk bele a több ezernyi „egyéni dealert”), akik egy fel-

mérés szerint összesen majdnem tízezer (!!!!!) „alkalmazottal” dolgoznak – tehát ennyi olyan emberért „játészó” emberke van a világon, akik *WoW*-aranyak megszerzésével keresik meg a napi

pár tányér rizsre való neveltséges összeget.

„Ne éged be magadat, ne warezolj aranyat”

KÉTES ERKÖLCSI ALAPÚ MEGGAZDAGODÁSRA

A játékok bonyolultabbá válásával egyidős az is, hogy egyesek pénzért segítenek a sikerélmény könnyebb és gyorsabb elérésében. Az MMO-k világa is már szinte a kezdetektől vonzza a haszonlesőket, a leg hírhedtebbek itt is a *World of Warcraft*hoz kapcsolódó „farmoló- oldalak”, akik valódi pénzért biztosítanak aranyat vagy épp gyorsabb szintlépést. Ezek a cégek főleg a Távol-Keleten alkalmaznak „goldfarmereket”, akik szinte éhbéért mást sem csinálnak, csak belépnek a játékba és termelik az aranyat, bányásznak, craftolnak, néha napi 10-14 órákat is. A tevékenység persze illegális, de a legtöbb játék – így a *WoW* is – csupán azokat bünteti, akik bizonyíthatóan igénybe vesznek ilyen szolgáltatást, így a „goldportálok” piaca él és virul. Eddig talán nem is tudtuk, mennyire: Az egyik legnagyobb ilyen „szolgáltató” a *MyMMOShop.com* – ők a *WoWon* kívül a

Final Fantasy XI és az *Everquest II* pénzszeresítői. Nos, ők úgy tűnik, nagyon belenyúltak a tütiba, ugyanis a minap egy magánvállalat hivatalosan megvásárolta az oldalt, kerek tízmillió dollárért. A vevő nem átalított egy végtelenig finomított sajtóközleményt is kiadni: „A *MyMMOShop* megvásárlása azért kiemelkedően fontos számunkra, mert ez az oldal optimális bónuszszolgáltatást nyújt...” No comment.

Az okostelefonoknak hála már villamoson, buszon, metrón is játszunk, de vajon mikor épül be egy minikonzol az agyunkba is?



Túl az ítélet napján

Májusban startol a *Terminator: Salvation*

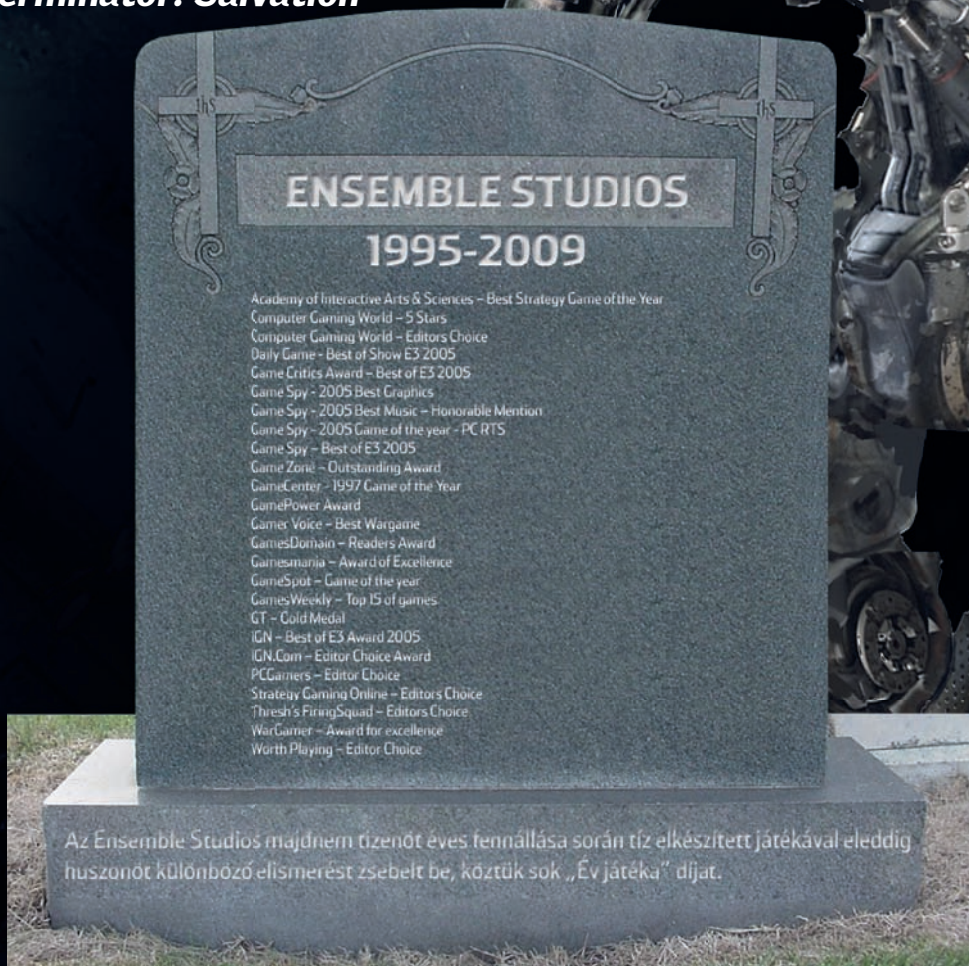
TÖBB GENERÁCIÓ IS FELNÖTT MÁR, amióta 1984-ben bemutatták az első Terminátor mozifilmet. Az osztatlan sikert az 1991-es második rész hozta meg a franchise-nak (igen, ekkor már robotok olvadtak szét a padlón és folytak át a rácsokon), és azóta egy mérsékelt ujjongással fogadott harmadik részt is végigizgulhattunk 2003-ban, Schwarzíval utoljára. A régi motorosok emlékezhetnek, hogy eddig az összes részből készült játék (több is), amelyek minősége az idő előrehaladtával sajnos folyamatosan hanyatlott. Az egyértelmű mélypont a minden idők legrosszabb PC-játékai között is számon tartott *Terminator 3: War of the Machines* volt. Az egy az egyben *Battlefield* koppintás és a minősíthetetlen kontármunka után nem is csoda, hogy valóban megváltóként várjuk a *Terminator: Salvation*-t.

BAM-BAM BAM BAM-BAM...

Mind az azonos nevű új Terminátor mozi, mind pedig a játék egyszerre fog megjelenni, valamikor májusban. A két sztori viszont nem feltétlenül fedi, mint inkább kiegészíti majd egymást. A *Terminator Salvation: The Videogame* a hollywoodi szuperprodukciónak történetének előzményeit dolgozza majd fel, tehát el lehet felejteni a filmbeli jelenetek „újrajátszását”, ami igazán üdvös újdonság a filmes adaptációk tengerében. Az általunk irányított főhős természetesen maga John Connor, akít TPS (vagy talán 2nd Person Shooter?) módban irányíthatunk majd, kissé *Gears of War* atmoszférában: leginkább fedezékből fedezékbe rohanva, oldalt kitekintve küldhetjük a MÉH-be a bádögembereket. Ez a megoldás nagyon divatos manapság. Mármost nem csak a fémhulladékok újrahasznosítása, hanem a *GoW*-perspektíva.

KI KEZDI A MESÉT?

A sztoriról persze még semmit sem tudni. A Bionic Commandot is készítő GRIN Studios (akiket szeretünk!) egyedül egy „epikus” jelzöt volt hajlandó megemlíteni ezzel kapcsolatban, amit a hosszú évek csalódásai után inkább szkepticizmusmal fogadunk (ez is csak egy a sajtóközlemények alapszavai, a groundbreaking, breathtaking és társaik közül) – reméljük a legjobbakat. Egyedül a legújabb ellenség személye tűnik biztosnak, aminek típusa ezúttal a T-600. A már emberszabású, pokoli gyilkológépről készült képek is azt bizonyítják, hogy itt bizony fel kell majd kötni a rakétavetőt. **GS**



EGY LEGENDÁVAL KEVESEBB

ENNYI VOLT, SZIPP. Az Age of Empirescsodáját létrehozó, 1995-ben alapított Ensemble Studios január 23-án végleg befejezte a működését. Ekkor lépett arany stádiumba utolsó játéka, az Xbox 360 exkluzív, *Halo* univerzumban játszódó RTS, a *Halo Wars*. A Microsoft még 2001-ben anektálta a kiváló fejlesztőgárdát, látván annak a valós idejű stratégiák terén elért kiváló teljesítményét. Ezután hiába bizonyított az *AoE III* több mint kétmillió értékesített példányával, és maga az *Age of Empires* franchise az összesen húszmillió eladási adataival, a 2009-es költségvetésbe a kis fejlesztőgárda már nem fért be-

le. Igaz, a Microsoft említést tett arról is, hogy így a saját neve alatt futó Microsoft Game Studios került előnyösebb pozícióba. Hát igen, elvégre senki sem ellensége a saját pénzének.

AZ ÉLET MEGY TOVÁBB

Azért ne higgyük azt, hogy a most szétszéledt bandatagok ezután beállnának mosogatni valamelyik gyorsétteremhez, és megfosztának bennünket a jövőbeli munkájuk gyümölcséinek élvezetétől. A csapat egy része már elkezdett szervezni egy eddig nevenincs, új és „független” fejlesztő stúdiót, ami a szóbeszéd szerint már alá is írta a Microsoftnak. A

megállapodás értelmében ők felelnek majd a *Halo Wars* foltozgatásáért és supportjáért, tovább üzemeltetik az Ensemble Studios online felületét, valamint a Microsoft Game Studios-zal szorosan együttműködve besegítenek a projektjeibe, természetesen annak irányítását szem előtt tartva. Jó hír, hogy az AoE fanok továbbra is látogathatják az agecommunity.com weboldalát.

VÁRTNÁL NAGYOBB VESZTESÉG


S most, hogy tét nélküli lett az egész, olyan, eddig a titkolózás sötét homályába rejtett játékötletről, koncep-

Bajban van a THQ!

Válság, veszteség, megszűnő munkahelyek...



A THQ FRISSEN közzétett gazdasági kimutatása alapján 192 millió dolláros, még az ünnepek alatt összeszedett veszteséget könyvelhet el annak tükrében, hogy erre az időszakra anno kb. ugyanennyi profitra számított. A jövőbeli kedvezőtlen kilátások pedig igencsak súlyos áldozat meghozatalára vitték rá a szebb napokat is megélt kiadót. A sürgősen megvalósítandó tervekben szerepel többek között egy 600 fős leépítés, (ez az összmunkaerő 25%-a), ami egy 220 millió dolláros megtakarítási program része, a 2010-es pénzügyi évről tekintettel. Emellett számos mellékprojektet törölnék vagy befagyasztanak, csökkentik az eladást, és a marketing mellett minden egyéb költséget igyekeznek lényegesen mérsékelni.

A száraz adatokon túl Brian Farrell vezérigazgató a saját szavaival is jellemezte az elmúlt hetek-hónapok pénzügyi és gazdasági dolgainak alakulását: „18 év alatt, amióta a THQ-nál dolgozom, még soha nem volt ennyire lesújtó az ünnepek alatti kiskezdelmi teljesítményünk”. Egy konferencián egy elemzővel folytatott beszélgetésben azon álláspontját is kifejtette, hogy 2008-ban az ipar gyakorlatilag semennyit nem nőtt. „Vagy ha nőtt is, akkor mi egyáltalán nem vettünk benne részt”. – tette hozzá. 

Sajnos vannak, akik nem férnek el a mentőcsónakokban.




ciókról, illetve már megkezdett projektekről hullott le a lepel, melyeket normális esetben csak hosszú évek elmúltával ismerhettünk volna meg. Soha nem tudjuk már meg, hogy milyen lett volna játszani a fantasy-kaland RPG stílusban hódító *Sorcererrel*, vagy a Nova névre hallgatató, űrkalózos *Diablo*-klónnal. Szinte még neve sem volt, és máris távozott közülünk a Wrench, aki csak ezt hagyta hátra az utókornak. A *Bam* pedig egy *Ratchet & Clank* stílusú platformer lett volna, ha elkészül. Az *Agent*ről már több minden derült ki. A Pixar-féle *Hihetetlen család* mintájára megálmodott, és *Tomb Raider* elemekkel teletűzdelt ügynökös akció-kalandnak indult. Róla így utólag számtalan hátrahagyott concept

art is mesél. A *Phoenix*ben sem fogjuk már eldönteni az RTS csatákat a földlakók és az idegenek között, és minden bizonnyal a sokat szellőztetett *Halo* MMO is végképp a kukában landolt. Ez összesen hét darab ablakon kidobott játék. Luxus...

John Quinn, Executive Vice President, Worldwide Operations, Warner Bros. „Egy hihetetlenül erős franchise-ra alapozva a *Terminator Salvation: The Videogame* egy filmes hangulatú fantasztiikus akciójáték lesz, ami tökéletesen kiegészíti a mozifilmet. A *Halcyon*nal és *Equity Games*-zel karöltve a next-gen konzolokra is kiterjesztjük a *Terminator* univerzum akciódús és részletgazdag millióját”.

A SEGA-nak sem megy...

A SORRA MEGJELENŐ pénzügyi jelentések negatív szólamához most a SEGA is hozzátette a maga akkordjait. A 2008 szeptember-december időszak gazdasági kiértékelése után tette közzé a cég, hogy 2009-et 235 millió dolláros hiánnyal kezdik. Ez már náluk is kőkemény közbeavatkozást kíván, ami 560 fő elbocsátását (a 3100-ból), 110 klasszikus arcade játékgép forgalomból történő kivonását, és 20%-os forrásmegvonást jelent a kutatás-fejlesztéstől. Reméljük a legjobbakat. 

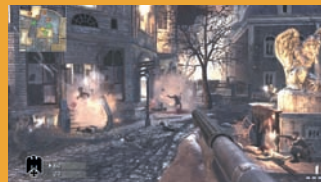


SHOTZ



■ Crysis

Itthon nem is olyan régen lett igazán jóárasítva a CryTek PC-gyilkos teremtménye, ami mostantól 1990 forintos budget áron is megvásárolható. A tartósan alacsony hasznukulcs persze soha nem egészséges, ezért az EA a játék *Maximum Edition* kiadását is tervezi, ami egyaránt tartalmazza majd az alap *Crysis*-t, a honi *Crysis: Warhead*-et, és a multira kihelyezett *Crysis Wars*-t. A csomag egyelőre csak a tengerentúltra ígérték, ötven dolláros árcédulával.



■ Call of Duty: World at War

Az 1.2-es javítás mellett egy DLC-ről is csiripelnek az Activision verebei. A márciusban esedékes bővítés a *Call of Duty: World at War Map Pack 1* nevet kapta, amiből már sejthető annak tartalma is. A multiplayer öröme fokozására érkező bővítéstől három normál pályát (*Nightfire*, *Knee Deep*, *Station*) és egy külön a zombi módhoz készített „*Verrückt!*” nevű játékteret kapunk majd.



■ FIFA 09

Az EA adatai szerint 1,25 millió online meccset játszanak a *FIFA 09*-el naponta. Ez elismerésre méltó adat, de még mindig egy elenyésző része a napi 141 millió lejátszott összes mérkőzéshez képest. Azért pedig, hogy ezek a számok, ha lehet még feljebb csússzának, egy új online játékmód eljövételét is közzétették. A *FIFA 09 Ultimate Team* lehetőséget ad a játékosoknak, hogy saját csapatot összeállítsa, ezzel rugják majd a bőrt a világlón.

Életveszélyes a Wii!

..avagy hogyan öljünk Wiimote-tal

F.E.A.R. 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

REMÉLHETŐLEG NEM HARAPNAK MEG MINKET AZOK, akik csak PC-n játszanak, de a F.E.A.R. 2 konzolos verziójának megjelenése felett örvendezve a játék hazai forgalmazójával, a Multimédia Holdinggal karöltve szuper, szuper, SZUPER nyereményjátékot hirdetünk, konzolos F.E.A.R. 2 játékokért.

A lényeg: mutasd meg, milyen messze esett Alma a fájától! avagy

ALMA HASONMÁSVERSENY!

Úgy érzed, szorult beléd (vagy valamelyik barátodba, barátnődbe, rokonodba, háziállatodba) egy szikrányi a F.E.A.R. játékok horrorisztikus kislányából, Almából? Szíved szerint véres pongyolában, szemedbe lógó hajjal riogatnád a szomszédokat? Néha megjajsz magadtól, amikor felbukkansz a lakásban (aztán eltűnsz?!)?

Ha így van, akkor ne fojtsd vissza tovább: öltözz be Almának (vagy öltöztess be valakit, aki hajlandó belemenni a játékba csak azért, hogy Te nyerhess egy konzolos F.E.A.R. 2-t) és fényképezd le. A fényképet küldd nekünk az arena@gamestar.hu címre, és az e-mail tárgyának add meg, hogy „ALMA HASONMÁSVERSENY”.

A nyeremény három konzolos F.E.A.R. 2 játék (a kedves nyertesek majd eldönthetik, hogy PlayStation 3-as vagy Xbox 360 verziót kérnek, hiszen ilyen rugalmasak vagyunk).


Várjuk a félelmetesebbnél félelmetesebb képeket: a határidő 2009. március 12. Eredményhirdetés márciusi számunkban, illetve a www.gamestar.hu címen található remek kis weboldalon.

KILLING WII TALE #1

Az austini rendőrség letartóztatott egy Daniel Alvarez nevezetű fiatalembert, aki ittasan úgy próbálta rendezni a barátnője és a közte – néhány doboz eltűnt süti miatt! – kirobbant vitát, hogy testi erőfőnyét kihasználva fojtogatni kezdte a Wiimote vezetékével. Szerencsére még időben észhez tért, de a barátnőjét ez már nem vigasztalta túlságosan. Jelenleg 40 ezer dolláros óvadékkal előzetesét tölti, és az ottani törvények alapján akár 20 év börtönt is kaphat.

KILLING WII TALE #2

Egy michigani nő épp *Wii Bowlingot* játszott önfeledten a lányával, amikor kiskutyájukat szörnyű baleset érte. Pont lendítéskor, amikor az ember minden erejét beleadja a minél gyorsabb gurításhoz, a házikedvenc (Ozzy) a lendített kar útjába ugrott, és ezzel akkora ütést szenvedett, hogy úgy tűnt, egyből el is pusztul. A nagy riadalomra a szomszéd lett figyelmes, és különleges technikával sikerült az élők között tartani a pupák ebet, akit különben a hirtelen szívleállás ragadt volna magával.

2006 óta az orvosoknak gyakorlatilag új szócikket kellett bejegyezni tankönyveikbe „Wii baleset” néven. A kéztörésen, betört fejekon és kivert szemeken túl azonban ott vannak még a testi sérüléssel nem, de komoly anyagi károkkal járó házibalesetek. A Nintendo világsikerű terméke tehát a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető tévéképernyő, ablak-, csillár- vagy monitorbarátnak. Erről győzz meg minket a Wii-balesetek gyűjtésére szakosodott, és találoán elnevezett www.wiihaveaproblem.com is. 



JAVÍTÓLISTA

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Február első hetében adta ki a kezéből a Treyarch a *Call of Duty: World at War* PC-s verziójának 1.2-es javítását. A nem kicsi, 500 megás stuff azon túl, hogy egy teljesen új megvilágításba helyezett multiplayer pályát ad a háborúzni olyannyira szerető játékosok talpa alá, emellett számos bosszantó problémát orvosol. Több szerveroldali problémát kiküszöbölve, a `cg_drawfps` parancs már multiplayer alatt is működik, a Bolt-Action Rifles némi finomhangoláson esett át, és sok minden más mellett már a screenshotok sem írják fölül egymást.

GEARS OF WAR

A PC-s *GoW*-tábor valószínűleg hidegzuhanyként

érte, amikor január 28-án a „Modified executable code” végtelenül informatív szöveg felvilágosításával kedvenc játékok gyakorlatilag megszűntek működni. A globális méreteket öltő jelenség és az életveszélyes fenyegetések hallatán az Epic bele is vetette magát a baki kijavításába, amelyre egészen idáig kellett várnunk. A hiba forrása, hogy az eredetiséget vizsgáló tanúsítvány ekkor járt le, ami aztán blokkolta a *GoW*-ot és nem engedte magát futtatni. Így akinek már *Gears of War* elvonnási tünetei voltak, az kénytelen volt a kritikus dátum elé állítani gépén az időt, vagy párját ritkító mód megcrackelni eredeti játékát. De ennek szerencsére vége, mert a

gearsowar.xbox.com/pc/ oldalon már elérhető a hivatalos javítás.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

A Konami nem is technikai, mint inkább tartalmi ráncfelvarrást eszközölt a szokás szerint jól sikerült *Pro Evolution Soccer 2009*-en. A február végétől elérhető content update egyaránt érinti az Xbox 360, PS3 és PC platformokat. A stuff az összes klubon elvégzi a szokásos frissítést, végrehajtja az igazolásokat, amelyek januárban estek meg a focivilágban. Ugyanakkor a játékosok statisztikái a valós teljesítményeik alapján módosulnak, és ennek tetejébe még 200 új labdarúgó is helyet kap a PES 2009-ben. A japán cég – mint ahogyan eddig – a jövőben is folyamatos frissítéseket ígér.



HARCTÉRRŐL JELENTJÜK

BANGÓ
25 1
GWYNEDD



MÉG JOBB MÉG TÖBB

„A *Bad Company 2* minden kedvelt elemét megtartja az első résznek, amikre rátesz még egy lapáttal – még több jármű, még több pusztítás, még több csapatmunka.” - Karl Magnus Troedsson, DICE

Battlefield 1943 és Bad Company 2 még idén!

Ez komoly!

NOS, MI NAGYON SZERETJÜK, amikor valamelyik kiadó figyelmetlenségéből fakadóan, tudtán kívül árulkodó morsákat hagy maga után, bármerre is jár, amire aztán a szaksajtó, mint a hete nem evett vérgalamb veti rá magát. Február 6. és 8. között tartották a New York ComicCon-t, ahol szokás szerint a szórakoztatóipar színe-java gyűlt össze, hogy a nagyerdeműnek megmutassa legújabb portékáit. Így tett történetünk hőse is, az Electronic Arts. Igaz, a bakit tulajdonképp nem is ők követték el, hanem az esemény hivatalos honlapjának gondozói, akik a részletes eseménynaptárat olyannyira részletesre hangolták, hogy február 6-án délután 16 órára *Battlefield 1943: Pacific* képeslap-osztogatást rendeltek el. További találgatásokra adhatott okot, hogy az oldal – valamilyen érthetetlen oknál fogva – hamarosan le is vette az eseményt hirdetőmenüjéből. Vesztükre

azután, hogy a Google már becache-elte. Pár nappal korábban ugyan lett volna egy EA buli Londonban, ahol ígértek néhány bejelentést, de az elmaradt (hóésés, haha). Szóval...

AZ EA PEDIG ELÉBE MENVE az újságírók mindent elsöprő rohamának, a hivatalos NYComicCon menetrendet felrúgva a rendezvény nyitása előtt egy nappal végre előállt a farbával. Nos, kis tűzással, 2009 a *Battlefield*-franchise szerelmeseinek maga lesz a földi mennyország. Nyárra várható ugyan is a szerencsétlenül lebukott, valóban létező *Battlefield 1943*, ami így visszatér a sorozatot megalapító nagy előd második világháborús környezetébe. Tavaly a *Bad Company*-ban már megcsodált Frostbite engine felel a hibátlan látványvilágért, amit három klasszikus, csendes-óceáni helyszínen (Wake Island, Guadalcanal és Iwo Jima), 24 kü-

lönböző multis játékmódban csodálhatunk meg. Továbbá a BC egyik sarkpontjának számító, különösen nagy rombolhatóság sem marad ki a gammából, a bőséges felhozattal büszkélkedő, vezethető járműparkról nem is beszélve. A *Battlefield 1943* idén nyáron egyaránt érkezik PC-re, PSN és Live rendszerekre. A hab a tortán már csak a crossplatform lehetősége lenne, bár ezt eddig az EA-nál senki nem ejtette ki a száján. Álmodozni azért lehet...

KAPASZKODJUNK KEDVESEIM, mert ezzel még nincs vége! Mindeki emlékszik ugye, hogy a PC-sek körében mekkora volt a lincshangulat, amikor biztossá vált, hogy a *Battlefield: Bad Company* csak konzol only játékként kerül a boltok polcaira. Igaz, az EA próbát minket vigasztalni, hogy az öreg platform tulajdonosokat majd a *Battlefield 3* húzza ki a csávból, ám ez a projekt mind a mai napig

egy konkrétumokat nélküli mítosz, egy urban legend. Vagy talán csak a név nem stimmel? Mert a *Battlefield 1943*-mal egyidejűleg bejelentve, akár már idén télen nyútolhatjuk az eddig tökéletes diszkréció mellett készült másik nagy EA-DICE játékot, a *Battlefield: Bad Company 2*-t. Elcsuklógan tesszük hozzá, hogy Playstation 3 és Xbox 360 mellett PC-n is. Az első részben is megismert Preston Marlowe és a többi lökött háborús arc havas hegyhátokon, járhatatlan dzsungelekben és poros kis falvakban tekeri fel az új történet fonalát, amelyről eddig sajnos semmit nem árultak el nekünk. Egy biztos: pusztító fegyvereink armadájával az első résznél is brutálisabban tehetünk földdel egyenlővé városrészeket, az előzetes ígéretek szerint még kifinomultabb csapatmunkában. Rendben van, kedves EA, megdumáltatok. Kinek kell már *Battlefield 3*? **GS**





Végre gyarapodik a zombiapokalipszis

Left 4 Dead túlélőcsomag

A VALVE LEGUTÓBBI VILÁGSIKERŰ zombidaráló túlélő-horror játékának kevés negatívuma közül volt egy, hogy ha képességeinkhez mérten alacsony nehézségi fokozatot választottunk a haverokkal, akkor túl hamar eljutottunk a történet végére. Igaz, a „nagyok” ilyenkor mondhatnák, hogy próbáljuk ki „Expert” szinten is a *Left 4 Dead*-et és azután reklamáljunk, de ez még mindig csak félmegoldás lenne a játékidő kitolására. A Valve-et sem arról ismerhettük meg, hogy játékainak elkészítése után magára hagyják azt, nem törődve többet vele. Ők is jól tudják, hogy bár minden újrajátszás más és más, egy idő után akkor is merőben új dolgokat kell hozzácsapni a játékhoz, különben unalmassá vál-

hat, és a játékosok esetleg elhagyhatják a *Left 4 Dead* játszótérét. Szóval lépni kell, és ennek szellemében a Valve boldogan jelentette be, hogy már idén tavasszal egy tartalmas DLC (letölthető tartalom) bontja ki szárnyait, „*L4D Survival Pack*” néven.

A LEFT 4 DEADHEZ ÉRKEZŐ ELSŐ hivatalos bővítvény „csak” játékmenetbeli változásokat hoz, és abból sem keveset. Először is kapunk egy vadonatúj multiplayer módot, amiről eddig csak annyit tudunk, hogy a „Survival”, vagyis a „túlélés” nevet kapta. (Minden bizonyonyal nem lett túlkomplikálva a névválasztás, és akinek van egy kis sütnivalója, az sejtetheti, hogy mire is számíthatunk majd



benne). A fertőzött oldal kedvelőinek jó hír, hogy a Versus Mode két, teljesen új kampánnyal bővül majd. Az eddig felsorolt változások egyaránt érintik a PC-s és az Xbox 360-as verziót, a lehetséges árról viszont még nem tudunk nyilatkozni. A DLC megjelenésével ugyanakkor a boltok polcain is fel fog tűnni a játék Critic's Choice kiadása, ami már alából tartalmazni fogja az újításokat. Viszont van itt még valami, amivel a Valve csak a PC-seknek kedvez. Mint eddig szinte minden játékuk, így tavasszal a *Left 4 Dead* is megkapja a maga ingyenes SDK-ját (Software Development Kit) így a kreatív hajlamokkal bélelt modderek belevethetik magukat a saját tartalmak gyártásába. Várjuk szeretettel! **CS**

Left 4 Dead 3D?

Mivaaan?!



SOKAN NEM TUDJÁK, hogy egy kis utómunkával – megannyi más játék mellett – a *Left 4 Dead*-ből is 3D-s moziyszerű élmény csikarható ki. Ehhez csak egy megfelelő operációs rendszer (Vista 32 bit, 64 bit, XP 32 bit), egy nVidia 8000-es sorozatú vagy újabb VGA, egy mezei 3D szemüveg, és egy *Left 4 Dead* kell – meglepő mód. A legfrissebb videomeghajtó mellé szedjük le és telepítjük a GeForce Stereoscopic 3D Driver meghajtócsomagot is. Majd ha a gamerslastwill.com oldalán rákerestek a témára és végrehajtatok az ott fellelhető, kiegészítő registry-módosítást, akkor indításkor már a várva-várt 3D-megjelenítés fogad benneteket. Ugyanitt vissza is tudjátok állítani az egészet. Kellemes zombihentelést ... 3D-ben!

DEAD RISING 2 jön PC-re is

Ismét hasad a hajnal

ÉPPEN HOGY BEFÉRT még az újságba a Capcom bejelentése, hogy már folyamatban van az Xbox360-on nagy sikereket aratott *Dead Rising* második részének fejlesztése. Az első rész „hiányosságát” orvosolva viszont, a Microsoft konzolján túl PS3-on és vég-

re PC-n is utolér bennünket a zombiapokalipszis! A folytatásban Willamette fiktív városát magunk mögött hagyva egy szintúgy képzeletbeli – ám Las Vegasra nagyon hasonlító – városban, Fortune Cityben kell átverekedni magunkat az éhes zombik ezrei között, jószereivel csak azzal, ami épp a kezünk ügyé-

be akad. Hogy új helyszínt talált a játékot fejlesztő, és az első rész készítőivel is megtámogatott kanadai Blue Castle Games, annak az oka, hogy a történet szerint nem sikerült a vírust megállítani, ami így kedvére terjedhet szerte az USA-ban. A megjelenés idejét egyelőre homály fedi. **CS**

TOM CLANCY'S HAWX

Az Ubisoft Romania arcade-vadászrepülő játékának demója csak egy napig lesz Xbox 360 exkluzív. A február 11-én érkező demót másnap már a PS3-as verzió is követi, ami pedig két héttel előzi meg a PC-s izéltőt. Az összes verzió két küldetést fog tartalmazni, ami mellett négy fő erejéig belekóstolhatunk az online kooperatív örömeibe is. A konzolra a teljes játék március 6-án, PC-re pedig 13-án jelenik meg.



RÖVIDEK





A Rockstar újra a nyeregben

Egyre vadabb a Vadnyugat

A 2009-ES ESZTENDŐ Vadnyugatban igen csak bővelkedőnek tetszik, már így az év elején. Múlt hónapban derült rá fény, hogy az Ubisoft és a Techland már *Bound in Blood* alcímmel dolgozik a *Call of Juarez* folytatásán (vagyis előzményén), s a legfrissebbek alapján a Rockstar is ugyanezt teszi a 2004 májusában csak konzolokra megjelent *Red Dead Revolver*-rel. Sajnos a célplatformokat érintő konstrukció semmit nem változott azóta, így a *Red Dead Redemption* egyelőre csak PS3 és Xbox 360 játéknak könyvelhető el (a borúlátást tovább erősíti, hogy az előző rész, a *Red Dead Revolver* is csak konzolokra jelent meg).





















A sztori szempontjából már az első rész is egész jól volt megkomponálva, és ugyanerre lehet számítani az év végére várható *Red Dead Redemption* esetében, bár erről eddig csak nagy vonalakban kaptunk felvilágosítást. Ezekből viszont elmondható, hogy egy John Marston nevű törvényen kívüli hátát bámulva (TPS a kicsike) a huszadik század hajnalán csöppenünk bele a vadnyugati élet-

be. Pont amikor a szabályok nélküli, kaotikus állapotokat az állam saját befolyásának kiterjesztésével próbálja megszüntetni, és amikor ezen a véráztatta vidéken is beköszönt az ipar kora. Nem is a Rockstar San Diego-i csapata fejlesztené a játékot, ha nem próbálnák minél szabadabb játékmennetűre hangolni a *Red Dead Redemption*-t. A történet fő csapásirányának követése mellett szinte bármit megtehetünk majd, ami ad egy csöppnyi *GTA IV*-es beütést a játéknak. A helyszínek kö-

zött egyaránt fellelhetőek a komor határvárosok és az autentikusan kialakított természetes helyek, amelyeknél egyébként külön figyelmet fordítanak a vadvilág hiteles ábrázolására. A játék ugyanazt a Rockstar Advanced Game Engine-t (*RAGE*) használja, mint a *GTA IV* és a *Midnight Club: Los Angeles*. Az első rész 1,5 milliós eladási statisztikái alapján a *Red Dead Redemption*nek minden esélye megvan, hogy jelentős összegeket hozzon a Rockstar konyhájára. 



OLVASÓI TOP 20

- 1  **GRAND THEFT AUTO IV**
2008. NOVEMBER 98%
- 2  **BURNOUT PARADISE**
2009. FEBRUÁR 84%
- 3  **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 4  **FALLOUT 3**
2008. NOVEMBER 93%
- 5  **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**
2008 DECEMBER. 87%
- 6  **CALL OF DUTY 4**
2007. NOVEMBER 95%
- 7  **MASS EFFECT**
2008. MÁRCIUS 94%
- 8  **FIFA 09**
2008. SZEPTEMBER 91%
- 9  **LEFT 4 DEAD**
2008. DECEMBER 89%
- 10  **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 11  **HALF-LIFE 2**
2004. NOVEMBER 97%
- 12  **MIRROR'S EDGE**
2008. DECEMBER 84%
- 13  **S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY**
2008. AUGUSZTUS 92%
- 14  **COUNTER STRIKE: SOURCE**
2004. NOVEMBER 94%
- 15  **F.E.A.R.**
2005. OKTÓBER 90%
- 16  **CALL OF DUTY 2**
2005. NOVEMBER 88%
- 17  **NEED FOR SPEED: UNDERCOVER**
2008. NOVEMBER 85%
- 18  **BIOSHOCK**
2007. SZEPTEMBER 96%
- 19  **PRINCE OF PERSIA**
2008 DECEMBER. 87%
- 20  **FAR CRY 2**
2008. NOVEMBER 88%



CALL OF DUTY 2

Sorozatban második alkalommal verkedte föl magát toplistánkra, pedig nem egy mai darab. Hol nem telik WaW-ra, ott jó a CoD 2 is!



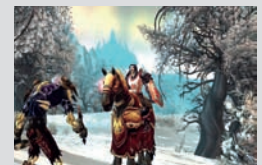
F.E.A.R.

Nagyon-nagyon régóta nem köszönthettük a legnépszerűbb húszak között. Most hogy itt a második rész, csak úgy törnek föl az emlékek. Igaz?



GTA IV

Egy ideje már bérlí magának az első helyet. Februárban is toronymagasan verte a mezőnyt, igaz egy-két patch még ráférne.



WOW: WOTLK

Tizedik helyének szerintünk az az oka, hogy a legtöbb kocka anyni időre sem képes felállni előle, hogy szervezetével megtisztelje kedvencét.

Nascar és Guitar Hero



Komoly szponzorként száll be az amerikai autóversenyzésbe az Activision



AZ ACTIVISION így válság idején még egyszer utoljára egy komolyabb összeggel tolja meg a *Guitar Hero* franchise szekerét, nem is akárhogyan. Egy jókora summáért szerződést sikerült kötnie a tengerentúli NASCAR sorozatban versenyző Earnhardt Ganassi Racing istállóval, ami aztán a nyolcas rajtszámmal felálló Aric Almirola, valamint az autóján egy „1”-es számot viselő Martin Truex Jr. versenyzőjének járművét is konkrét *Guitar Hero* játékokat népszerűsítő, jókora matricákkal látja majd el. Az első ilyen cím lesz a *Guitar Hero: World Tour*, ami már a február 15-ei Daytona 500-as versenyen ékesíteni fogja a két autót és pilótáikat. Ezt követően még több versenyen váltogatják majd egymást a külön-

böző GH részek promós ragaszai. Hogy az egyik választás Almirolára esett, azt a versenyzőt a *Guitar Hero* játékokhoz fűző érzékeny szálak is magyarázzák. „Nagyon izgatott vagyok így az első Daytona 500 versenyem előtt, de a *Guitar Hero* reklámokkal ékesítve valahogy sokkal szórakoztatóbb lett az egész. Valójában nem is tudnék más címet elképzelni az autóm. Mindig is sokat nyomultam a GH játékokkal, és most ezeket népszerűsíteni nagyon nagy fun” – nyilatkozta. Martin Truex Jr., a másik pilóta is megszólalt a szponzoráció kapcsán, de ő szűkszavúan csak annyit ígért, hogy megpróbálja nem összetörni az autóját. Szegény, biztosan jobban szereti a *Rock Band*-et. (Vakka, ennyire nem voltak hírek?! - mazur) **GS**

BEST OF 2008 DÍJÁTADÁSOK

Átadtuk az előző számunkban lezárult **Best of 2008** szavazás díjazottjainak, illetve hazai képviselőiknek az őket megillető okleveleket. Mivel a közösség véleménye a legfontosabb számunkra is, nem osztottunk külön szakmai díjakat: a **Best of 2008** kategóriagyőztesekéinek mi is egyhangúan azokat tekintjük, akiknek TI megszavaztátok az elismerést!

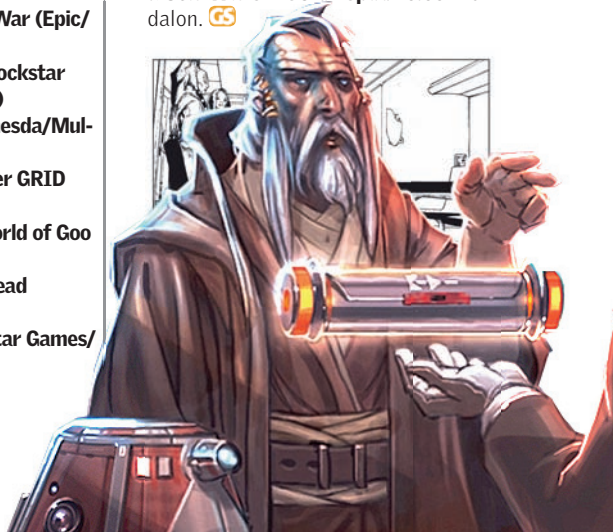


A BEST OF 2008 SZAVAZÁS GYŐZTESEI:

Az év fejlesztőcsapata: **Ubisoft Montreal**
 Az év kiadója: **Electronic Arts**
 Az év FPS-e: **Far Cry 2 (Ubisoft/An-Tec)**
 Az év RTS-e: **Red Alert 3 (Electronic Arts)**
 Az év multija: **Left 4 Dead (Valve/Electronic Arts)**
 Az év Xbox játéka: **Gears of War (Epic/Microsoft)**
 Az év akciójátéka: **GTA IV (Rockstar Games/Multimédia Holding)**
 Az év RPG-je: **Fallout 3 (Bethesda/Multimédia Holding)**
 Az év sportjátéka: **Race Driver GRID (Codemasters/CD Projekt)**
 Az év legeredetibb játéka: **World of Goo (2D Boy/SevenM)**
 Technológia-díj: **Crysis Warhead (Crytek/Electronic Arts)**
 Az év játéka: **GTA IV (Rockstar Games/Multimédia Holding)**

Star Wars: The Old Republic Képregényes előzmények

EGY INGYENES képregénysorozat elindításával akarja a *Star Wars: The Old Republic* történetét bevezetni a LucasArts és a BioWare. A rajzok elkészítésével a szakmában világhírű Dark Horse képregénygyárosát kérte föl, ami egyúttal garanciát is jelent a minőségi munkára. Az első epizódnak már címe is van: *Threat of Peace*, karakterközpontú sztoriját a BioWare-es Rob Chestney írta. A történet egészen pontosan a Coruscanti Egyezményt követő harminc évet öleli föl, és ott ér majd véget, ahol a *Star Wars: The Old Republic* MMO kezdődni fog. A kalandos képregény februártól kezdve péntekenként válik majd elérhetővé, csak a StarWarsTheOldRepublic.com oldalon. **GS**





FALLOUT 3 NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGJELENT A FALLOUT 3 magyar felirattal, így ha valaki még nem próbálta a GameStar Best of 2008 szavazásán „Az év RPG-je” díjat nyert remek játékot, annak most már nincs több ürügye! Tessen szíves mindenki befáradni a boltokba megvásárolni jól, de ha valaki inkább nyerne magának egyet ingyen, hát azt is megértjük.

Ki is sorsolunk három darab magyar felirattal megtámogatott, PC-s Fallout 3 játékot, legott!

Hogy mit kell ehhez tenni? Írni egy legfeljebb legfeljebb 200 szó (kb. 1300 karakter, szóközökkel) terjedelmű fogalmazást „Barátunk, az atomenergia” címmel.

A szöveg célja, hogy felnyissuk a szemét mindazoknak, akikben esetleg nevétséges, alaptalan félelmek élnek az atomenergia csodálatos lehetőségeivel kapcsolatban.

Fontos, hogy kiderüljön a szövegből, hogy az emberiség fényes, szebb jövőjének záloga csakis az atomenergia lehet! Figyelem! Ezen cél elérése érdekében – mint minden propagandaszöveg esetében – az igazságtartalom akár csorbát is szenvedhet. Az irónia sem hátrány! Arcpirító hazugságok sem járnak kizárással!

A szövegeket 2009. március 12-ig várjuk az arena@gamestar.hu címre, az e-mail tárgyának pedig mindenki azt lesz szíves megadni, hogy Barátunk, az atomenergia!

Eredményhirdetés márciusi számunkban, illetve a www.gamestar.hu címen található remek kis weboldalon.



A digitális Jigsaw is elpusztíthatatlan

(Mégis) Lesz Fűrész játék!

AZ ELSŐ FŰRÉSZ (SAW) FILM annak idején, alacsony költségvetése (1,2 millió dollár!) ellenére világszerte bankot tudott robbantani a mozik pénztárainál, meg sem állva ezzel a 103 millió dolláros összbevételig. Azon túl, hogy én is így jövedelmező befektetések után vadászom, a készítőknél is világosabb volt a Napnál, hogy ezek után addig kell ütni a fejestehenet, ameddig a takaró ér! Sorozat lett hát a Fűrészből, ami egyeseknél ugyan kiverte a biztosítékot, de a többség még így is hajlandó volt a féltős szomszéd csajjal évenként egyszer beülni a vetítésekre, nyelve az instant (vagy inkább kommersz?) „borzongást” és remélve a legjobbakat. Továbbá csak idő kérdése volt, hogy melyik játékfejlesztő vagy kiadó csap leghamarabb le a franchise adaptálásának jogaira, s mily meglepő, erre sem kellett sokat várnunk.

Aztán jöttek a bajok. A projektet elnyert Brash Entertainment felélte tartalékait, amit már az időközben eszközlött csoportos létszámleépítés se tudott helyre hozni. Az addigra félkész projekt fejlesztése megrekedt, s félfő volt, hogy végül az egész a kukában végzi, ami már csak az Unreal Engine 3 miatt is kár lett volna. Ezért gyorsan kellett valaki, aki elég tőkével a bankzámláján megmenti és be tudja fejezni a *Saw: The Videogame*-et. Nagyot álmodva a filmet is forgalmazó Lionsgate játszott el a gondolattal, hogy milyen lenne, ha – nulla tapasztalattal – a mozi mellett a videójáték-iparba berobbanva a *Saw: The Videogame* lenne az első saját kiadá-

sú játékuk. A kéz viszont bilitt ért, és inkább olyan valakit kerestek erre a posztra, aki már évtizedek óta úzi az ipart, kelő tapasztalattal rendelkezik, s tudja, hogy mit kell kezdeni az efféle horrorjátékokkal. Hölgyeim és uraim, a *Saw: The Videogame* mostantól a Konami gondozásában folytatja pályafutását.

Na de mit vettek a japánok? Egy előrehaladott állapotban ébredező játékot, ami az ex-Brash alkalmazottak szerint már a jeles pillanatában is elég jól nézett ki, és ami még kb. másfél év fejlesztést igényelt volna. Már ekkor a hangját adta a játékhoz Tobin Bell, alias Jigsaw, és a tervek szerint PC-n, Xbox 360-on és PS3-on kellett volna az életet komolyan veszélyeztető utasításait végrehajtani (és ha van egy kis esze a Konaminak, akkor most már Wii-re is kiadja a játékot, mert a Wiimote-tal különös hitelességgel lehetne mondjuk... fűrészelni). A további fejlesztéssel a Zombie Studios van megbízva. Mind a Lionsgate, mind pedig a Konami hosszú távú együttműködésben gondolkodik, amelynek egyik hozadéka lehetne az évenkénti, a filmmel egyidejűleg megjelenő és ezt kiegészítő *Saw* játék. Ez idén októberben, a hatodik epizód debütálásakor már megtörténik. Üröm az örömben, hogy a Konami felülbírálva az eddigi fejlesztést, kihúzta a listáról a PC-s verziót, így vélhetően csak a next-gen konzol tulajdonosok tapasztalhatják meg a borzalmakat, de reméljük, ez csak a jól ismert „nemmondom megmertlettöd” marketing stratégia része. **GS**

GRAND THEFT AUTO IV

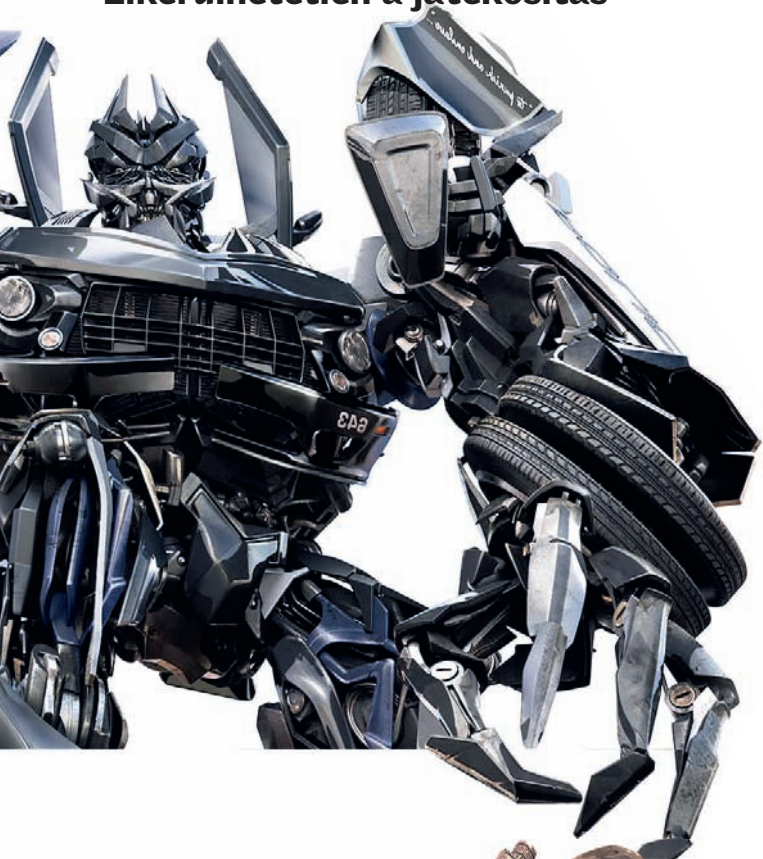
A Microsoft, hogy emlékeztessen minket a letölthető formában érkező *The Lost and Damned* kiegészítő megjelenésére, ezen a napon, vagyis február 17 és 22 között minden Xbox Live-felhasználónak ingyenesen hozzáférhetővé teszi a *GTA IV* online multiplayer lehetőségét. Ez a ficső eredetileg csak a Gold státuszban lévő felhasználók előtt állt nyitva, de ez esetben a „Silver” tagok is hozzáférhetnek.



RÖVIDEK

Transformers: Revenge of the Fallen

Elkerülhetetlen a játékosítás



NINCS MI TENNI: FELNŐTTÜNK. Ha a tükörképed, valamint a babakocsiban guggoló kis poronty még mindig kevés lenne eme durván lesújtó tény realizálásához, akkor két kapunyitási pánikroham között fél szemmel vizslantsunk bele a jelen mozi-, illetve játékinálátába. Itt ugyanis egyre több olyan cím szerepel, amelyet kölyökfejfel, valamikor még a nyolcvanas évek eleje körül olvastunk képregényben, láttunk rajzfilmen, vagy játszottunk vele a szoba közepén. S minthogy az évek során erős, szép és nem utolsósorban kenyérkereső állampolgár (vagy inkább fogyasztó?) vált belőlünk, teljesen érthető, hogy a szülők nyagatását elhagyva már magunkat is meg tudjuk lepni régi nagy kedvenceink újragondolásaival. Ezek versenyébe nevezett most be a *Transformers: Revenge of the Fallen*.

HOGY MELYIK? Nos, a nyáron filmszínházakba kerülő második mozifilm, illetve azonos nevű videojáték is. Utóbbit az Activision vette szárnyai alá, aki nagyon helyes termékpolitikával az összes népszerű platformra kihozza majd játékát, amelyeken Xbox 360 és PS3 verzió tekintetében a Luxoflux, PC esetében a filmes adaptációkban már „profi” Beenox, Wii és PS2 vál-

tozatoknál pedig a Krome Studios munkálkodik. Kézikonzolok frontján a Vicarious Visions portol DS-re, míg ugyanezt a melót PSP-re a Savage Entertainment végzi. A nagy múltú kiadó a bejelentéskor nem volt rest ékesen kiállni játéka mellett, amelyből azt lehetett leszűrni, hogy a *Transformers: Revenge of the Fallen – The Video Game* az eddigi legnagyobb vezethető, illetve irányítható robotflottával bír majd. Természetesen kipróbálhatóak lesznek mind a jó szándékú Autobot, mind pedig a valamivel morcibb Decepticon oldal gépszőrnyei is. Ezek továbbá egytől-egyig egyedi képességekkel és fegyverzettel rendelkeznek majd, melyek mentén nem árt mérlegelni választáskor. Végül igen dicséretes kijelentések hangzottak el a *Transformers: Revenge of the Fallen* multiplayer lehetőségeit méltatva, ahol kedvenc karaktereinkkel a pörgős akciók során gyakorlatilag ugyanazokat a trükköket adhatjuk elő, mint amelyeket eddig megismertünk. Például bármikor átválthatunk majd az álcának használt jármű és a megállíthatatlan Transformers-küalak között, igaz, a multi csak egyes platformokon lesz elérhető. Az akció-TPS-nek megálmodott *Transformers: Revenge of the Fallen* várhatóan a mozifilmmel egyidőben, június 26-án jelenik majd meg. **GS**

...hangja már van

Call of Duty: MODERN WARFARE 2

AZ INFINITY WARD közösségének istápolásáért felelős Robert Bowling blogbejegyzésében rántotta le a leplet és tudatta a rajongók ezreivel, hogy multiplayer terén mára az egyik legjátszottabb FPS-é avanszált *Call of Duty: Modern Warfare* idén év végén megkapja a maga folytatását, *Modern Warfare 2* néven. Hogy ezt ő is így akarta, vagy csak pillanatnyi elmezavar volt a részéről, valószínűleg már soha nem tudjuk meg. Az a bizonyos blogbejegyzés ugyanis nem úgy kezdődött, hogy „Örömmel tudatjuk veletek...”, hanem mondandója közepén, mint egy teljesen mellékes dolgot jegyezte meg, hogy aznap vettek fel egy nagyobb adag rádiós hangot a *Modern Warfare 2*-höz. Aha, jó tudni...

Igaz, már decemberben is röppentek fel híresztelések egy esetleges folytatásról – s valljuk be, itt is csak a „mikor” volt kérdés – ám az Activision ezt akkor alaptalan spekulációnak bélyegezte és mindenmű magyarázkodástól elzárkózott, egészen mostanáig. Miután már az is tudva levő, hogy a *Call of Duty: Modern Warfare 2*-t az év végén egyaránt várhatjuk PC-re, Xbox 360-ra, PS3-ra, Wii-re és Nintendo DS-re, felmerülhet bennünk egy lényeges kérdés: vajon megmarad-e az Activision a jelenleg tapasztalható termékstratégiánál, miszerint két fejlesztőgárdát felváltva dolgoztatva minden évben képes előrukkolni egy *CoD* epizóddal, amelyek közül a legutóbbi kettő – és a most bejelentett harmadik is – egyaránt kijött PC-re? Isten tartsa meg jó szokását! **GS**



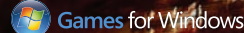
A Blizzard otthon marad

A BLIZZARD A NAPOKBAN nyilatkozta az IGN-nek, hogy nem tervezi részvételét az IDG által szervezett idei Electronic Entertainment Expon, vagyis a Los Angeles-i E3-on, ami gyakorlatilag egy fricska a rendezvénynek. Az E3-ban az utóbbi két évben egy visszafogott, minden show-elemtől megfosztott zártkörű eseményt tisztelgettünk, ahonnan a jelentéktelenség baljós illatát megérezve egyre többen tartották távol magukat. 2009-ben viszont az eddigi távolmaradók is garanciát kaptak, hogy a felhajtás és a régi csillogás visszatér, ám úgy tűnik, hogy az Activision-Blizzard párosból mégis csak az előbbi fogja magát képviseltetni. Hogy haragtartásból döntöttek-e így, az meglehet, ám nem szabad elfelejteni, hogy a Blizzardnak két olyan saját rendezvénye is van, amelyen csak az ő termékei kapnak helyet. De a Worldwide Invitational és a BlizzCon mellett tavaly a Games Conventionön is tiszteletüket tették, amit – őket ismerte – nyugodtan vehetünk egyfajta véleménynyilvánításnak is. **GS**

A FÉLELEM AZ ELME GYILKOSA...

F.E.A.R. 2

PROJECT ORIGIN™



*csak a PC verzió
esetében

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN szoftver © 2009 Warner Bros. Entertainment Inc. Fejlesztette a Monolith Productions, Inc. A Monolith és a Monolith logó a Monolith Productions, Inc. védjegyei. A F.E.A.R. a Vivendi Games, Inc. bejegyzett védjegye, és csak arra használható, hogy azonosítsa a terméket. Semmilyen szponzori tevékenységet vagy jóváhagyást nem jelent a Vivendi Games részéről a védjegy használatának engedélye. A Microsoft, a Windows, a Windows Vista Start gomb, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox logó a Microsoft cégesorpot bejegyzett védjegyei, és a "Games for Windows" és a Windows Vista Start gomb logó a Microsoft licence alapján lett felhasználva. A "CD PROJEKT" jel és a "PLAYSTATION" név a Sony Entertainment, Inc. bejegyzett védjegyei. A PLAYSTATION 3 rendszer online hozzáféréséhez szélessávú internetelérés szükséges, valamint egy vezeték nélküli elérési pont vagy helyi hálózat. A Wi-Fi kapcsolatban néhány korlátozás érvényes. A felhasználó felelős az internetes szolgáltatások díjairól. Minden egyéb márkanev és védjegy a megfelelő birtokosok tulajdonában van, használatuk engedélyltyel történik. Minden jog fenntartva.



A F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN és minden kapcsolódó karakter és összetevő © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGÓ, WB PAJZS: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s09)

RAVEN AKTÁK

EGY HIDEG FEBRUÁRI reggelen nyakamba vettem a kamerát, a fényképezőgépet és a laptopot, kibattyogtam Ferihegyre, felszálltam a chicagói járatra, és azon tűnődtem, miért nem utaztatott ki az Activision pár nappal korábban az Egyesült Államokba, mert így a másnap Madisonban tartott Raven stúdióvizit számomra helyen jetlagelés közepette fog eltelni. Az pedig +7 óra időeltolódásnál nem jó, mert az ember szervezete pont a legizgalmasabb délutáni prezentációk alatt fogja úgy gondolni, hogy itt az ideje szunygni egyet.

Nos, nem sokáig maradt ez a legnagyobb problémám, a chicagói O'Hare-en ugyanis még szinte ki sem szálltunk a gépből, az amerikai határvédelmező fegyveres erők két természetes képviselője már meg is állította a gépről lefelé tuduló embereket, hogy márpedig ők keresnek valakit. Magamban szitkozódtam az illető anyukáját emlegetve, hogy én itt jetlagelek, meg egyébként is csatlakozásom van Madisonba, ő meg feltartja itt a sort, amíg a derék katonák, látván az útleveletem, ki nem emeltek a sorból, és közrefogva be nem kísérték az elkülönítőbe néhány indiai meg pakisztáni kollega közé. Engem kerestek. Állítólag a magyar hatóságok jeleztek nekik, hogy idehaza ellopták az útlevelem, és vigyázzanak nagyon, ha valaki az én nevem alatt akar belépni az országukba.

Persze néhány perc alatt sikerült tisztázni, hogy az okmány az enyém, valami félreértésről lehet csak szó, eszem ágában sincs terrorizálni ezt a szegény, válságtól sújtott népet, csak néhány videójátékot szeretnék megnézni itt a szomszédos Wisconsinban. Szóval izgalmasan kezdődött a túra. És izgalmasan is folytatódott...

i A Singularity-ben lesz multiplayer, de egyelőre a fejlesztők semmit nem mondanak róla.

SINGULARITY

Öreg orosz nem vén orosz

//Boe



ÚJ IP (INTELLECTUAL PROPERTY, azaz szellemi tulajdon) – így mondják a fontos emberek a játékiparban azt, amikor nem folytatást csinál, vagy filmet / képregény-univerzumot licenszelsz a játékokhoz, hanem kitalálsz valami újat. Amit soha senki azelőtt, ami csak a tiéd.

Na, ilyenje nem nagyon van már egy ideje az Activisionnek, sőt, a Raven Software-nek sem. Az előbbi ez mondjuk nem különösebben zavarja addig, amíg dől a lé az épp aktuális *Call of Duty* részből, ám az utóbbit megalapító testvérpár, Brian és Steve Raffle csőréig igencsak bökölte a tény, hiszen – ahogy a stúdió történetét taglaló, alant futó keretes írásból kiviláglik – ők igen háklisak voltak erre a „saját játék” dologra anno. Ezért alapították például a Raven Software-t.

Az anekdota szerint, amit a testvérpár egyik „jobbkeze” mesélt el nekünk a sajátótúrán (természetesen itt most egy emberről beszélünk, nem pedig egy kézről), Brian és Steve 2006-ban eldöntötte, hogy a régi szép időkhez hasonlóan saját ötleten, saját játékon fognak dolgozni. Mindketten leültek hát, hogy megtervezzenek és kidolgozzanak egy számukra kedves, régen dédelgetett játékötletet. Kihasítottak maguknak a stúdióból egy-egy pár fős demo csapat (programozó, grafikus, stb.), és mialatt a többiek befejezték a *Marvel: Ultimate Alliance*-t, pár hónap alatt mindketten összeraktak egy prezentálható demó verziót a saját koncepciójuk alapján. Aztán mentek is az Activisionhoz prezentálni. Az Activision pedig tudta, hogy ha a Raven jön, ak-

kor oda kell figyelni, így a prezentációra a legnagyobb fejesek és döntéshozók is beültek. Brian demója kifejezetten tetszetős volt, rögtön át is küldték az üzletfejlesztési osztályra kiszámolni a várható fejlesztési költségeket, és megtérülést. Ám Steve demója másfajta reakciókat váltott ki a vezérkarból: konkrétan köpni-nyelni nem tudtak, a prezentáció végeztével teljes csend honolt a teremben, amit végül a fővezér hangja tört meg: „Ez elképesztő. Itt helyben zöld utat kaptok”. Így született meg a *Singularity*.

A LÉNYEG

A *Singularity* egy nagyon erős narratíva

mentén felépített, sztoriorientált sci-fi FPS, melynek középpontjában az idő manipulálása áll, ám nem úgy, mint a *Timeshift*-ben, vagy a *Prince of Persia*-ban, ahol megállíthatjuk, lassíthatjuk, visszatekerhetjük az idő kerekét, hogy így mindenféle előnyökre tegyünk szert a harcban, vagy egyéb helyzetekben. A *Singularity*-ben alapvetően két idősíki létezik, ezek között járhatunk át mi magunk, ám ami még fontosabb, ezek között küldözgethetünk tárgya-

kat oda-vissza. Egyszerűbben szólva: a tárgyak életkorát tudjuk megváltoztatni. Lassítás, tekerés, pause nincs, a különböző idősíkok közötti ugrálás is legtöbbször tőlünk független, külső körülményként jelentkezik.

EZ TÖRTÉNT 60 ÉVE...

A sztori szerint a hidegháború idején, az 50-es években a Szovjetunió új területre terelte a kutatásait: nem, nem az idő manipulálása volt a téma, mint a *Red Alert*-ben, hanem az E99, más né-

„Ez elképesztő. Itt helyben zöld utat kaptok”. Így született meg a *Singularity*

A TMD-t ellenfeleink kifejezetten rosszul viselik



A RAVEN SZTORI

A hollós társaság úgy él a köztudatban, mint az FPS műfaját feltaláló idSoftware legeslegjobb barátja és állandó tettestársa, ám jóval több ennél. Jómagam még az általános iskolában kergettem a lányokat, amikor egy testvérpár, Brian és Steve Raffle 19 évvel ezelőtt elhatározta, számítógépes játékot fognak csinálni. A nem kevés rajztehetséggel megáldott srácok az épp szárnyaikat bontogató *Dungeons & Dragons* szerepjátékokért és számítógépes játékokért lelkesedtek teljes erőbedobással. Egy barátjuknál töltött este a legújabb, Amigára írt játékokat

próbálgatták, amikor arra a megállapításra jutottak, hogy ők ezt jobban is meg tudják csinálni. Az elgondolást tett követte, s szinte azonnal nekiláttak a később *Black Crypt* néven ismertté vált szerepjáték megtervezésének. A Raffle fivérek Ben Gokey-t kérték fel a programozási feladatokra, aki magával hozott egy második programozót is. A Rick Johnsonnal négyfősre hízott „fejlesztőcsapat” az elkövetkező néhány hónapot egy játszható demó összerakásával töltötte. Munkájuk gyümölcsét a Milwaukee-ban évente megrendezett GenCon keretein belül mutatták be,





Íme az egyik visszhangjelenség szenvedő alanya



Ezt a hidat épp visszafiatalítjuk, hogy átmehessünk rajta



Az 1950-es években mintha egy klasszikus II. vh-s FPS-be csöppennénk

A játék ihletése



STEVE RAFFEL, a játék ötletgazdája abban az időben nőtt fel, amikor minden amerikai rettegett a szovjetektől és a lehetséges atomháborútól. A kertjükben saját óvóhelyük volt, ami a sok sci-fi regénnyel és természetes vonzódásával az elhagyott helyek iránt – a Raven főhadiszállása mellett nem messze van például egy üzemen kívül helyezett fegyvergyár - szinte természetessé tette, hogy valami hasonló témában fog játékot dizájnolni.

ven einsteinium nevű anyag körüli kísérletek. Az Einsteiniumról azt kell tudni, hogy az egyetlen ember által előállított, természetben egyébként nem előforduló, szintetikus elem – legalábbis a tudomány jelen állása szerint. A periodikus rendszerben a 7. periódusban foglal helyet, vegyjele Es, a rendszáma 99. Az első hidrogénbomba robbantásakor (1952) fedezték fel melléktermékként, előállításánál plutóniumot bombáznak neutronnal. Albert Einsteinról nevezték el, és nincs ismert felhasználása. Mármost a való életben.

A *Singularity*-ben a szovjetek viszont találtak neki egy lehetséges felhasználási területet: valahogy képesek voltak energiaforrásként használni - és nem is akármilyen energiaforrásként. Az alapjaira épített minireaktor bármilyen egységnyi bevitt energiát megtízszerezett, ami a mindennapi felhasználását tekintve a hidegháborús fegyverkezési versenyben nem kis előnyt jelenthetett volna nekik, hiszen egy-két E99 alapú

erőművel gyakorlatilag az egész Szovjetunió áramellátását fedezhették volna. El is kezdték nagyban folytatni a kísérleteket, ehhez helyszínnek egy Kamcsatka melletti szigetet, Katorga-12-t választották, ahol berendezték a kutatótelepet, felépítettek egy kisvárost az ott dolgozók számára, és nekiláttak a munkának. Ám egyszer csak beütött a ménkű, felrobbant a kísérleti reaktor. Túl sok mindent nem lehetett tudni a dologról (a szovjet hírugynökség a valóságban is jól kézben tartotta az információ-áramlást), csak azt, hogy nagy hirtelenséggel leállították minden munkát, és ahelyett, hogy megjavítják az üzemet, és folytatják a munkát, fénysebességgel ürítették ki és zárták le a területet. Állítólag mindenféle furda dolgok történtek a robbanás után

SZÍNRE LÉPÜNK MI

Karakterünk, Nate Renko, az amerikai haditengerészet speciálisan képzett katonája persze minderről semmit nem

tud. Ő a nem is oly távoli jövőben, 2010 magasságában egyszer csak kap egy utasítást, a pilótájával egyetemben helikopterbe dugják, és elküldik a messzi északra, az Alaszkát Szibériától elválasztó Kamcsatka-félsziget mellé, mivel a Bering-tenger egy addig nyilván sem tartott szigetéről egyik pillanatról a másikra furcsa rádiójeleket fogtak a haditengerészet antennái. Valami bűzlik a helyszínnel, mert mire odaérnek, már mások is vannak ott, mégpedig egy különlegesen képzett zsoldos alakulat, akik ahelyett, hogy elmondanák, kinek a megbízásából, és – főként – mit keresnek itt, lelövik a helikoptert.

Így kerülünk Katorga-12 szigetére. A zuhanást csak mi éljük túl, az ébredés után pedig ott találjuk magunkat egy lepukkant, 50-es évekből szovjet propagandával átítatott, rozsdásodó épületkomplexum-rendszerben. A sziklás, hegyes-völgyes, fenyvesekkel tarkított szigeten mintha megállt volna az idő: látszik, hogy hirtelen hagyták el a hely-



ahol pillanatok alatt lenyűgözték a kritikus közönséget. Ez volt az első alkalom, hogy a játéksajtó írt róluk.

A sikeren felbuzdulva még nagyobb vehemenciával vetették magukat a munkába, ekkor már egy, külön a kiadók számára készített demó lebegett a fiatalok szeme előtt. A csapat ez idő alatt egészült ki egy középiskolai zenetanárral. Kevin Schilder azóta is a Raven zenei igazgatója. A gyakorlatilag nulla tőkével dolgozó srácok kreativitása a

A cégnél jelenleg 180 alkalmazott dolgozik, a legfiatalabb 19, a legidősebb 56 éves.

hangok kialakításánál is megnyilvánult. Fémkukákat püföltek kardcsörgést és pánccélzörgést imitáló, visszafelé lejátszott oroszlanüvöltést keverték robbanás zajával, amit végül egy lassan összezáródó kőajtó adott ki. Az egyik szörny hörgését pedig Rick presel- te ki saját hangszálaiból. Végül elkészült a nagy mű, s egy szombati napon tíz kópiát küldtek el tíz különböző kiadónak, felkészülve rá, hogy hetekig, hónapokig tarthat, míg választ kapnak. A rá követ-

i A TMD-re alapozott fejtörők kapcsán nem bizonyos „helyzeteket” dizájnoltak a fejlesztők, hanem bizonyos alapszabályokat (rule set) fektettek le a játék során. Azaz, ami egyszer működött, az később is fog, maximum kombinálni kell egy kicsit, vagy másképp megközelíteni a helyzetet.

Ezek a katonák szintén a TMD-től szenvednek...



Time Rift: a portálon keresztül ugyanazt látjuk, de 2010-ben



színt, bármi volt is az oka az evakuálásnak, nagyon siettek vele. Az éghajlat nyirkos, a távolabb eső dombokat sűrű erdőségek borítják, körülöttünk pedig csöpög-mállik minden, amerre csak járunk, de a sarló-kalapács motívumok egyértelműen mutatják, ki volt itt az úr a házban. Amíg mennie nem kellett...

Sokat nem morfondírozhatunk a történeteken, mert hamarosan belebotlunk a szigetet nem sokkal előttünk ellepő specnaz zsoldosreg katonáiba. Róluk túl sokat a játék elején nem tudunk, Renko annyival talán tisztában van, hogy ezek a magasán képzett magánseregnek jó pénzért bárkinek a szolgálatába elszegődnek, úgyhogy jelenlétük önmagában nem magyaráz semmit. Később persze kiderül, hogy orosz „olajdóllárok” vannak a finanszírozás hátterében, a katonák jelenléte pedig nem véletlenül elkapott rádiójelekkel kapcsolatos, hanem a háttérben megbúvó érdekcsoportok nagyon is konkrét tervével az E99 további felhasználását illetően.

Néhány kör bemelegítő tűzharc után, kissé beljebb nyomulva a területre hamarosan rábukkanunk az első igazán konkrét nyomra, amin elindulhatunk, ráadásul ez a „nyom” a játék végéig velünk lesz, jó szolgálatot téve majd szám-talan helyzetben: megtaláljuk a kézfeje

erősíthető „időmanipuláló eszközt”, melyet a fejlesztők – mintegy ráutalóan – Time Manipulating Device-nak neveztek el (TMD). Innentől kezdve pedig az átlagos fegyverekkel átlagos katonákat hajkurászó átlagos FPS játékmenetnek búcsút is mondhatunk úgy, ahogy van.

A JÁTÉK MENET KÜLÖNLEGES-SÉGEI

A TMD alapvetően egy multifunkciós eszköz, ami a tárgyak időbeliségét, idődimenzióját képes manipulálni. Miután bal kezünkre erősítettük, a célkereszt fölött minden manipulálásra alkalmas tárgy esetében megjelenik egy indikátor, mely megmutatja, hogy jelenlegi állapotához képest fiatalíthatjuk vagy öregbíthetjük-e az adott objektumot. Egy kiszáradt, rozsdás benzines hordót például pillanatok alatt vissza-küldhetünk az 1950-es évekbe, amikor még benzintől duzzadó, tűzpiros, fiatal benzineshordó volt, és így beleeresztve egy sorozatot alkalmassá is tettük az utunkat jelenkorban elzáró ajtó kirobantására, vagy az ellenségek csoportos likvidálására. Ugyanezt visszafelé is eljátszhatjuk, mondjuk szellőzőrácsokkal, melyek továbbjutásunkat akadályozzák: ezeket nem vissza, hanem előrefelé küldjük az időben, azaz nem megfiatalítjuk, hanem rozsdás, porladozó, kiöre-

Ha még egy képen le-TMD-zünk valakit, esküszöm nem írok hozzá képalát!



gedett szemétté változtatjuk, amin már könnyedén áthatolhatunk.

A TMD nemcsak tárgyak, hanem élő szervezetek korát is képes megváltoztatni, ami nincs jó hatással ellenfeleinkre, sem a fiatalító kúra, sem a meggyorsított öregedés formájában. Utóbbi esetben szétporladt csontvázvázzá, előbbiben pedig, pólyás csecsemő helyett – akit azért mégsem lő fejbe az ember egy M16-ossal – gézmanipulált mutáns-sá változnak az ellenfelek. (Ki van ez találgatni kérem, hogy miért épp ez történik, valami sejt-újrarendeződségről beszélt az



kező kedden már hat ajánlat közül válogathattak. Az Electronic Arts ajánlatát fogadták el.

A MÁGIA BŰVÖLETÉBEN

A *Black Crypt* végül 1992 márciusában jelent meg. A belső nézetű, „labirintusos” RPG sikeres volt ugyan, de a sajátot mégsem nyűgözte le. Az sem jött jól, hogy a hivatalos megjelenés előtt másfél-két hónappal az egyik sokszorosító üzemből kiszivárgott és kalózok kezére került a játék. A srácok azonban nem adták fel, a szintén friss motoros id Software-rel karöltve, John Carmack grafikus motorjával *ShadowCaster* címmel



hoztak össze egy szintén vegyes fogadatra lelt akciokalándort. Újdonságnak számított a nagy nyílt terület, a repülés, az úszás és az ugrás lehetősége.

Rövid kitérő következett a CyClones képében, a sci-fi világába. Ez volt az első FPS, amiben az egérrel is lehetett célozni.

Az igazi áttörést azonban az id Software-től később kilépett John Romero segítségével elkészült *Heretic* hozta meg 1994-ben. A *Doom* motorjára építkező fantasy FPS számos díjat söpört be, az egyiket magasztalta a USA Today és a Playboy is. A Raven egy csapatra világhírű lett. A kiegészítőnek szánt, végül önálló játék-



Ajjaj, csak nem leszakadt a híd? Mi lesz még itt!



tona kezéből egy pajzsot: az átlátszóvá válik, és „odavonzódik” a TMD-s kezükhöz (mi látjuk is, ám szerencsétlen specnaz csak annyit érzel, hogy eltűnt kezéből a pajzs. Az idősíkbba való visszahelyezést nagy energiakitörés kíséri (mintha a gravi-gunnal visszalőnénk a felvett objektumot), így dönthetünk amellett, hogy saját pajzsával terítjük le a megzavarodott ellent.

Tulajdonképpen ezer meg egy féleképpen használhatjuk a TMD-t játék közben, elporlaszthatjuk vele a konténert magasban tartó daru láncait, hogy így végezzünk az alant harcoló ellenfelekkel, vagy „megfiatalíthatjuk” az utunkba eső rozsdás ládát, ha fogytán a muníció, mert hát ki tudja, mit tároltak benne 50 évvel ezelőtt. Van, amikor csak a lehetőség adott a TMD használatára, teszem azt, könnyebbé tehetünk vele húzósbabb tűzharcokat, máskor azonban olyan rejtvények és puzzle-ök megoldásához kötik a fejlesztők a továbbjutásunkat, melyekhez mindenképp használnunk kell az eszközt.

FEJTÖRŐK

A rejtvények egyébként is fontos szerepet játszanak a játékban, miután ráteszszük a kezünket a TMD-re, rendszeresen megtörnek a lövöldözős részeket a fejtörők. Ezeket csak a játék elején vagyunk

hivatottak kizárólag a TMD-vel megoldani, később, ahogy haladunk előre a sztoriban, újabb időmachináló eszközök is a birtokunkba kerülnek. Az egyik ilyen például az időbomba. A kis szerkezetet földre hajtva időtlen holttér (dead lock) keletkezik körülötte egy nagyjából 3 méter átmérőjű gömb formájában. Minden, ami a gömbön belül volt – mondjuk néhány ellenfél – „lefagy”, megmerevedik, és úgy is marad egészen addig, amíg fel nem kapjuk, vagy robbantjuk a bombát. A holttér páncélként is funkcionál, hiszen az időtlen téren a golyók sem tudnak áthatolni, egyedül mi magunk vagyunk képesek erre a kézfejükön található TMD miatt, de az átlagosnál jóval lassabban, s löszereinkre már nem vonatkozik a könnyítés, azaz „kilőni” mi sem tudunk a gömbből (ellenkező esetben „némileg” könnyebbé válnának a tűzharcok).

Bizonyos esetekben portált nyithatunk a két idősí között (time rift), melyen átlesve a körülöttünk található területet láthatjuk, csak épp fiatalabb / öregebb kiadásban. A portálon át is léphetünk, ekkor mi magunk is átkerülünk a másik idősíkra, ám a művelet energiaigénye miatt kb. fél percnél többet nem tölthetünk ott, az időnk lejártával visszakerülünk az induló idősíkra. Ez a ficsör többféle lehetőséget rejt magában fejtörők



Extrém fényhatások: itt valami nagyon nagy dolog készül

előadást tartó Sean Trapani, aki a játék kreatív igazgatója, de nyilvánvaló, hogy a morális hurok feloldása végett kellett ilyen megoldást beleálmódni a játékba). Tud a TMD egy olyan trükköt is, melynek során a célobjektumot kiemeli úgy, mond a tér-idő kontinuumból, megfosztva azt időbeliségétől, idődimenziójától. Az adott tárgy így eltűnik egy időre, illetve ott van az, ahol volt, csak épp nem akkor, vagyis tulajdonképpen semmi. Remélem érthető. Technikailag a játékban ez úgy néz ki, mintha mondjuk a HL2-es gravi-gunnal kitépnénk egy ka-

ká növekedett, multiplayer játékmódokkal is felvértezett *HeXen* minden téren felülmúlta elődjét, s később nem csak kiegészítővel gazdagodott, hanem kirándulást tett konzolokra is. Az ezt követő három kisebb projekt (*Necrodome*, *Take No Prisoners*, *MageSlayer*) a Windows kihívásaival ismertette meg a fejlesztőket, csak hogy 1996-ban újra az id Software támogatását élvezve, immáron a teljesen 3D-s *Quake* motorral felvértezve nekilássanak a *HeXen II* munkálatainak.

CSILLAGOS ÉGBOLT A DZSUNGEL FELETT

Az Activisionnel 1997-ben kötött hosszú távú együtt-

működésről szóló megállapodás felvásárlással végződött. A *Hexen II*, akárcsak kiegészítője bombasikernek bizonyult, a sajtó egyenesen a valaha készült legszebb játékok egyikének kiáltotta ki. A csúcson lévő csapat még tovább emelve a tétet immáron a *Quake II* motorjával fogott bele első sikerjátéka, a *Heretic* folytatásába. Bár a dizájnban még a fantasy művészet nagymestere, Brom keze nyoma is érezhető, ezúttal nem párosult anyagi siker a kritikai elismerés mellé, minek következtében a fejlesztők könnyes búcsút vehettek a hön szeretett fantasy környezetétől.

A szemléletváltás első fecskéje a tengerentúlon nagy



A TIME WAVE-EFFEKTUS



A FENTI KÉPSOROZATON a játék egyik leglátványosabb része, az időrobbanás látható. Egyelőre nem tudjuk ki, mi hogyan idézi ezt elő, csak annyit, hogy a sziget belsőjéből indul a lökeshullám. Ha valaki hirtelen kissé „elvesztettnek” érzi magát (na jó, ez a poén csak angolul működik...), az nem jár messze az igazságtól: még a robbanást kísérő hanghatások is a népszerű tévésorozatot idézik. Egyébként az Unreal engine „kesőbb textúrázós” tulajdonsága direkt jól jön ezeknél a jelenetnél.

megoldása során, hiszen ha továbbjutásunkat, teszem azt, végérvényesen elzárja valami 2010-ben, ám 1950-ben még lehetőségünk nyílik változtatni valamit a környezetben, akkor annak természetesen hatása lesz a jövőre is, azaz ha jól okoskodunk, és elég gyorsan is cselekszünk, 2010-ben megnyithatjuk magunk számára a továbbjutáshoz vezető utat.

Találkozunk a sziget különböző pontjain olyan eszközökkel, mint amilyen a mi kézfejre erősített TMD-nk, csak épp százsoros méretű kiadásban. Ezek némely esetekben nagyon jól tudnak ám jönni, kézi eszközünknek megvannak ugyanis a maga korlátai, bizonyos mérethatár felett nem képes manipulálni a tárgyak és szervezetek idődimenzióját. Még ezeknél is durvább eszköz az, amivel jelet küldhetünk a sziget közepontjában található misztikus „valaminek” (nevezzük tényleg csak „misztikus überbrutál eszköznek”, ha eszköz egy-

általán), ami az egész szigetre kiterjedő időrobbanást (timewave) képes előidézni, egy az egyben visszaküldve mindent és mindenkit 1950-be vagy 2010-be, egy monumentális, a sziget középpontjából kiinduló, mindenben átsöprő, kéken fluoreszkáló robbanás formájában. Ami tényleg jól néz ki (lásd a képsorozatot). A fejlesztők a fentiek okán a „Thinking Man FPS” titulust aggatták a készülő játékokra, ami nemcsak azt jelenti, hogy az akciórészeket időről időre felváltják a gondolkodósabb időmanipulációs rejtvények és feladatok, hanem a játékos rendelkezésére álló alternatív lehetőségek tárházára is utal. A Singularityben gyakorlatilag csak rajtad áll, hogy megszárolni akarsz vagy becserkészni, lövöldözni vagy TMD-zni, robbantani vagy gondolkodni, illetőleg, hogy sztorit akarsz, vagy csak úgy végigrohanni a játékon. A fentieket én még megtoldanám azzal, hogy a „thinking man” jelző az ellenfelekre is igaz. Feltűnt például a

prezentáció során, hogy amikor fedezék mögött álltunk, a megszokott folyamatos zárótűz nem felénk irányult, teljesen értelmetlenül, mint általában, hanem a mellettünk nem messze található tojásfészekre, mert ellenfeleink ránk akarták szabadítani a bogarakat – ha már ők nem „érnek be” a fedezékünk mögé, majd a kis bestiák elvégzik a piszkos munkát. És milyen igaz! Aprópó, bogarak. Ugye még nem beszéltem a bogarakról?

SOKRÉTÚSÉG

A *Singularity* meglehetősen sokrétű játék. A sokféle lehetőség és fejtörő az egy dolog. Az óriási felfedezhető sziget, kikötővel, kisvárossal, hegyi vasúttal, erdővel, mezőkkel, mindez két idősíkból – az egy másik dolog. Az egész viszont nemcsak akcióval van nyakon van öntve, a katonás lövöldözés formájában, de jó adag horrorral is, hiszen a kettészakított testek, kiömlött belek, kifröccsent



népszerűségnek örvendő *Soldier of Fortune* magazin nyomán, azonos címmel megjelent FPS képében érkezett. A játékosok egy valóban létező zsoldos, bizonyos John Mullins bőrébe bújhattak. Bár maga a játék nem volt igazán kiemelkedő alkotás, a GHOUL névre keresztelt sebészmodell (26 területre bontott a emberi testet) miatt rendkívül élethűen agonizáló, és látványosan meg is csonkítható ellenfelek alaposan kivették részüket az elsöprő sikerből. Bár a látványelemként szolgáló vérengzés kikapcsolható volt, továbbá az ellenfelek legyilkolása sem volt kötelező – elegendő lett volna kilőni kezükből a fegyvert –, még-

is a *Soldier of Fortune* lett a Raven első olyan játéka, ami több országban is tiltólistára került. Ezt követően két közkedvelt sci-fi univerzumba tett kirándulást a *Quake III* grafikus motorjára váltó csapat. A *Star Trek Voyager: Elite Force* filmbe illő történetével és kiváló többjátékos lehetőségeivel, míg a *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* szokatlan nehezségével és parádésan kivitelezett fénykard-párbajaival véste be magát a játékosok szívébe és emlékezetébe. 2003-ban újabb zsoldoskalandok elé nézett a Raven, ám a *Soldier of Fortune II: Double Helix* esetében

már egy taktikusabb, megfontoltabb játékot igénylő FPS megalkotása volt a cél. Tartva a cenzori szigorító, a német változatban nyoma sem volt a továbbfejlesztett GHOUL sebészmodell hatásának, ráadásul az egész sztorit egy alternatív dimenzióba helyezték, ahol kiborgok voltak ellenfeleink. Mondanom sem kell, ebből nem kértek a német játékosok. A dzsungel mélyén kúszó zsoldosok után újabb csilgagközi kaland következett a *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy* képében. Itt a játékos szája íze szerint megalkotott főszereplő és az újabb fénykard típusok, illetve harcstílusok megjelenése jelentett né-



Csúnya nyálkás és vonaglik a földön. Inkább lelövöm.



Ő most vagy néz valakit, vagy megy valahová



agyvelők látványa jártunkban-keltünkben elég hamar megszokottá válik (bocs a naturalitásért, de ez van), csakúgy, mint az E99 által mutált két lábon járó amorf borzalmaké. Itt vannak aztán még az „alienek”, vagyis azok a pályakon grasszáló rovarszerű izék, amik tuti nem evilági lények (illetve... nem máshonnan, hanem máskorról valók, egyelőre legyen elég ennyi), meg a szellemek, akikkel gyakran találkozunk majd úgynevezett visszhang-jelenségek kíséretében – ők a katasztrófa pillanatában idősíkon kívül rekedt emberek szellemalakjai, különböző szituációkban megjelenítve. S végül, de nem utolsó sorban itt van ugye a nagy adag megoldásra váró rejtély, melyet csak alapos nyomozással tudsz majd felderíteni: ha szeretnél elmélyedni a narratívában, gyakran kell majd kapcsolgatnod például a Chrono Flashlightot, egy olyan TMD-alapú zseblámpát, amivel egy kopott fényképre, falrészletre vagy papírdarabra világítva láthatjuk az 1950-ben oda-

írt dolgokat, utalásokat, sztorielemeket. Mindenki csemegézhet tehát kedvére, a krimikedvelők éppúgy, mint a sci-fiért, akcióért vagy épp a horrorért lelkesedők. Bevallom, a prezentációnak ezen a pontján egy kissé szkeptikus lettem, mert – persze, ez mind szép, de – általában nem szokott jó kisülni abból, ha egy fejlesztő mindent bele akar zúfolni a játékába ahelyett, hogy egy határozott irányvonalat szabna neki, és annak mentén vezetné végig a játékost a sztoriban. Jelentkeztem is hamar, és megkérdeztem Seant, hogy a rengeteg felsorakoztatott játékelem közül melyik van a valódi hangsúly, mi a Singularity valódi erőssége. Sean erre elmondta, hogy a játékban egyértelműen a sci-fi vonal domborodik ki leginkább, és betöltött egy olyan pályát, melyről nekünk itt most nem szabadna leírunk egy betűt sem, mindenféle homályos utalgatásokon kívül (erről egy nyilatkozatot is aláírtak velünk), úgyhogy

Érdekességek a TMD-vel kapcsolatban

Tudtad-e, hogy...



CSAK AZT LEHET manipulálni a TMD-vel, ami korábban valamilyen kapcsolatba került az Einsteiniummal. Ez lehetett akár szerves életforma is, ám ezek általában mutálódtak, legyen szó növényekről, állatokról, vagy emberekről.

A TMD-NKNEK van egy funkciója, ami „beszkenneli” a környezetünket (kicsiben láthatjuk azt a kékesen fluoreszkáló effektet, amit a timewave esetében is), és világosabbá teszi a manipulálható objektumokat. Különösen hasznos, ha hirtelen nem tudjuk, hogyan-merre tovább.

A NAGYMÉRETŰ dolgok igyekeznek vissza a saját normál állapotukba, azaz ha visszafittottunk őket, nagyon gyorsan öregsznek. A hajó, melyet a bemutatópályán helyreállítottunk, elkezd szétesni, és újra elsüllyedni, miután bemásztunk a belsejébe, sőt, láthatjuk, ahogy a festett falak pillanatok alatt „visszarozsásodnak”.

megpróbálom a lehető legáltalánosabban megfogalmazni a látottakat. Tehát.

CONFIDENTIAL DETAILS

Amit láttunk, az egy mozi-részlet volt, a játék motorjával renderelve, ennek ellenére elképesztően filmszerű. Egy óriási völgyhídon zakatolt át főhősünk egy amolyan „Vissza a jövőbe-szerűen” módosított steampunk mozdonyon, miközben egy feltűnően csinos, katonaruhába öltözött hölgyeménnyel beszélt rádióan, amikor is a völgy mélyéből egy körülbelül 400 méter magas, elképesztő dimenziókkal rendelkező godzillaszerű alien emelkedett két lábra, és egyik karjával nemes egyszerűséggel kettészelte a völgyhidat. Hípp-hopp, máris a boss-fight kellős közepén vagyunk, miénk az irányítás (nincs röccenés, a látvány minősége sem változik, hisz az átvezető is engine-movie volt), a vonat első pár kocsija már zúg is lefelé a mélybe, amikor a mi vagonunk tetejét letépi a moszta, és elkezdünk vagonról vagonra ugrál-



mi újdonságot. A formula már kezdett kifáradni, így újabb váltásra került sor, a Raven két játék erejéig belekóstolt a konzolok világába.

SZABADSÁGOT A MUTÁNSOKNAK!

RPG-elemekkel fűszerezett, csapat alapú hack & slash-t fabrikáltak a Marvel univerzum mutánsaiból. Az első, csak konzolra kiadott *X-Men: Legends* epizódban Magneto és csapata mint ellenfél, a PC-re is megjelent második részben már mint megbízható szövetséges szerepel X Professzor, Rozsomák, Kolluszus és a többiek oldalán.

Hét év szünet után újabb együttműködésre került sor az id Software csapatával, minek keretében a hollós lányok-fiúk leszállították a hűvös fogadtatásra lelt *Quake IV*-et. Sem a *Doom 3* grafikus motorja, sem a csapatosan végrehajtott küldetések, sem a pokol harmadik eljövételénél változatosabb környezet és játékmenet nem volt elég arra, hogy fellelkesítse a játékosokat, akik képtelenek voltak megbocsátani a gyengécske multiplayer részt. A történelmi hűség kedvéért említeném meg, hogy messze többet nyújtott ezen a ponton is, mint a *Doom 3*, a sajtó egy része mégis kegyetlenül lepottozta.



TI MONDTÁTOK

„Hát még kicsit szépítgetni kell rajta, de biztos hozza majd a szintet” – Cnensuska
A legelső kiadott képek között valóban volt néhány, mely egész egyszerűen nem nézett ki jól. Viszont mozgás közben a játék tökéletes látványt produkál, mindenki megnyugodhat.

„Anno a régi szép időkben sem a grafikájáról volt híres a Raven, hanem a minőségéről. Pl. a Star Wars Jedi Knight: Jedi Outcast, amit követett a számomra kissé furcsa, de egész jó Jedi Academy 2002-ben, illetve 2003-ban. Ekkor még mindig a Quake 3-as motorral dolgoztak, ami nem kis teljesítmény! Amikor először láttam a képeket, mindenki azt mondta, hogy jaj mi ez az elavult grafika, és mégis, amikor megjelent, mindenki ezt tolta. Szóval megint minőségi munkát várhatunk a Raventől”. – fCon
Való igaz, hogy a Raven letett már egy pár klasszikust az asztalra, és újkori - Activisionös egyesülés utáni - játékaik közül nem volt olyan, melyet 80% alá értékelt volna valamely lényeges nemzetközi szakajtó.

”Egész jó alapötlet... csak kérdéses, hogy egyetlen ötlet köré lehet-e játékokat építeni. A grafika meg a folyamatos (idősík) változtatgatás miatt nem is lesz szerintem olyan zavaró... viszont az alap lenne, hogy ehhez a Doom 3 (ma már kissé csúnyácska) szintű grafikához ne kelljen már atomerőmű”. – sparty
A sajtótúra előtt bennem is voltak kétségek az alapötlet továbbgondolásával kapcsolatban, de ezek elszálltak a prezentáció után. A PC-s gépigényről egyelőre semmit nem mondanak, Xboxon a legnagyobb területek és harcok is röccenéstelenül futottak.



va menekülni, minél távolabb tőle, meg a szakadékbba rohanó szerelvényektől. Mondanom sem kell, hogy a kolosszusnak meg sem kottyannak a futás közben belepumpált lövedékek, csapkod, őrjöng, pozdorjává aprítja a hidat és a vonatot, elképesztő látvány és hanghatások közepette, mi pedig hihetetlenül kicsinek és sebezhetőnek érezzük magunkat menekülés közben. Persze a dög likvidálásához némi trükkhöz kell folyamodnunk, amit már tényleg nem írok le, de a lényeg, hogy csinos segítőtársunktól kapott telefonos segítséggel végül elbánnunk a megamonsztáral.

Egy másik, nem kevésbé megalomán része a játéknak, amikor a kézi TMD-nk nagytestvérével egy léket kapott és a kikötő fenekére süllyedt óceánjárót fiatalítunk meg. Ennek során a hajó kiemelkedik a vízből, az oldalán tátongó óriási lyuk a szemünk előtt rendeződik helyre, mint ha csak visszafelé tekerve néznénk egy filmet, a láncok, a leszakadt hidak, eldőlt kémények mind-mind helyükre zökkennek,

i Az 1950-es örök egyszerű szovjet katonák, viselkedésük egyértelműen megkülönböztethető a 2010-es specnaz zsoldosok taktikus harcmodorától.

Béci ugrásra készen várja a játék megjelenését



bi részében. Addig legfeljebb a specnaz egységek egymás közötti rádiózását hallgathatjuk.

ÖSSZEFOGLALÁS

Az Activision nagyon ráfeküdt erre a játékra, óriási fantáziát látnak benne, a 2009-es portfóliójukban nagy szerepet szánnak neki – ez derült ki a sajtótúrán, melyre az észak-nyugati félteke összes jelentős piacáról összetrombitálták az újságírókat. Azok alapján, amit láttunk, megvan a potenciál a Singularity-ben, hogy valóban 2009 nagy durranása legyen. Nem könnyű ezt elérni a folytatások tengerében, évtizedes történelem, 6-8 korábbi rész, vagy mindenféle filmes kötődés nélkül, csak az új ötletekre alapozva, ez tény, ám a Raven Software munkatársai nagyon lelkesek. Meglátjuk, sikerül-e nekik az áttörés, a lepel – jelenlegi információink szerint – 2009 őszén hull le a játékról, ekkor kerül boltokba – egy időben – a PC-s, az X360-as és a PS3-as verzió. **CS**

A képregény-adaptációk ízére erősen rákapott Activision ekkor már egy újabb, *X-Men Legends*-hez mérhető sikert követelt, amit meg is kapott a 2006-ban megjelent *Marvel: Ultimate Alliance* képeiben. A sikerképes recept kibővült a teljes Marvel univerzum legnépszerűbb karaktereivel, a közepesen csú-

A
játékfejlesztés kemény munka: az éjszakázások és hétvégézősek általánosak, nem véletlenül van saját konyhája, zuhanyzója és konditerme a cégnek. Néhányan majdhogynem bent lakik a fejlesztések bizonyos szakaszaiban.

nyácska cel-shaded grafikát pedig egy jóval látványosabb dologokra képes motorra cserélték le, immáron tusvonalak nélkül. A kiadó számítása bejött, megjelenése évében az egyik legjobban fogyó játéknak bizonyult.

Ma több mint 140 ember dolgozik a Raven middletoni irodájában, amely saját motion capture stúdióval, hangstúdióval és 3D szkennelő berendezéssel is felszerelt. Számos népszerű játé-

kal örvendeztettek meg bennünket, több millió példányt értékesítettek, s a történetnek még koránt sincs vége. Az Activision megbízásából párhuzamosan zajlanak az *X-Men Origins: Wolverine* mozifilm adaptációjának, a *Doom 3* erősen módosított motorjával készülő *Wolfenstein* és a teljesen eredeti ötleten alapuló, időmanipulációval fűszerezett *Singularity* munkálatai. Utóbbi az első olyan FPS a Raven műhelyéből, amelyik nem John Carmack valamelyik grafikus motorját használja. Pedig az egész történet egy ártalmatlan mondattal kezdődött: „Saját számítógépes játékot kellene csinálnunk”.



LÁTOGATÁS A RAVEN STÚDIÓBAN

Nem minden nap lehet be az ember egy elitstúdió színfalai mögé, figyeltünk is rendszeren //Boe

A SAJTÓTÚRÁRA KÖRÜBELÜL 50 újságíró volt hivatalos a világ minden tájáról, de főleg az európai és észak-amerikai régióból. Hét csoportba osztottak minket, és vetétforgó rendszerben vezettek végig a különböző program-pontokon, így egymást váltogatva látogattuk meg magát a stúdiót, a játékprezentációkat, a személyes interjúkat és a kipróbálási lehetőségeket. A mi csoportunk első programpontja máris a stúdióvizit volt. Bepattantunk hát egy partibuszba (diszkógömb, sör-csap és minibár... az amerikaiak időről időre meg tudnak lepni), és meg sem álltunk a hotelől mintegy 800 méterre levő Raven főhadiszállásig!

A KULISSZÁK MÖGÖTT

Túránk vezetője a fejlesztőcég társalapítója, Brian Raffel volt, aki a szívélyes üdvözlés után nem sokat tekerőzve azonnal el is kezdett terelni bennünket körbe az óriási épület-komplexumban. A bejáratnál található mindenféle hollós motívumok

megtekintése után első utunk a lényegi munka helyszínére, a „fejlesztőcsarnokokba” vezetett. Ebből – véletlenül vagy szándékosan – pont annyit van, mint ahány játékon a Raven most párhuzamosan dolgozik. Mind-egyik terem tekintélyes méretekkel bír, egyikben a *Wolfenstein*, másikkban a *Singularity*, harmadikban a *Wolverine* munkálatai folynak. Félhomály uralkodik bennük, hogy a természetes fény ne zavarja a fejlesztőket – ők már csak ilyen emberek – és az egy légtér, amúgy amerikai módra kis, személyes fakkokra van osztva. Minden csarnok falát saját játéuk óriási bannerével díszítik az ott dolgozók, és nem hanyagolják el a „dicsőségtáblát” sem: minden magazinban megjelent cikk pedáns rendben ki van függesztve morálnövelés céljából.

Miközben körbejártunk, a fejlesztők nem zavartatták magukat, végezték a napi teendőiket, ám beszélgetni – és étellel kínálni őket – tilos volt. Az általános helyszínek körbejárá-

sa után elindultunk az érdekesebb területek felé. Út közben bekukkantottunk Brian irodájába, illetve megnéztük a céges konditermet, ám itt semmi egetrengetőt nem láttunk – nem úgy, mint a motion capture teremben, ahol egy rögtönzött kis előadást rittyentett össze nekünk két világító gömbökkel teleaggatott srác. Maga a terem egy kb. 10x10 méter átmérőjű, viszonylag magas csarnok, körbeállványozva tizenhét speciális kamerával, melyek a kaszkadőrök testére aggatott fénygömbök 3D-s elhelyezkedését rögzítették megállás nélkül, és küldték az adatokat a terem végében elhelyezett szerverparknak. A vezérlést végző kolléga a jeleket azonnal továbbküldte a célszoftverbe, amely pálcikaemberek formájában adta vissza a kaszkadőrök mozgását, ám csak egy gombnyomásra volt szükség, és máris Rozsomák mozgott a virtuális térben, pontról pontra követve a valós időben előttünk zajló emberi mozgást. Amikor a beöltözött kolléga észrevet-

A Wolfenstein részleg art- és dicsőségtábla



Brian Raffel irodája



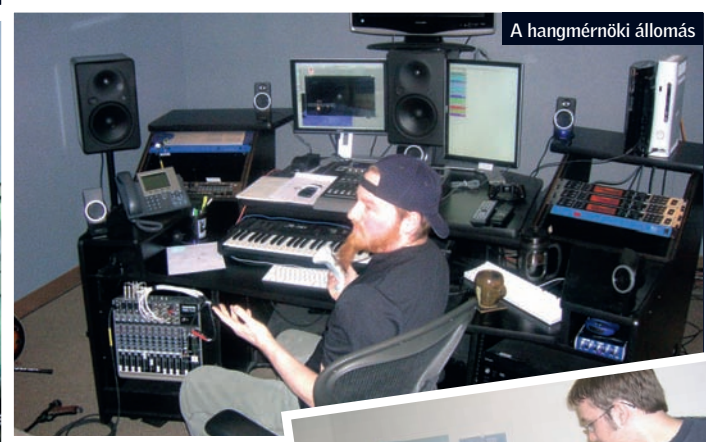
Eric Biessmann, a Wolfenstein kreatív igazgatója



A 3D scanner



A hangmérnöki állomás



te a falra kivetített képen, hogy most épp Rozsomákot személyesíti meg, fel is vette gyorsan a szokásos testtartást és mozgáskultúrát, a virtuális térben mozgó játékhős pedig egy csapásra elképesztően hitelessé vált. Hiába, itt tart már a modern számítástudomány!

FÉNYEK, HANGOK, TEXTURÁK


Következő állomásunk a hangmérnökök varázslatos birodalma volt, jó vastag falú szobák, ahonnan hang se ki, se be nem jutott, ha nem akarták. A nagyszínpados technikát megségeyítő, potméterek százait tartalmazó keverőpulton a stúdió hangmágusai a szemünk előtt készítették el egy egyszerű gránátpattogás hangot a *Singularit*hez. Ehhez nem használtak mást, mint az érzékeny mikrofonok elé készített, szöveggel letakart tégladarabokat, és egy egyszerű fémgolyót. Miután ütköztették az objektumokat, egy meglehetősen suta alaplözrej keletkezett, melyeket a célszoftverek segítségével azonnal implementáltak is a játékba, ám az – az igazat megvallva – kiábrándítóan hangzott. Ezután azonban nekiestek a keverőpulton a mintának, vadul tekerték a potmétereket, nyesték a hullámokat, az egészet mindenféle fura kifejezésekkel kommentálták, mint „textúrázottság”, meg „teltségsszint”, míg végül sorozatosan lejátszották az új mintát és nagyokat vigyorogtak mellé. Nekem elsőre túl nagy különbség nem tűnt fel az előzőhöz képest, ám amikor az újat szintén belerakták a játékba, és elhajították azt a bizonyos gránátot, hirtelen minden a helyére került: igen, így hangzik a gránát pattogása a földön, ahogy azt mi a minőségi játékokban megszoktuk. Az ember nem is hinné, mennyi múlik az apró játékbéli zörejek hozzáértő kikeverésén...

Következő állomásunk a filmes szekció volt, konkrétan Michael Clausen, aki az átvezető mozik minőségéért felel. A filmiparból jött, dolgozott ko-

rábban a *Mátrixon*, meg néhány hasonló filmen, és elmondta nekünk, hogy tökéletesen ugyanazt a módszert használják az átvezetők elkészítésekor, mint a mozifilmeknél. Veszik a forgatókönyvet, készítenek belőle egy tusrajzos képregényt, azt meganimálják némi sematikus mozgással, és az egész anyaggal átcuccolnak a mocap brigádhoz. Ott a forgatókönyv szerint a színészek testükre aggatott fénygömbökkel eljátsszák szerepüket, majd az egész adathalmazt beleteszik a játék tulajdonképpeni motorjával megjelenített 3D-s virtuális világba. Ezután némi posztprodukció, finomítás a vágáson, szinkron, és már kész is a minőségi átvezető! Egy két perces részt sikerült lefilmezni Michael monitorján, hogy ha megkapjuk rá az engedélyt, mindenképp megmutatjuk Nektek valamilyen formában a közeljövőben.

Kifelé jövet beugrottunk még a textúrázó üzembe, ám ez sem a szokásos módon működött, nem láttunk grafikusokat görnyedni rajzolóprogramok fölött, meg hasonlókat, hanem egy reflektorokkal és próbababával felszerelt teremben egyetlen emberkével találkoztunk, Brenton Mathews-zal, aki a textúrázáshoz használt 3D szkennert működtette. Ezzel az eszközzel gyakorlatilag bármilyen objektum felületét textúrává tudják alakítani, legyen az kőszikla, fakéreg, náci egyenruha, vagy emberi hámréteg...

TOVÁBB, TOVÁBB

Miután végeztünk a 3D szkennelés rejtelmének feltárásával, hirtelen újra a bejáratnál találtuk magunkat, és búcsút is vettünk egy időre Briantól. A stúdiókörút után a játékok prezentációi következtek, az ott elhangzottakról természetesen a cikkemben olvashattok, illetve nem sokkal később sikerült mikrofonvégre kapnunk egy KV mellett a fővezért is, a vele készült interjú a szokott helyen olvasható. 

WOLFENSTEIN

Kipróbáltuk, nem csalódtunk

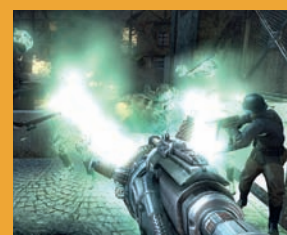
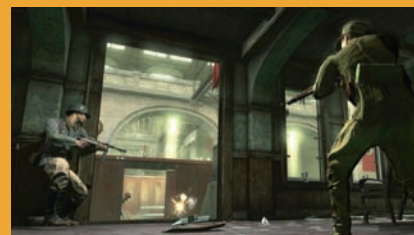
A STÚDIÓVIZIT alkalmával lehetőségünk nyílt kipróbálni a *Wolfensteint*, ám az új információkat sajnos a márciusi lapszámunkig magunkban kell tartanunk, erre kötelez bennünket – és mindenki mást – az a szerződés, melyet játék előtt aláírtunk velünk. Néhány dolgot előljáróban azért tisztázzunk!

Az új *Wolfenstein* nem változtat a jól bevált tematikán, a második világháború idején járunk, az előző részekben megismert BJ Blazkowicz titkosügynök pedig továbbra is náci seggeket rugdos szíjjel munka- és szabadidejében. A bevezető moziban főhősünk egy német hadihajó kapitányának álcázza magát, s amikor szorult helyzetbe kerül, ballonkabátja zsebéből előkerül az eredeti tulaj egy apró játékszere, egy kicsi medál, mely nagy dolgokra képes. Szempillantás alatt kihúzza például B.J.-t a csávából. A medál természetesen a játék „alternatív dimenzióját”, a Veilt hívja segítségül, amellyel az SS paranormális divíziója mostanában elmélyült kísérleteket folytat, hisz ezen keresztül juthatnak el a Black Sunhoz, egy olyan energiaforráshoz, mellyel megnyerhetik a világháborút és leigázhathatják a világot.

Az otthoni főhadiszálláson aztán megvizsgálva a medált kiderül, hogy a szálak egy náci által ellenőrzött kisvárosba, Isenstadtba vezetnek.

Főhősünk itt hamarosan szövetségre lép az ellenálló Kreisau Körrel, átjárást kap a Veilbe, és medálja segítségével mindenféle trükkös dolgokra lesz képes, mint például az időlassítás, vagy épp a „falakon való átjárás” a pályákon felfestett Black Sun szimbólumoknál.

Mindeközben persze a náci sem tétlenkednek, hozzák-viszik rejtélyes dolgokat (a város pályaudvarán például sikerült felrobbantani egy „veszélyes anyagot” szállító vagon, mire a pályán minden – értsd minden, a testek, a romok, a szemét – elkeletten lebegni, ami nagyon komolyan nézett ki). Mindenféle szuperfegyvereket gyártanak a Veil erejére építkezve, mint például a „particle cannon” (részecskeágyú), amely nemes egyszerűséggel porrá emészt mindent, amihez sugara hozzáér. Ezt természetesen mi is használhatjuk majd, miután legyőzzük az első ezzel felszerelt „übersoldatot”. A sajtótúrán két teljes pályát végigjátszhattam, ez alapján a játék nagyon rendben van, tökéletesen hozza a rajongók által elvárt klasszikus „okkult-náci” *Wolfenstein* hangulatot, az a jópár újítás és plusz ficsör pedig, melyeket a Raven fejlesztői elhelyeztek a játékban, hibátlanul illeszkedik a megszokott mondanakörbe. Ám ezekről bővebben majd a következő lapszámban!



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Fellebben a fátyol, milyen ember is igazából Wolverine. Dühös. //Boe

FILMLICENSZBŐL JÁTÉKOT csinálni manapság kétélű fegyver. Hiába startol a boltokban eleve jobb esélyekkel egy ilyen termék a film farvizén evezve, az alacsony költségvetés és a rövidre szabott fejlesztési idő sok játék esetében megbosszulta magát, a piac pedig hozzácsokkott: amelyik játékot filmmel együtt adnak ki, azt jobb nagy ívben elkerülni. Na ezért nem akart filmes játékot csinálni a Raven.

Amit ők akartak, az egy ízig-vérig Wolverine játék, teljes mértékben a képregényre alapozva, elfelejtve a 12-es ka-

rikát, kihozva mindent, ami a karakterből és az univerzumból kihozható. Neki is láttak a fejlesztésnek még jóval az *X-Men Origins: Wolverine* film forgatási munkálatai előtt. Aztán ahogy telt-múlt az idő, a hír, hogy a Raven Wolverine játékot csinál, természetesen eljutott a filmet készítő 20th Century Foxhoz is, a két cég hamar le is ült tárgyalni, és megállapodtak, hogy szinkronba hozzák a munkákat, illetve abban, hogy a Raven semmilyen mértékű kompromisszumot nem fog kötni a fejlesztés során, és teljes mértékben az eredeti elképzeléseinek megfelelően fogja befejezni a játékot. Az eredeti elképzelés pedig nem más, mint egy *Ninja Gaiden* / *God of Warra* hajazó külsőnézetes akció, a klasszikus gombpasszírozós, kombóösszefűzős verekedős fajtából, nagyszámú ellenféllel szemben, bossfight-okkal és ügyességi / fejtörőkkel tarkítva. Illetve volt még egy apróság: mindezt ultrabrutál erőszakos kivitelben.

MIÉRT IS NEM FILMES SZUTYOK?

Persze a fenti koncepció ellenére a *Wolverine* még megmaradhatna a filmes játékok szokásosan gagyi szintjén, ám erről szó sincs: a több éves fejlesztési idő és a megfelelő anyagi és emberi ráfordítások megtették a hatásukat. Már az első másodperctől süt a játékból, hogy AAA címmel (azaz minőségi termékkel) van dolgunk. A bevezető mozi profin vágott és renderelt, a dramaturgia szintén rendben van, Rozsomák hangját a filmbéli Hugh Jackman szolgáltatja, és a minőségi érzet nem változik akkor sem, amikor beindul a tulajdonképpeni játék.

A legutóbbi Unreal motornak hála a környezet és a karakterek kidolgozására nem lesz panaszunk, a bemutatóra használt dzsungelés pálya szemét gyönyörködtető volt, sűrű, buja aljnövényzettel, óriási páras szakadékokkal, távolba vesző ősi romokkal, melyek nem csak dísz tárgyként funkcionáltak, hanem küldetésünk célpontjaként is. *Wolverine* kiköpött Hugh Jackman, testfelépítése, arcvonásai, még mimikája is, sőt, számomra furcsa módon a játékbeli, poligonokból felépített változat még a renderelt bevezetőben látotttnál is híhetőbb és hitelesebb volt.

Magát a játékmenetet Xboxon nyílt alkalmunk kipróbálni, ami számomra mesze nem olyan otthonos platform, mint a PC, ám ennek ellenére az irányítással és a haladással egy szemernyi problémám sem akadt. A *Wolverine* tipikusan az a jól megdizájnolt játék, melyet könnyen megtanulunk kezelni, ám épp elég mélységgel rendelkezik ahhoz, hogy nehéz legyen a mesterévé válni. Az akció még a kezdeti kétgombos időkben is sodró és lendületes (amikor nincsenek speciális támadásaink, nem ismerünk kombókat, és a mozgások nagy részét két gombbal elő tudjuk csalogatni), és ami még fontosabb: nagyon élvezetes. A program díjazza az igyekezetünket, a látványos jeleneteknél belassít, ráközelít a lényegre, mi pedig a ránk rontó ellenfelek áradatában boldog óvodásként tapicskolva vágunk rendet és haladunk tovább, miközben hihetetlenül erőteljesnek és természetfeletlinek érezzük magunkat (valahol erről szól a mutáns lét, félméteres

Bár Rozsomák egyértelműen ragadozó, ha már kategorizálni kell, néha nem árt, ha ő is odafigyel a gyűjtögetésre. **A képességeit turbózó mutogének** ugyanis általában rejtett helyeken fognak előfordulni, de kis odafigyeléssel nemcsak a kőapró szobrocskákat is találhat, melyekkel a képzetűjeit teheti elérhetővé, a felkelhető katonai dögcedulákért pedig plusz XP lesz a jutalma.



A híres „kimaradt jelenet”



A fejtorok nem kapnak komoly szerepet a játékokban, tényleg csak a játékmenet színesítése végett vannak jelen, a fejlesztők nem is szeretnék, ha bárkinek komoly gondot okozna a megoldásuk. Ezért Rozsomák egyik superképességét, az állati ösztönt (feral sense) teljes egészében ennek szolgálatába állították: ha elakadnánk egy fejtoróban, csak bekapcsoljuk ösztönünket, és – mintha csak szagminta terjedne a szélben – két energiaáram vezet bennünket a megfelelő irányba.

adamantium karmokkal és hipergyors regenerálódási képességgel, nem?). Az egyszerű ellenfelek felhőtlen kaszabolása azonban nem részegíthet meg bennünket, időről időre felbukkannak ugyanis új típusú kreatúrák, melyek ellen nem feltétlenül működnek a régi bevált taktikák, sőt, a kiscsónokot és főnököket sem olyan fából faragták, mint a közkatonákat. Ezeknél a harcoknál taktikázni kell, felmérni az ellent, megtalálni a gyenge pontját és kihasználni a karakterünkben rejlő összes lehetőséget.

A HARCRENDSZER MÉLYSÉGE

A játék a harcok során alkalmazható mozgásokat egy úgynevezett harci piramisban „tárolja”, tetején a legegyszerűbb kétgombos támadásokkal, legalso, legszélesebb szintjén pedig a legbonyolultabb kombókkal. Ahogy haladunk előre a játékban, és válunk mind rutinosabbá, egyre többet használhatunk ezekből, sőt, valamelyest rá is leszünk kényeszerítve a fejlődésre, mivel az egyszerűbb mozdulatokat az ellenfelek egy idő után megtanulják kivédeni. Az igazán látványos kombókat ugyanazon ellenfelel több mozgás összefűzésével csálhatjuk elő, de a különböző enemy-k egy komplex mozgássorozatba sűrített, megállás nélkül történő aprítása is külön értékelés alá tartozik: az ilyen extrák bemutatásáért ugyanis több XP jár. Az XP pedig jó barátunk, Wolverine ugyanis megfelelő mennyiség összegyűjtése után szintet lép. Ez egészen az ötödikig automatikus, ám utána már ki-ki saját szája fe szerint oszthatja a level up során bezsebelt „skill pontokat” a különböző tulajdonságok között. Karakterünk alapértékeit (erő, HP, stb.) ugyanúgy fejleszthetjük, mint például a speciális támadások erejét, mondjuk az épp unlockolt rage alapú Spin vagy Drill mozgások egyikét (a rage alapú támadások különösen erősek, Wolverine „dülhe” számukra az üzemanyag, tehát nem használhatjuk őket a végtelenségig). Szintén fejlődik karakterünk a reflexek terén, ami azt mutatja, hogy a játékban található ötféle alap ellenfélosztály (machette, machine gunner, jungle mutants, robots, specialized military

units) különböző képviselői ellen mennyire vagyunk már rutinosak, hatékonyak. Mondanom sem kell, ugye, minél többet harcolunk ellenük, annál inkább. Színesíthetjük a játékot az úgynevezett „environment kill” használatával is, melyek során a környezeti elemeket felhasználva vethetünk véget a rosszfiúk életének, pl. felnyársalhatjuk őket egy falból kiálló karóra, vagy nemes egyszerűséggel a szakadékba vethetjük őket. S ha ez valakinek még mindig nem lenne elég, az tovább színesítheti karakterét, illetve a játékmenetét a „mutogen slotok” használatával. Rozsomák a játék során különböző hatású mutogéneket tartalmazó fiolákat találhat, ezek közül van, amelyek növeli a sebzsését, amikor már nagyon alacsony a HP-ja, egy másik minden bevitt sikeres támadás után gyógyítja rajta egy kicsit – a normál regenerálódáson túl – és hasonlók. Felvehető mutogénekből majd egy tucat létezik, ám ezek közül egyszerre mindig csak hármat nyomhat magába a főhős, viszont legalább szabadon cserélhetők, mindenféle restriktció nélkül.

EBBŐL IS, ABBÓL IS

A játékmenet a fejlesztők elmondása alapján 70-30 arányban fog megoszlan az akció és a fejtorok / platform / ügyességi részek között. Az akciórészek önmagukban is kellően változatosnak tűntek, a helyszínek, az ellenfelek száma, típusa és erőssége megfelelő dinamikával változik. A pályák bizonyos részeihez elérve átvált az akció amolyan filmes narratívába, valamilyen lélegzetvisszafojtós akciójeleket kellős közepébe csöppenünk, s így kell megoldanunk a feladatokat. A múlt havi lapszámban Eskin már ejtett szót az alapútjelenetről, melyet elárasztanak vízzel, mi pedig a menekülő teherautók platón ugrálva próbálunk meg életben maradni és kijutni a csapdából. A mostani prezentáció során megmutattak egy pályát, ahol a levegőben egymástól nem messze lebegő / haladó helikoptereken ugrálva kellett kiiktatnunk a gonoszokat, és eljuttatnunk a főmufti gépig, mindenféle lélegzetelállító akrobatikus mutatványok, és a helikopterek rotorjait hasznosító, gyomorforgató

kivégzések közepette. Sőt, meséltek egy gigantikus összecsapásról egy 200 láb magas robot ellen, amely a képregény-fanatikusok számára ismerős lehet – ám ezt a jelenetet még nekünk sem mutatták be, sőt, a filmben sem lesz látható.

ÖSSZEGZÉSKÉNT

Őszintén szólva számomra a Wolverine volt a legkellemesebb meglepetése a shownak. A Singularity és a Wolfenstein hozta az Activision és a Raven FPS-eire jellemző színvonalat, ám a Wolverine-nel kapcsolatban semmi jóra nem számítottam a szokásos marketing bullshiten kívül. Próbáltam anno a Ninja Gaident, meg egy-két hasonló stílusú játékot, de nem tudták megfogni. A Wolverine viszont azonnal magával ragadott változatos játékmenetével, pörgős akciójeleneteivel, melyek adrenalinpumpáló mivoltát nagyban elősegíti a – tdsz-tdsz – zenei aláfestés, és Rozsomák epés megjegyzései is, no meg a filmes szinten profi dramaturgia és kamerakezelés. Az egész játék nagyon egyben van. És ne feledjük, hogy az egész mögött található egy nagyon erős háttértörtéti és egy komplett univerzum is, a szerethető „badass” főhőskaraktérrel nem is beszélve. Ezek per se nem kis részben a mozilicensz érdemei, de mindjárt másképp néz az ember a filmes kötődésre, ha ilyen minőségű játék áll a mögötté. **CS**



Most jó, ne mozogj!

Überbrutalitás

Állati!



LÁTTAM EGYET s mást az utóbbi majd húsz évben, amit videójátékkal töltöttem, de a Wolverine brutalitása meglepett. Talán azért, mert a mozilicenszektől nem ezt szoktuk meg, talán mert tényleg brutális, de tény, hogy túl egy Singularity és egy Wolfenstein bemutatón (egyik sem épp rózsaszín leányálmom) többször néztünk össze szemünket forgatva az újságíró kollegákkal, miközben Wolverine helikopterrotorral trancsírozott szét fejeket, kettészelt és kibelezett ellenfeleket, fröcsögött a vér, loccsant az agyvelő. Játék közben annyira már nem volt mindez feltűnő, olyankor leköti az embert az életben maradás és a kombók kivitelezése, de biztos vagyok benne, hogy a megjelenéskor meg fogja osztani a közönséget a játék brutalitása.

Térülünk, fordulunk, egy-két lábat leszakítunk, hopp!



MMOSPG

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE SINGLE PLAYER GAME

Raidelni jó, ha kevés az IQ-betyár manó

//Mayer

RENGETEG OLYAN JÁTÉKOS flangál a virtuális nagyvilág földjein, akik nem szeretnek csoportokba tömörülni, annak ellenére, hogy gyakorlatilag a „közös” játékményről szólnak az ilyen játékok. A magányos farkasok számottevő népessége eddig vagy elfogadta a tényt, hogy a csoportos küldetések az MMO-k esszenciáját képezik, vagy fogták kis batyujukat és leléptek. A hatalmas sikerek ellenére a műfaj még gyerekcipőben jár, van még hova fejlődniük az MMO-knak, így akár a szólócentrikus nézetek is megvethetik lábaikat egyszer ezen a területen.

HANGOSAN SZÓL A RAID-ÍÓ

Isten állatkertje ugyebár rengeteg érdekes fajtát tartogat, a kerítése pedig, mint tudjuk, alacsony. Ennek és az internet széles elterjedtségének köszönhetően rengeteg fura fazon megfordul a *LoTRO*, az *Age of Conan* és a *WoW*hoz hasonló világok földjein. Ha nincs egy összeszokott csapatunk általunk ismert „jófej” emberekből, vagy csak szimplán irritálnak minket a véletlenszerű csapattársak, akkor elég nagy a valószínűsége, hogy néhány idiotának köszönhetően hamar búcsút intünk az adott játéknak. A probléma bizony jelen van, rengetegszer kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy kénytelenek vagyunk elfogadni az utcáról felszedett társak „stílusát”. Van olyan, aki folyton csak vezetni és parancsolgatni akar, de rengeteg a nagyszájú n00b is, aki több chatet küld, mint mágiát. Sokan éppen ezért hanyagolják a csoportos küldetéseket, azonban a játékok mélyére érve erre kevés lehetőség adódik, így az MMO-k választékából egyelőre hiányoznak a szólózást

preferáló játékosokat megcélzó címek. Pedig a koncepció nem is volna működésképtelen.

MAGÁNYOS ONLÁNÝ

Sokan néznek nagyokat, ha meghallják a szingli játszható MMO ötletét, hiszen akkor miért is van ott a boltok polcain a többi single player játék? Pedig rengeteg előnye lehetne egy online játszható SP játéknak, az egyik például a folyamatosan változó gazdaság jelenléte. Egyetlen offline játékban sem tud úgy alakulni egy hatalmas világ piaca, mint egy online vetélytársban. Melyik tárgyért kell éppen a legtöbbet kipengetnünk, mit vesznek többet, mi lesz olcsóbb, infláció és a többi. A világban uralkodó trendeket a többi játékos szokása változtatja és határozza meg. No és persze attól még, mert egy szingli játékról beszélünk, online is lehetnek emberek, akikkel beszélgethetünk, megoszthatjuk tapasztalatainkat, de akár tanácsot kérhetünk és adhatunk is másoknak. Emellett per-





szé egy világ étellel telibb, ha hús-vér emberek avatárjai máskálnak körülöttünk, mint ha NPC-k tömege. Természetesen vannak olyan tulajdonságai is egy offline játéknak, melyek előnyt jelentenek az MMO-kkal szemben. Az egyik legfőbb magától értetődően az, hogy ha netalántán egy autópálya építési munkálatai hazavágják az ország internetét, akkor még mindig lehet játszani megállás nélkül (más kérdés, ha a villanyos vezetéket sikerül kettészelniük). Játékmenetbeli szempontból viszont fontos előnye az offline játékoknak, hogy a teljes világ megváltozhat a játékos döntései és cselekedetei alapján. Ez egy MMO-ban nehezen kivitelezhető. Tegyük fel, hogy egy városban egy NPC segítségért kiált: „Csak te, ismeretlen vándor, tudsz megmenteni minket a pusztulástól! Sorsunk a te kezében van! Kérlek, ments meg minket, öld meg Jánost, a sárkányt, kinek mézes nyála végezni fog mindannyiunkkal”. Ha egy offline játékban úgy döntünk, hogy majd valamikor valóban ránézünk erre a János sárkányra, akkor lehetséges, hogy késő lesz, és a falu valóban hamuvá degradálódik. Egy online játékban ez természetesen valószínűtlen, hiszen a helyszínre később érkező kalandorok egytől egyig ugyanazt a feladatot kapják a panaszkodó NPC-től. Ha pedig mégis megcsináljuk a küldetést, és valóban végzünk a mézes nyálú János sárkánnyal, akkor sem változnak meg a falu részletei, nem úszik virágtengerben a megannyi házacska és a lakók is ugyanolyan depressziósnak tűnnek majd. Hát nem érezzük át, hogy mekkora hősök is vagyunk?

A LOOT KISKACSA

Most egy kicsit próbáljunk kimászni a szűk dobozunkból és kicsit másképp gondolkodni. Ugyebár egy single player játékban fontos érezni, hogy különlegesek vagyunk, hogy változtathatunk a világon és annak működésén a döntéseinkkel. Egy *WoW*- vagy egy *LotRO* -féle világban ez mondhatni kivitelezhetet-

len. De gondoljunk csak bele, hogy milyen volna egy idő/dimenzióutazós játék, ahol indulunk, mondjuk 1989-ben, amikor egy óriási katasztrófa történik. Próbáljuk megfékezni a különböző küldetésekkel, de végül nem sikerül. Évekkel később, amikor a technológia már olyan fejlett, hogy képesek vagyunk az időutazásra, visszatérünk 1989-be, néhány küldetést végrehajtottunk a fejlett felszerelésünkkel. Ha a végső katasztrófát meg tudjuk akadályozni, akkor egy alternatív jövőben kötünk ki, ahol minden másképp alakult, hiszen a katasztrófa nem következett be. A helyszín ugyanaz, de mégis másképp fest, és valami megint csak nincs rendben. Ezért vissza kell mennünk abba az időbe, amikor még a katasztrófa bekövetkezett, és annak megfékezésével próbálkozunk. Természetesen az is lehetséges, hogy amikor elsőnek repültünk vissza a múltba megváltoztatni az eseményeket, akkor mégsem sikerül, és a kiindulópontunkra kerülünk vissza a jövőben. Kalandjaink során találkozhatunk más időutazókkal,

akkor kereskedhetünk, tapasztalatokat oszthatunk meg, segítséget kérhetünk, de alapvetően a küldetéseinket egyedül kell sikeresen végigvinnünk. A jövőből érkező eszközöket csak akkor használhatjuk, ha már jártunk azokban az időszakokban, ahol megtanulható ezeknek a kezelése. Nem volna szükség csoportos küldetésekre, mondhatni egyedül is végigvihetnénk a játékot, de szükség esetén tanácskozhatunk és kereskedhetünk más játékosokkal, vagy szocializálódhatunk különböző publikus vagy privát chatfelületeken.

Az MMOSPG valójában egy olyan MMO volna, melyet egyedül kell játszani? Nem egészen, ugyanis a szingli MMO-kat inkább nevezhetnénk egy olyan single player játéknak, melyben lehetőségünk nyílik más hús-vér játékosokkal is interaktívkodni. Amikor múltkor egy *WoW*os ismerősömmel úgy tettem fel a kérdést, hogy el tud-e képzelni egy olyan MMO-t, melyben nincs szó csoportos mókázásról, azt vála-

szolta, hogy nem hisz ilyenben. Azonban amikor megfordítva a dolgot, azt kérdeztem, hogy el tud-e képzelni egy olyan single player játékot, melyben lehetőségünk nyílik más játékosokkal is összefutni, esetleg eszmét vagy itemet cserélni, hirtelen lelkesedni kezdett a dolog iránt és megkérdezte, hogy tud-e valami ilyesminek a fejlesztéséről. Pedig valójában ez a koncepció csupán az MMO-k és a szingli offline játékok közti határvonalat jelenti, kiemelve mindkét játék előnyeit és összegyűrve azokat. Egyelőre léteznek kicacsintások egyik és másik irányzatból, azonban a valódi MMOSPG megnevezésért még senki nem szállt ringbe. Talán túl vad az elképzelés, és kevés kiadó hisz egy ilyen játék sikerességében. Pedig sokan vannak olyanok, akik nagyon szeretnének kicsit kimászni az offline játékok által felállított korlátok közül, de nem szeretnék, ha a saját élményeiket másokkal kellene kötelezően megosztaniuk egy-egy továbbjutás vagy extra skill pontokért cserébe. **GS**



NEED FOR SPEED SHIFT

KIADÓ EA Games **FEJLESZTŐ** Slightly Mad Studios **RÖVIDEN** Új utakon a Need For Speed-széria: ezúttal a realiztikusabb élmény felé kalandozunk...

A Need for Speed név önmagában fél siker... akkor most másfél siker várható?

//ZeroCool

TALÁN PONT EZÉRT IS BÁTORKODIK az eddigiektől merőben eltérő területekre merészkedni! Jó, tudom én magam is, hogy minden évben azt lehet halálni, mennyire szép színes és jó szagú lesz az *NFS* – és bár jómagam alapvetően meg is vagyok elégedve a dolgokkal, érdeklődve fogadtam a ránk zúdított bejelentéseket. Ezen cikk alapvetően a *Shift* című epizódról szól, de már most felhívnom a figyelmet né-

hány aprócska dobozra a cikkben, melyek további két-három epizódról számolnak be (ki számolja...), ráadásul még azok is idén érkeznek majd! De miért is rohannánk ennyire előre, lásuk, mitől *Shift a Shift*... Kicsit próbáltunk utánajárni, hogy vajon miért kapta az új *NFS* játék ezt az alcímet, de bevallom, hoppon maradtam – legalábbis a szó klasszikus értelmében. Az *Undercover* esete ugye egészen tisztázott volt, hiszen ott be-

épített zsaruként kellett versengőnk, itt viszont azért lenne *Shift*, mert váltani kell? Vagy ez valami váltás, elmozdulás az eddigiéhez képest? De sebj, ezen a ponton még nem lankadt a lelkesedésem, meg vagyok győződve arról, hogy igen precízen válogatják az egyes részek alcímét: „Te Steve, van még olyan szavunk, amit nem használtunk?” – „Hát John, a billentyűmön van egy *Shift* felirat, az nem lenne jó?” – „Hm, szerintem jó

A
rendes,
évente esedékes
új **Need For Speed**
epizód helyett most
rögtön hármat (ta-
lán négyet)
kapunk?!



A játéktörténelem legelső olyan *Need for Speed* játéka ez, amit tényleg szimulátornak nevezhetünk. A *Pro Street* ehhez képest csak egy gyenge próbálkozás volt, de az EA már akkor fel akarta mérni ezt a piacot is – kíváncsiak voltak, hogy mik a játékosok reakciói.

lehet, de mi köze a játékhoz?” – „Végül is semmi” – „Akkor jól van, megvettük!”
A képlet persze már ennél jóval kacifántosabb. Nem tudom, kinek megnyit mondanak a *GT Legends*, illetve a *GTR 2*-es játékok – nos, ezekről anynyit érdemes tudni, hogy PC-s körökben a legrealisztikusabbokról beszélünk, beleértve a grafikát és az irányíthatóságot is. Az ezen játékokat eredetileg megalkotó csapatból kivált néhány tag, létrehozták a Slightly Mad Studiót, felvettek még néhány, szintén „gyengébb” kaliberű autóversenyzőt és nekiláttak a Shift fejlesztésének. A leglátványosabb, legmarkánsabban hirdetett marketing szlogene ennek a résznek a „by racers for racers”, vagyis versenyzőktől versenyzőknek. Ezúttal tehát a készítőknem csupán ezer éves ellenállhatatlan vágyuk volt a programkódok mesterszintű ismeretének elsajátítása, de az aszfalt – sokszor életveszélyes – viszon-

tagságain is bizonyították már: Patrick Soderlund és kicsiny csapata például egészen előkelő, ötödik helyezést ért el a Toyo Tires 24H Dubai 2009 versenyen. Azt tehát bátran kijelenthetjük, hogy amikor ezek a srácok azt mondják egy játékra, hogy reális vagy nem reális, valóban tudják, miről beszélnek.
Ennek folyománya, hogy a Shift teljesen ellentétben áll a korábbi Need for Speed játékokkal. Itt a fő célpont, hogy egészen élethű legyen a grafika mellett az irányítás is: nem lesznek olyan csoda pörgettyűzések, mint az Undercoverben, de ha a rásegítések nincsenek bekapcsolva, bizonyos esetekben komoly feladat lesz egyesben tartani a gépet. A szimulátort alapjában véve tényleg azoknak készítik, akiknek tetszett a korábban említett két játék is, de nyilván bolond lenne az EA, ha nem tenne bele automatikus rásegítéseket: így szélesebb maradhat az érdeklődési kör, több eladott példányra számíthatnak.
A realizmushoz tartozik, hogy a sofőr, a játékos, vagyis mi magunk sem fix cölöpként vagyunk leszőgezve a beltérbe. Szétnézhetünk bármerre, a különféle gravitációs hatások a fejünket, sőt egész testünket bombázzák a teljes verseny alatt, nem is beszélve arról, hogy gyorsuláskor még a látószög is módosul kicsit. Ilyet még tényleg nem láthattunk egy NFS-ben sem, de valahogy tetszik ez a fajta újítás.

HATALMAS ELVÁRÁSOK, MÉG NAGYOBB IGERETEK

Nyilván vicces lenne, ha ennyi lenne az összes újítás a játékban, ettől még nem nevezhetnénk azonnali befutónak. De tovább nézegetve a jelenlegi verziót újabb és újabb meglepetések, kellemes csalódások garmadája tárul elénk. Ilyen volt többek között a félelmetesen profi módon kidolgozott, és persze minden egyes autónál eredeti és egyedi belső műszerfal kialakítása. A besütő napfény és árnyék hatások még a szélvédő üvegén is meg-meg-törnek – sajnos ezt a lapban látható képek nem tudják visszaadni (na majd amikor digitális papíron lesz a GameStar, az mennyire jó is lesz, nem igaz?). Minden egyes kütyü, ami beke-rült a műszerfalra, működőképes és reagál az eseményekre. A fordulat-

számmérő, a mindenféle nyomásjelzők és még sorolhatnám. Iszonyatosan jó, hogy nem egy statikus falat kell bámulni, illetve nem csak egy-két pöcök követi nyomon tevékenységünket. Külső nézetbe váltva tapasztalhatjuk, hogy nemcsak a belbecs, hanem a külső is kiemelkedően professzionális: talán túlfőtöl is részletesek a verdák, ami felveti azt a kérdést, hogy vajon milyen erős gépről tud majd jól bizonyítani? Előjáróban annyit, hogy ez az alfa-béta-gamma verzió, nevez-zük bárhogy, kiválóan hozta a 60 fps körüli értéket a legtöbb esetben – és ezen elvileg még tudnak is javítani kicsikét (igaz, nem tudni, milyen brutális reaktor zümmögött alatta). Az

JOSIE MARAN VISSZATÉR? LE A SZEKIZMUSSEL

meg minden, de ez a Josie Maran azért derék asszony, meg kell hagyni. Hogy a Shiftben lesz-e alkalmunk megcsodálni, kérdéses, de Keith Munro, az EA marketing guruja nagyon nem bánna.



Csúszok haza, béjibibogyó!

ÚTELÁGAZÁS

NEED FOR SPEED: NITRO

Nem is egy, hanem mindjárt egy csomó új NFS kerül közkézre 2009 folyamán. Lássuk, körülbelül mire számíthatunk – persze a Shiftről ebben a dobozkában hallgatok, mint a sír.

A *Need for Speed: Nitro* (amely egyelőre csak egy munkacím) főként az „átlagos”, igazi arcade kedvelő és megszállott játékosokat célozza meg. Ehhez szorosan kapcsolódik, hogy ebből a verzióból az EA nem is tervez sem PC-set, sem pedig next-gen (PS3, Xbox 360) változatokat. Wii-re és DS-re érkezik majd valamikor 2009 nyarának magasságában, és kifejezetten ezeknek a speciális gépeknek az egyedi tulajdonságait fogja maximálisan kihasználni. Grafika megvalósítását tekintve főként egy stílusos, nem a realitásra kihegyezett játékot kell elképzelnünk. Mindenképpen a *Need for Speed* univerzumhoz fog kapcsolódni, ez kétségtelen: a cél mindenképpen az, hogy kezdők és profik is egyaránt élvezni tudják, és ezzel is egy egészen új szint vigyenek a szériába – ilyen megvalósítást egyébként az elmondások szerint még sosem láthattunk... reméljük a legjobbakat, kár, hogy PC-re nem lesz. Ezt a játékot egyébként az a csapat fejleszti, akiktől a nem is olyan nagyon régen debütált *Boogie* is érkezett: ez számunkra azért jelenthet jót, mert legalább biztosra vehetjük, hogy a csapatnak van már speciális konzolos tapasztalata.

Próbáljunk nem gondolni arra, amikor meccs végén benyújtják a számlát...

NEED FOR SPEED WORLD ONLINE

A másik, már megismert új NFS a *World Online* névre hallgat. A szemfülesek ebből már le is vehették, hogy egy csak online játszható autós játékról van szó. Nem tudom, ki mennyire emlékszik még a nyolc évvel ezelőtt megjelent *Motor City Online*-ra, ami az EA első ilyen jellegű próbálkozása volt. A kezdetekben még az is a *Need for Speed* család sarja volt, ám megjelenése előtt valamivel, ismeretlen okokból kikerült a vérvonalból. Miben fog különbözni tehát az egykori, nem túl sikeres játék ettől az MMO-tól? A *Motor City Online* az 1930-as és 70-es évek közötti verdákra összpontosított. Az új szülemény már a jól bevált NFS vonalat mintázza, tele egzotikus csodákkal és minden mással, amit el tudunk képzelni. Ezen felül annyit sikerült még kísérteni a fejlesztőkből, hogy ebben a játékban lesz benne az NFS-történelem legtöbb autója, játékmódja és beszerezhető apró kacatja... jelentsen ez bármit is. A játék teljesen ingyenesen letölthető lesz mindenki számára. Mégis mi ebben az üzet? Mikrotranzakciók, barátaim! A játék valamikor idén nyáron érkezik az ázsiai piacra, és minden egyes alkatrészért, megymásért kell majd fizetni egy kevéskét – néhány cent itt, néhány cent ott, és máris dagad a készítőik pénztárcája. A tervek szerint ez év végén elérhető lesz majd a világ többi részén is, ami (őszintén szólva) piszok könnyedén átcúsúszhat majd a jövő év elejére. Sajnálom is, meg nem is, hiszen jó, hogy mi majd egy jobban összerakott verziót kapunk kézhez, viszont... ejj, bele sem merek gondolni, mennyit kell még várni rá. Mondjuk engem érzelmi szálak fűznek a témához, mert amellett, hogy NFS megszállott vagyok, a *Motor City Online*-t is imádtam, maig megvan a doboza a polcomon.

NEED FOR SPEED: ÖÖÖ!

Lehet, hogy a *Carbon*, *Undercover* és hasonló epizódok kedvelői sem maradnak hoppon, ugyanis kiderült, hogy egy negyedik *Need for Speed* is készülhet valahol, valamelyik stúdió rejtett bugyraiban. Igaz, hogy egyik új játékról sem árultak el túl sok dolgot, azt viszont egyértelműen kijelenthetjük, hogy ezzel a projekttel voltak a legszükszavúbbak. Konkrétan annyi biztos, hogy készül, és ez lesz a jól megszokott, minden évben érkező novemberi, előkarácsonyi sztörizós meglepetés. Minden bizonynyal megkapja az *Undercover* grafikus megoldásait némi túpírozással, egy-két újabb kocsit is belekerül, és esetleg visszaköszönnek majd régi-új EA Traxes muzsikák. Meg talán tényleg eljön ama pillanat végre, hogy az EA ráeszmél, mitől is vol jó az NFS-sorozat még pár évvel ezelőtt. Nem kell ahhoz visszanyúlni a hőskori Road & Track magazinnal indított első részkegik, elég 3-4 epizódot visszaugrani csak. Ha sikerül nekik, akkor biztosak vagyunk benne, hogy galaxisnyi ember cuppan újra rá a kipufogócsövekre, miközben ordítva kapaszkodnak az asztalról már majdnem leszakított kormányba. Ez lenne ám az igazán szép, főleg, ha a LAN-os multiplayer élményeket is visszacsempésznek a "Csalómocskok, nyomjuk újra srácok!" kategóriába. Egy éven belül négy NFS... na, erre szerintem senki se számított.

élményfaktort tovább növeli, hogy végre valahára dinamikus napszakváltkozás került a játékba. Nem lesznek tehát remélhetőleg olyan játékosok, akik azt mondják, hogy „miért csak este”, vagy „miért csak hajnalban”. Az átváltás szép folyamatos, nem úgy van, hogy egyik verseny délelőtt tíz-kor, a másik meg este nyolckor kezdődik. A grafikai pompát tovább növeli, hogy végre nem négy lapból állnak a fák: szebbek, teljesebbek, söt. zöldebek, mint valaha. Mivel az EA újra meg szeretné magának hódítani a legrealisabb autós játékek címet (majd kiderül, hogy mely platformokon sikerül ez), természetesen nem maradhat ki a játékból a verdák törése sem. A jelenlegi verzióban ez úgy néz ki, hogy törnek ugyan a verdák, de a teljesítményre ez csak csekély módon van kihatással: ez még változhat, jelenleg annyi a „büntetés”, hogyha nekirontunk egy falnak, akkor az ütközés erősségétől függően 8-10-12 másodpercig is akár egy bizonyos „black-out” jelenség bénít le minket. Vagyis amikor minden elsötétedik, és kissé kótyagosan ugyan, de csak viszatérünk a valóságba. Ha úgy vesszük, egészen jó megoldás ez így, mert nem tudjuk azonnal folytatni a versenyt egy szimpla „reset” gomb megnyomásával.



i A Need for Speed sorozat történelme során több fejlesztőcsapatnál is megfordult. A legtöbbet az utóbbi időben is hallott EA Black Box fejlesztette (összesen 7 játék fűződik a nevékhöz). Őket követi a sorban az EA Canada, 6 alkotással, míg az európai székhelyű Eden Studiosnak kettőt köszönhetünk. Ezek persze megoszlanak, ne felejtjük el, hogy volt olyan NFS, ami PC-re sosem jelent meg!



Ma jobb, ha senki sem megy ki az utcára...

EDDIG ÉVENTE EGY NFS VOLT - MOST ÁTTERÜNK NÉGYRE?

A verdákról is lehet néhány dolgot tudni, de most nem kezdem el sorolni, hogy mikkel nyomulhatunk majd: A lényeg, hogy ismét teljesen eredeti, licencelt autók lesznek felsorakoztatva, előre láthatóan 50-60 teljesen egyedi, mely szám további körülbélhússzal növekszik az egyes exkluzív, avagy módosított változatokkal. Ezzel a számmal némileg elmarad a játék néhány nagy riválisától, de valahogy elképzelhetetlennek tartom, hogy akár ennyi autó felével is bárki játsszon,

szóval szerintem ez talán elfogadható. Kicsit félek ugyan a mesterséges intelligenciától, mert fene tudja, hogy huzamosabb játék mellett hogyan reagálnak majd vezetésünkre. A lényeg, hogy az MI figyel, és tanulja azt, ahogy mi játszunk. Ha például úgy szerzünk jobb pozíciót, hogy valakit felkenünk a falra, azt megjegyzi, és egy hasonló helyzetben ő sem lesz könnyőre. Amennyiben békésen versengünk, előfordulhat, hogy mások is óvatosan bánnak majd a fé-

A Wunderbaumot azért levettük a kép kedvéért



**EBBŐL
BORULÁS
LESZ
(MALACHIT)**

FÁK? JÓ!

Akármerre járkalunk, észre fogjuk venni, hogy a környezet nem annyira szegényes, mint párszor a korábbi epizódokban. A fák ennek egyenes bizonyítékai, amik végre valahára elérték azt a szintet, hogy nem két lapkából vannak összetakolva.



A soha véget nem érő sorozat

Interjú Kováts Tamással



Régi cimboránk, Tatcom mester – hivatalosan Kováts Tamás, az Electronic Arts Magyarország oszlopos tagja – válaszolt néhány kérdésünkre. Ő egyébként kifejezetten büszke arra, hogy a *Shift* alfa verziójában a legnehezebb fokozaton első helyezést ért el.

Az *Undercover* eladási adatai nem voltak annyira fényesek. Miért gondolja az EA, hogy most egyszerre 3-4 új játékkal nyereségessé tudja tenni a sorozatot?

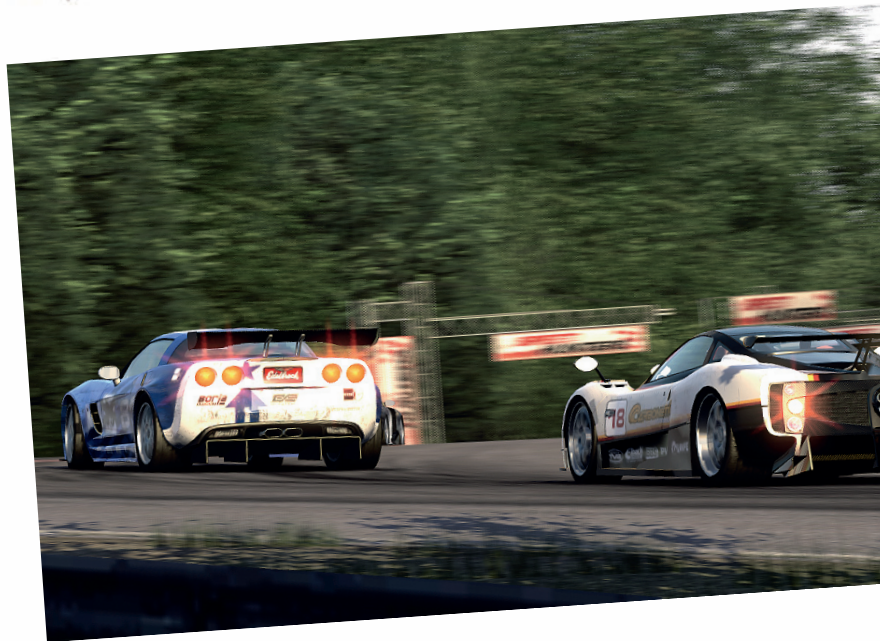
Szerencsére sosem kellett attól tartanunk, hogy csődöt okoznának eddigi *Need for Speed* epizódjaink. Az utóbbi részek megjelenése után valóban elég sokan jelezték, hogy ilyen és olyan dolgok nem tökéletesek, ezért úgy gondoltuk, egészen új utat választunk. Azt is fontosnak tartom elmondani, hogy azért nagyon szépen fogyott és még fogy is a játék minden egyes verziója világszerte, csak azt szeretne volna a kiadó, ha még jobban teljesítünk. Úgy érzem, a *Shift* igazán meghozza majd a várt sikereket.

Mi az, ami téged igazán megfogott a *Shift*ben?

Szerintem az a legnagyobb dolog, hogy a fejlesztők elismerik, hogy a közvetlen konkurenciák (*Gran Turismo*, *Forza*, *Project Gotham Racing*) miben voltak igazán erősek: a legjobb tulajdonságokat gyűrik össze a *Shift*ben, és mivel kellő tapasztalattal rendelkeznek, még rengeteg újdonságot is fognak mutatni. Hosszú idő után most érzem először, hogy a *Need for Speed* sorozat ténylegesen újjáéled.

A *Need for Speed: Undercover*ről mi a véleményed?

Bevallom, egy csomó dologgal nem voltam megelégedve, de azért volt benne pár jó megoldás. Mint ahogy említettem is, a *Shift* esetén érzem az igazi áttörést, ez valamiért hiányzott nekem az *Undercover*ből, de még a szintén sok újdonságot felmutatott *Pro Street*ből is. Volt már szerencsém játszani a *Shift* aktuális verziójával, és azt kell mondjam, a grafikától leestem az állam, az irányítás és az egész összehatás eszméletlenül élethű – valóban olyan érzésem volt játék közben, hogy igen, végre komoly ellenfelet állítunk a *Gran Turismo* és hasonló, igen nagyszerű játékokkal szemben.



A PRO STREET CSAK KEZDET VOLT: MEGJÖTT AZ IGAZI SZIMULÁTOR!

nyezéssel: de gondolkodjunk egy kicsit és tegyük a szívünkre a kezünket... volt már olyan játék, amit teljesen békésen játszottunk? Végig? Nekem biztosan nem, szóval egyelőre félek az MI-től. Reálisnak reális, de majd meglátjuk, hogy sztori módban – vagy hívják bárhogyan – mire leszünk képesek. A játék nehézsége is egyébként ennek függvénye: egy százas skálán állíthatjuk be, hogy az MI mennyire legyen „okos” – közepes fokozaton egyelőre eléggé jól lehet kezelni őket, szívesen meg már gondolkodsz, hogy „hogyan van a jó édes mesterséges anyukád?”.

AMIKRŐL NEM ÁRULKODNAK A FEJLESZTŐK...

A játék sajtósoknak tartott bemutatóján természetesen az Electronic Arts

jól betanított képviselői újfent eléggé titokzatosak voltak. Nyilván volt egy raklapnyi olyan kérdés, ami valószínűleg időszerű, figyelembe véve, hogy nem is olyan sokára megjelenik a játék. Ezzel szemben csak olyan jellegetű válaszok érkeztek, hogy: „fú, ezt még nem tudjuk”, vagy „jelenleg ez még csak egy alfa verzió, ezek a dolgok nincsenek még eldöntve”. Ilyen felvetés volt például az, hogy lesz-e bármiféle időjárás-tényező: azt örömmel vettük tudomásul, hogy végre valahára lesz napszak-változás, de úgy gondolom, az élethűséget nagyban növelné, ha mondjuk szakadó esőben be lehetne kapcsolni egy ablaktörlőt. Vagy csak én lennék ennyire maximalista? A másik: szerintem helyénvaló kérdés, hogy belekerül esetleg a játékba az Autosculpt (ez az a lehető-



Ha Darth Vader kocsival járna, ez lenne az övé



LEHET EZT MÉG FOKOZNI?

A legelső megjelent kép a játékról. Egyértelműen a legszebb, a legjobban összefoglalja mindazt, amit az új *Need for Speed*-ben látni fogunk. Fantasztikus grafika, sebességérzés, illetve még az is kivehető, hogy a sofőr mennyire érzékeli a különféle gravitációs hatásokat.

ség, amivel szabadon deformálhattuk már jó pár epizódban az egyes alkatrészeket, elemeket), vagy annak egy átalakított verziója? Erre is csak változatos titkolózások érkeztek: erről nem nyilatkozhatunk, végül is nagyon jó ötlet, majd meglátjuk, és majd kiderül... Azon viszont már gyakorlatilag senki sem lepődhet meg, hogy a játékmódozról aztán tényleg nem mondtak semmi érdekességet. A kipróbálható verzióban két különféle pályán lehetett két kört menni, amikből nyilván nem derült ki minden. Sajnos leadásunkig nem is jött ezen elemekről konkrétum, pedig a legvégsőkig vártunk, hátha valami kiszivárog.

ÚJRA AZ ÉV JÁTÉKA LEHETNE AZ NFS?

Meglepetten tapasztaltam, hogy az elmúlt két *Need for Speed* nem annyira átütő sikere után egyszerre ennyi friss epizódot bejelentettek: még akkor is, ha mostanra már tisztában vagyunk azzal, hogy ezek mindegyike más piaci szegmenst, más vásárlói réteget céloz meg. A másik nagy meglepetés az volt, hogy a *Shift* már idén tavasszal megjelenik, legalábbis a jelenlegi tervek szerint. Miután ezt megtudtam, egy ideig gondolkodtam azon, hogy mit titkoztokoznak ennyit... nem lenne jobb egy csomó mindent elárulni, esetleg béta tesztre

bocsátani a meglévő portékát, meghallgatni a felhasználókat és a tömeg igényeinek megfelelően módosítani megjelenés előtt? Valószínűleg erre a kérdésemre nem fogom megkapni a kielégítő választ, és bár azon kevesek közé tartozom, akiknek igenis tetszett az *Undercover*, mégis: én is elviselnék már egy sokkal nagyobb verziófrissítést, amit talán, ismétlem, talán tényleg elhoz a *Shift*. Már az is hatalmas lépés az EA részéről, hogy az alkotó csapatnak szó szerint a vérebén van ez a fajta autós versengés. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

A tűzhajtású autó kedves, bensőséges hangulatot áraszt



2008 LEGFORRÓBB PILLANATAI

Gyere drágám, kihűl a kávéd!

//Mayer



ÉVEKEL EZELŐTT MÉG ÚJDONSÁGNAK számított a játékokban elrejtett erotika, mára azonban mondhatni a „részévé” vált a felnőtt korosztályt megcélzó programoknak. Sokan emlékezhetnek azokra az időkre, amikor a GTA Hot Coffee modifikációjának botránya szerepelt vezető hírként hónapokig, majd amikor a Fahrenheit megtépázott verziójából kihagytak fincsi meztelenkedős jeleneteket, évekkal később pedig a Mass Effectben felbukkanó egyik aktus akasztotta ki a Fox hírsatorna szerkesztőit. 2008-ban egy viszonylag visszafogott évet élünk, senki nem akart a Rockstar sorsára jutni a San Andreas-i baklövéséből tanulva, azonban szerencsére így is volt néhány gyengédebb pillanat azoknak, akik forrón szeretik.

SZEXIN TANÍTÓ JÁTÉKOK

Kétségtelen, hogy az új Grand Theft Auto epizód érkezésével rengetegen a hatalmas bejárható várost, a meg-

számlálhatatlan lopnivaló járgányt, a korruptabb zsarukat és a játékosokat beszipantó alvilágot várták. Azonban többeket érdekelt az is, hogy vajon valamilyen módon odapiszkál-e kritikusainak a Rockstar, és elrejt-e ismét egy csésze erotikus kávé a játékában. A végeredmény sokakat kiábrándíthatott, hiszen olyan szintű belső minijáték, mint az a San Andreas idején volt, ezúttal teljesen kimaradt. Tény, hogy Nico létesíthetett szexuális kapcsolatot azokkal a hölgyekkel, akiket elvitt egy randevúra, azonban ennek bekövetkeztéről csak utalásokat kapunk, vizuálisan semmi „érdekesben” nem részesült a nyálcsorgató gamer. No és persze ahhoz, hogy Nico bármilyen erotikus jutalomban részesüljön a randik végén, kénytelen volt jófiúként viselkedni az ismerkedés ideje alatt, mely korrektül mutatja azt számunkra, hogy egy normális párkapcsolathoz rendes magatartás is szükséges. Persze pénzért is megkaphattuk az esti „betevőt”, amennyiben egy prostituálttal



Halló, egy kartonkotont kérek...



egy sötét sikátorba furikáztunk, azonban ekkor sem láthat semmit a felnőtt tartalomra vágyó játékos, itt is híven mutatják a Rockstarosok, hogy a szex az egy intim és diszkrét dolog, melynek „zárt ajtó mögött” illik történnie. A játékokban felbukkanó erotika lassan tehát trenddé válik, és ennek megfelelően Molyneux bácsi sem hagyhatta ki a *Fable* folytatásából a szexuális kalandokat. Karakterünk ugyebár meg is házasodhat, sőt akár gyerekünk is lehet, azonban ehhez intímebb kapcsolatot kell létesítenünk, bizony. A játék azonban nem áll itt meg, és annak ellenére, hogy egy középkort idéző mesebeli világban kalandozunk, a városi piacon könnyedén szerezhethetünk be gumit a biztonságosabb együttlét érdekében. Védekezve elkerülhető a gyermekáldás, amennyiben nem érezzük magunkat még elég erősnek ahhoz, hogy apaként is helytálljunk. A *GTA*-hoz hasonlóan itt is kufircolhatunk prostituáltakkal, akiknél még fontosabb a védelem, hiszen gyermek mellett akár egy nemi úton terjedő betegség is ránk ragadhat. A *Fable 2* egyik mozgatórugója a „következmények játéka”, ha nem figyelünk oda kellőképpen, betegség vagy egy nem kívánt örökös is kiköthet a nyakunkban, illetve amennyiben családos emberként kapnak rajta minket, amint egy másik falu lakójával flörtölünk, akkor bizony viselnünk kell tettünk következményeit. A *Fable 2*-t bár játéknak minősítik, remekül mutatja be, hogy a szex egy olyan dolog, melyet illik komolyan venni.

SEXEI HUMOR, ÉS DRÁMAI FORRÓSÁG

A játékokban felbukkanó szexnek természetesen nem kell feltétlenül minijátékok formájában megjelenniük, illetve nem fontos, hogy a játékmekánika részét képezzék. Lehetnek csupán egy-egy komikusabb jelenet kellékei, vagy akár a drámaiság hangsúlyozása, ehhez természetesen a megfelelő tálalás szükséges. Goichi Suda Wii-re fejlesztett játékában, a *No More Heroes*ban például kifejezetten humorosra sikeredett a szexi fűszerezés.

Travis Touchdown, a játék hőse egy átlag fanatikus rajongó (avagy otaku), aki egy online boltból szerezte be fénykard-szerű fegyverét, melyre hosszú hónapokon át spórolt szegény. Napi elfoglaltságai közé tartozik, hogy szakadt albrétében simogatja a macskáját, miközben a tévében vetített hiányos öltözötű anime leányokat bámulja. Azonban amikor megjelenik egy csinos dúskeblű szőkeség, aki pénzt és hírnevet ígér Travisnek, jól fészült geekünk nem is habozik elfogadni az ajánlatot. A történet során több utalást is kapunk arra, hogy hősünket egyáltalán nem mozgatja a zöldhasúak és celebek világa, azonban a szőke maca lába köze annál inkább. A hölgy ennek megfelelően manipulálja hősünket, hol gyengéd simogatással, hol meztelen telefonálgatással. Hogy végül Travis megkapja-e amit akar, az maradjon titok azok számára, akik végjátékszák ezt a remek produktumot. A *No More Heroes*-zal ellentétben a *Gears of War 2*-ben már inkább drámai hatásokat kívántak kelteni a szexuális utalásokkal. Talán érthető, hogy egy olyan játék, mely egy háborúk pusztította bolygóra dob le minket láncfűrészes puskákkal felszerelve, nem fog nyílt szexjeleneteket az orunk alá döngölni. Ehelyett egy rövid visszaemlékezést kapunk, melyben Dom ismét látja feleségét, aki reggelit szolgál fel urának. Maria tudatja a marcona férfival, hogy a gyerekek távol vannak, így az egész napot az ágyban tölthetik. A jelenet végén Domot felébresztik álmából, így a csókért közeledő Maria arca hirtelen Marcus Fenixére vált. Ez egy amolyan



katonák közti humoros szituáció, azonban valahol mégis érezhető a drámai feszültség.

MIT NEKEM LÓ, HA ITT EGY TAUREN

A chatelés világába már évek óta benőtte magát az erotika, a telefonszexhez hasonló aktivitás formájában. Az MMO-k növekvő sikerének köszönhetően egy újabb szintre lépett a cyberszex jelenléte, hol fantázia sem szab gátat a vágyaknak. A *World of Warcraft*-ban mára általánossá vált a szex-chat jelensége, mely ellen nem nagyon tudnak mit tenni a fejlesztők, elvégre ezek általában privátban, intim körülmények között zajlanak le. Egyesek már odáig fejlesztették az „ipart”, hogy go-go táncosként keresik a kenyerüket Azeroth földjén. A fantasy világ számtalan faja úgy tűnik, sokaknak indítja be a vadabb képzeletét, és bár a fejlesztők még nem jöttek rá, hogy miképp is lehetne az ilyen MMO-kba beépíteni a szexuális aktivitást, a játékosok már egyértelműen jelzik, hogy ők kézen állnak az online szexre. Akik esetleg nem elégszenek meg az apróbb utalásokkal vagy az erotikus minijátékokkal, és esetleg valami sokkal szex-centrikusabbra vágnak, keressenek nyugodtan rá a *Bonetown* névre hallgató örültségre. A *Bonetown* egy olyan 18 éven felülieknek szánt játék, melyben egy *GTA*-szerű világba csöppenünk lepukkant hippiként, akivel bűnözés helyett intim kapcsolatot kell létesítenünk a város hölgyeméneivel. Szó nincs itt drogozról, csak utcai

szexualitásról. Eleinte még a „csúnyácskább” hölgyekért versenghetünk, majd szépen feltornázza a képességeinket a szupermodell kaliberű csajokat is „magunkévá” tehetjük. A *Bonetown*-t viccesnek szánták, hisz rajzfilmszerű megjelenítése minden, csak nem komoly, és csak arra helyezi a hangsúlyt, hogy a nagymellű szőke maca az, aki miatt alfahím-mé kell válnunk. A *Bonetown*-mal ellentétben a *Velvet Express* már egy sokkal „kidolgozottabb” élményt nyújt. Ebben a szex-szimulátorban saját karaktereket generálhatunk, akik olyan pózban és ott csinálják, ahol mi csak szeretnénk, a legvadabb erotikus fantáziák így válhatnak valósággá, melyeket aztán videón rögzítve meg is oszthatunk a nagyvilággal. Bizony, a csápos gázmaszkos együttlétre vágyók itt megtalálják, amit keresnek. Összességében tehát 2008 is hozott nekünk pikáns pillanatokat, azonban ahelyett, hogy durván obszcén jelenetekkel piszkítják be a nevesebb játékokat, sokkal romantikusabbak és sokkal tanulságosabbak lettek ezek az erotikus jelenetek, mint a korábbi években. Ennek köszönhetően remélhetőleg több fejlesztő dönt majd úgy, hogy nem egy szexbotrányal kívánja eladni termékét, és inkább ízlésesen fűszerezi szexszel a játékot. GS



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

KIADÓ Atari **FEJLESZTŐ** Tigon/Starbreeze **RÖVIDEN** Vin Diesel visszatér, új köntösben, plusz a régit is magával cipelve. A Butcher Bay remake-je és az új együtt nagyon zaftosnak ígérkezik

Vin Diesel jó gyerek. Nem mesteri alakításairól és mimikájáról, vagy könnyfakasztóan romantikus jeleneteiről ismerjük, hanem... //Flatline

A PITCH BLACK FILM ANNYIRA sikeres volt 2000-ben világszerte, hogy rögtön pincinyke univerzumot is kreáltak belőle, aminek hatására 2004-ben már érkezett is a következő rész. Itt csatlakozik a játéktörténelembe a filmipar, lévén Vin Diesel úgy gondolta, létrehoz egy céget (Tigon Studios), mely olyan filmeket fog játékká adaptálni, amik sikeresebbek, és saját maga szerepel bennük. Tel-

jesen jó árukapcsolás, nincs ezzel gond, legalább nem kétbites fiú Vin, így van némi üzleti érzéke. (Vagy szuper menedzsere). A Starbreeze Studios pedig, akiket akkoriban még csak az *Enclave* és a *Fasttracker II* nevek miatt ismerttünk, csatlakozott a Tigonhoz (akkor még fordítva), és elkészítették a *The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay*-t, mely az első Xbox generáció legsikeresebb FPS-e lett és PC-n is nagyon szerette mindenki. Erőszá-

kos játékmene, de jól balanszolt lopakodós-vérengzős részei miatt (no és a szénné bump mapelt grafika miatt) mi is ölegettük és simogattuk a játék dobozát, amikor csak lehetett. Eltelt közben jó pár év és hopp, érkezik hamarvást a következő rész, az *v.* A fejlesztése körüli mizériáról olvasátok el a boxot, itt pedig kezdődjék a történelem után a játékról szóló karakterhalmaz. Mindenképpen öröm, hogy nem csupán egy új 8-10 órás kampányt



Még van foga pár másodpercig.



MI IS TÖRTÉNT A BUTCHER BAY SZÖKÉS UTÁN?



Minden rendben ment pár napig, szép kis szundi, meg nyugalom...



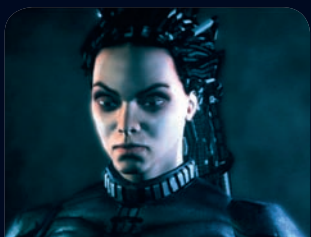
...amikor is megjelent a Dark Athena és megcsáklázta Riddick hajóját



Jó zsákmányt remélve hangárba húzta



Johnest gyorsan kivonták a forgalomból



Természetesen Revas keze van a dologban

Körülbelül ebben a pillanatban kell nyomni a támadás gombot (miközben a védekezést már tartjátok egy ideje) és akkor a csóva szépen ki lesz belezve, valamilyen szuper kis animációval.



kapunk a játékkal, mely közvetlenül a *Butcher Bay* végső animációja után kezdődik időrendben, hanem az eredetit is újra végigjátszhatjuk. Ez azoknak jó hír, akik kicsit fanyalognának már next gen konzolon, vagy PC-n több éves *Doom 3* korabeli grafikával játszani, ugyanis felhúzták itt-ott a grafikát, meg bekerült rengeteg fény- és rézszeceffeektus is. Ezek összességében annyira feldobják az élményt, hogy még azoknak is érdemes újra kipörgetni a *Butcher Bay*-t, (mielőtt nekikezdenének a *Dark Athenának*), akik már egyszer túl vannak az élményen. Ha esetleg nem lenne egyértelmű, akkor ez úgy néz ki, hogy a főmenüben a teljes változatban választani lehet, hogy rögtön az új szöszbe szeretnénk ugrani, vagy még azt sem tudjuk, mi az a szösz, és inkább végigjátszanánk az első részt. Ugyanazon a lemezen.

LESZ MIT ÖLNI MEGINT

Riddick tehát megmenekült *Butcher Bay*-ből és a bolygó neve: Halál elemével fűszerezett módon távozik a világ-

i

A Microsoft azért döntött úgy, hogy szerepeljen a teljes *Butcher Bay* is a játékban, mert nem sikerült visszafele kompatibilissé tenniük az eredetileg Xbox-on megjelent változatot. Szépen lassan kinötte magát a projekt a *Dark Athenává*. Ez nagyon örömteli a fejlesztők számára és be kell valljuk, meglehetősen ritka is.

űrbe egy picinyke hajóban. Krioalvásba kezd társával, majd a szundi kellős közepén egyszer csak felkel, mert miért is ne. Kinéz az ablakon és lám, ott figyel a baj az űrben, egy óriási kalózhajó, mely nem más, mint a *Dark Athena*. Megcsáklázzák a hajóját, majd ismét csak az *Aliens* filmből visszaköszönő jelenet-sorral el is indul a játék. A *Dark Athena* kapitánya Revas, aki ismerős lehet a korábbi epizódokból. A vérdíjra utazik, amely Riddick és Johnes után jár a szökésük miatt. Ebből egyet tulajdonképpen már itt a játék intrójában is megkaparint, ugyanis Johnes szegény hiába szabadult ki, még alvó állapotában elgázostják. Riddick a plafonon figyelve látja, hogy mi is a szitu, és amikor Revas és katonája távozik, el is kezdődik a *Dark Athena*.

AGYAS HENTELES

A játék továbbra is a megszokott elemeket tartalmazza, így senkinek sem lesz csalódás, aki szerette az első részt. Az elején még inkább a sötétben lopózást kell alkalmazni, majd becsurrannak az egyre jobb fegyverek, de előtte még megtanu-

lunk újra ölni is, különféle szűrőfegyverekkel, baseball ütővel, késsel, miegyéb. Sokszor nehéz eldönteni, hogy a sötétben várva beköszáljon elének az ellenfél, majd egy gombnyomásra megöljük, vagy inkább rohanjunk üvöltve, fegyverekkel a kezünkben. A pályaelrendezés és az életerő visszatöltő állomások közelsége mindkettőnek kedvez, a lopakodós módszer talán annyival hitelesebb, hogy nem sérül a sztori szerinti menekülésünk, ugyanis egy vérengző, óriási zajt csapó szökevényt valószínűleg még egy *Dark Athena* méretű hajón is pillanatok alatt elkapnának, nem úgy, mint azt, aki állandóan egy láda mögötti árnyékban szuszog. A lőfegyverekkel történő célzás csak konzolon lesz nehézkes, ezt viszont legalább az AI butasága és lassúsága ellensúlyozza. Sokkal többet fogtok meghalni kézitűsában, mint puttyogtatós, újratöltögetős lövöldözésben. A HUD kísértetiesen hasonlít a *Deus Ex 2*-ben használt megoldáshoz, azaz a fegyverek és tárgyak kör alakú elrendezésben jelennek meg a képernyőn, amikor az adott gombot megnyomjátok. Az egérrel a megfelelő irányba mozdulva kijelölődik az adott eszköz, és már a kezetekben is lesz, lehet folytatni a harcot. Számtalan helyen lesznek elszórva nanomed állomás chippek, amik arra jök, hogy bekapcsolhassátok az üzemen kívüli életerő pont töltő állomásokat. Eldugva nagyon kevés dolog lesz, minden villog és kiszúrja a szemét, egyedül a bónusz tartalmakért felelős kártyácskák, melyekén a fejlesztők képei szerepelnek, lapulnak néha olyan helyeken, melyek kívül esnek a sztori útvonalaiban. Nemcsak a szokásos menynyisegű bónuszról van szó, hogy megnézhünk két képet, meg talán egy videót, ha összegyűjtünk valamit, hanem



Te figy, mindjárt lekapcsolják a villanyt, és...

FŐBB SZINKRONHANGOK

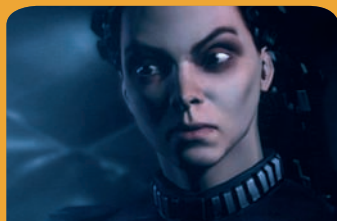
AZ ATARI GŐZERŐVEL HIRDETI SZINKRONHANGJAI nagyszerűségét, amiben van is igazság. Rengeteg olyan tehetséges színészt válogattak a *Dark Athena* hangjai közé, akiket nívós sorozatokban láthattunk, nem csupán pár epizódos szereplőként. Lance Henriksen és Morgen Sheppard is feltűnik majd a játékban, róluk sajnos nem sikerült képet lopni, mert csak a történet közepe felé csatlakoznak és az előzetes változatunkban nem szerepeltek. Egyikük egy félőrült rab, Pavlo lesz, a másik pedig Dacher, ki Riddick társa lesz a későbbiekben.

RIDDICK



Vin Diesel maga adta a főhős hangját, értelemszerűen nem nagyon lehetett mást választani. Mély és rezselős orgánuma jól jön azoknál a mondatoknál, amik 12+-os karika fölé emelik a játékot, mert repkednek rendesen a szitokszavak, amikor épp úgy adódik.

REVAS



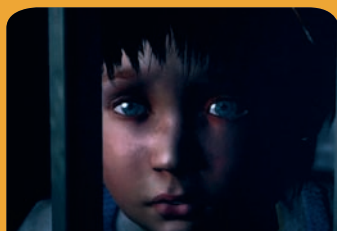
A 24. Lynn Kresge-je a második szezonból eme béb. Mondjuk sokaknak inkább a *Battlestar Galactica* ugrik majd be. Revas a zsoldoshölgy, aki keménykezűen irányítja a *Dark Athenát*. Ő az, aki előlépett első számú ellenfélé Riddick számára...egy ideig.

SPINNER



Revas testőrének hangját a Szökésben megismert Wade Williams (Bellick) börtönőr adja, tökéletesen passzolva a bőrféjű, harcban edződött zsoldoshoz.

LYNN



A csöpp lány Newt-ot (Aliensben a szőke remegő kislány) megszágyenítő módon él túl a hajó szellőzőrendszereiben. Rémmült szemek természetesen Riddick sem tud ellenállni és segít neki, ahol tud. Bridget Shergalis, jóféle lesz, ha megnő.

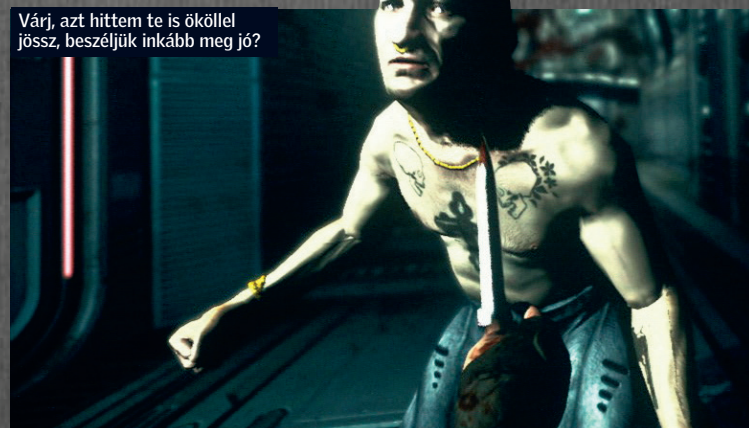
A KÉSSSEL FEJBESZÚRÁSON KÍVÜL, A SZEMEKEN KERESZTÜL TÖRTÉNŐ ELVÉREZTETÉSIG, MINDEN SZEREPEL RIDDICK ARZENÁLJÁBAN.

sokkal többről. Extra kánaán várja majd azokat, akik hajlandók minden zugot végigtúrni a hajón ezekért a narancssárgán villogó tárgyakért. (Plusz érdemes az összes WC-t lehúzni ebben a játékban is, mint ahogy easter egg volt ez a *Butcher Bay*-ben is). Hogy ismét hasonlítsak picit, az *Aliens*-re hajazva egy kislány bujkál a hajó szellőzőrendszerében, akit állandóan keresnek az automatizált dronok, azaz az ellenség katonák. Lynn az, aki „megtanítja” Riddicknek, hogy melyik ellenfél milyen típusú, azaz ki lát a sötétben reflektora miatt és ki nem. Ezen felül per sze számtalan dologban lesz még a főhős segítségére. A kislány jó ötlet arra nézve, hogy ne csak a vért szűrjölje a főhős folyamatosan, hanem egy kicsit emberibb oldaláról is bemutassák, lévén rendre segíteni próbál majd a kislánynak, amikor felbukkan. Nyugodtan tehetnek kislányt minden játékba, az sohasem baj, szerencsére itt is sikeresen oldja a hideg acél úrhajó komorságát.

JOB B FÜLÖN BE, BAL SZEMEN KI

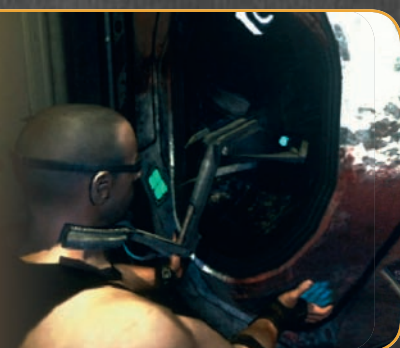
A harcrendszer jól kitalált, a *Condemned* megjelenésekor valahol „lenyúlta” az öklöharc ötletét, amit tovább is fejlesztett, így furcsállom, hogy nem léptek egyről a kettőre a fejlesztők a *Dark*

Athena fejlesztésekor. Elképzelhető, hogy koncepcionális lépés volt, hogy ne különbözzön sokban a *Butcher Bay*-től, ha már együtt végigjátszható a két játék, de ez nem lenne elfogadható kifogás akkor sem. Továbbra is két dologra van szükségetek az azonnali öléshez. Vagy arra, hogy a sötétből támadva valamelyik ellenfél háta mögé kerülve megnyomjátok a támadás gombot, vagy pedig arra, hogy védekező pozícióban megvárjátok, míg támad az ellenfél, és a megfelelő pillanatban megnyomott támadás gombbal felülkerekedjétek. Mindkét esetben fröcsög a málnaszörpi, fegyverenként legalább 3-4 gyilkos animációt készítették, ami kifejezetten látványos. A késsel fejbeszúráson kívül, a szemeken keresztül történő elvéreztetés is szerepel Riddick arzenáljában, de hát nem is azért szeretjük őt, mert nyulatat tenyész és termeli az úr GDP-t. Sajnos a játék nem közli a tanító rész alatt, hogy miként is kell ezt a védekezésből történő ölést elsajátítani, így azok, akik picit frusztrálva érzik magukat, mert nem tudnak továbbjutni Margo szobáján, olvassák el újra a cikket, és eszükbe jut, hogy mit is kell csinálni. Szerencsére nem kell túlgondolnod a történet szálát követve az eseményeket, általában csak arról lesz szó, hogy



Várj, azt hittem te is ökölrel jössz, beszéljük inkább meg jó?

Riddick az életerőt még mindig fali konzolokból kapja, amik félig felnyársalják a nyakát. Valószínűleg vérmérgezés immunis a srác, hisz az összes eszköz rozsdásabb, mint egy nyolcvanas Zsiguli.



i Nem volt zökkenőmentes a fejlesztés, ugyanis a Starbreezenél leállították a fejlesztést azon a ponton, mikor az Activision törölte a projektet a Vivendi Games Sierrától történő megvásárlásakor. Pánik hegyek, majd szerencséjükkre érkezett az Atari, aki nem csupán felkarolta a háromnegyed kész állapotban lévő játékot, hanem plusz hat hónap időt is adott a befejezésre.



Droneokba szállni élvezet, hasfít is mind, mint a képzelet...



Ha nem veszed ki, nem lesz baj...



Könnyű volt beleélni magam a szerepbe, Texasban nőttem fel, ott is keményen kell beszélni a férfiakkal. Michelle Forbes

aki szembejön, azt meg kell ölni, vagy így, vagy úgy. Néhány tárgy megszerzésén kívül nem várható összetettebb feladat, így kifejezetten üdítően hat, hogy a lineáris pályák közben nem kell azzal foglalkozni, hogy vajon a 45 darabos tárgylistán most nálunk van-e a megfelelő kulcs a következő ajtóhoz. Már messziről látni úgyis, hogy zölden vagy pirosan világít, azaz kinyílik-e, ha közel megyünk hozzá, vagy sem. Riddick persze mindent kommentál, ahogy kell, ezzel is segítve az előre haladást, ha épp rossz irányba kezdenénk kolbászolni. Felfrissülésként a *Butcher Bay*-ből ismert módon irányíthatunk drone-okat, azaz többször adódik majd olyan helyzet, amikor a megfelelő gépre csatlakozva az ellenfél katonákat irányíthatjuk, mintegy távvezérelt terminátor módjára. Ha lelőtték, semmi

gond, már jöhet is a következő, az majd tovább bírja. Remélhetőleg sok ilyen játékkal operálnak majd a fejlesztők, bár ha azt veszem alapul, amit az első 6 pálya nyújtott, akkor nem lesz oka senkinek sem a panaszra. Óhatatlanul is a *Dead Space* ugrott be többször, mialatt játszottam a játékkal, ami pozitívum, hiszen az elmúlt év egyik legváratlanabb sikere volt. A *Dead Space* hangjai és vizuális világa majdnem hogy teljesen tökéletesre sikerültek, melyet megugrani nagyon nehéz. A Riddick univerzumnak az az előnye, hogy már volt egy korábbi rész, így lehetett mire építkezni, mind környezet, mind hangulat terén. A potenciál benne van, az biztos. Persze az összes pályát még nem láttam, amit igen, az pedig minden apró hibája ellenére élvezetes volt, így nem is folytatnám a megérzé-

sek sorozatát, meglátjuk, mennyire találja telibe a játékosokat a *Dark Athena* koncepciója.

MIT IS MONDTÁL? CSAK VAK VAGYOK, NEM SÜKET!

A szinkronhangok páratlanul jók, számtalan olyan színész került a játékba, akiket sorozatfüggetlenül olvasóink ismerni fognak a 24-ből, Szökésből, Battlestar Galacticából. Erről szintén terpeszkedik valahol erre felé egy doboz, érdemes átfutnotok. Mindenképpen szükséges, hogy Vin mellé olyan szereplők társuljanak, akik nem okoznak mérhetetlen csalódást gyenge alakításukkal, ha már az animációs rendszert sikerült pofásra alkotniuk a fejlesztőknek. A csimpaszkodástól kezdve a brutálisabb mozdulatokig, mindent szépen motion capture-oltak, ahogy kell. Az arcok és mozdulatok megfelelően természetesenek tűnnek, így komolyabb átvezető animációkra is számíthatok, nem csak a szokásos X beszél, Y pedig bólogat féltre. Érezni, hogy az átvezetők készítésekor igyekeztek minél filmesebbre venni a formát, ami persze önmagában nem újdonság, hiszen minden játékfejlesztő azt próbálja elérni, hogy minél látványosabb és hangulatosabb mozikat ké-

szítsenek. Itt elsősorban a komor, esélytelenek nyugalmával induló, majdnem biztosan sikertelenül végződő kaland flinget nyomtatják, ami társul a játékélményhez és erősíti azt. Szerencsére a játékmotor több mint alkalmas arra, hogy egy egyszerű létrára mászást is élvezetessé tegyen a különböző kameraállásokkal való játszadozással.

A többjátékos módról sajnos csak információink vannak: lesz, és ez a legfontosabb. Pitch Black mód is érkezik velem, ami egyfajta vadász-áldozat csapat alapú játékot sugall, lehetőség szerint minél több béldarabkával a falakon. A hagyományos dm, ctf módok mellett meglátjuk, mennyire állja majd meg a helyét. A fejlesztők mindenesetre ígérik, hogy olyan élményben lesz részünk, amit még nem láttunk/tapasztaltunk korábban. Egyelőre elhisszük nekik, várjuk a teljes változatot, mint a Messiást.

2009 tavaszán, talán már március végén, talán április elején érkezik a *Dark Athena*, a *Starbreeze* és a *Tigon* már az utolsó simításokat végzi a projekten. Mindenképpen jót tett a játéknak első nekifutásra, hogy a fejlesztőcsapat kapott még plusz 6 hónapot az elkészülésre, amikor az Atari átvette a stafétabotot. Nagyon várjuk, azok pedig, akiknek a figyelmét eddig valamilyen okból kifolyólag elkerülte a Riddick univerzum stílusa és lehetőségei, mindenképpen szenteljének majd figyelmet a megjelenéskor a játéknak, mert ismét minimum egy átlagon felüli FPS-t kapunk majd, azaz rögtön kettőt is, ha a remake-et is számolom. Érdemes foglalkozni vele, jól összerakott, remek hangulatú, péntek estére megfelelően véres játék várható az *Assault on Dark Athena* megjelenésekor.



TI MONDTÁTOK

A Chronicles Of Riddick zsír volt, remélem ebben sem fogunk csalódní. Mindenképp ki fogom próbálni! (Gunman82)

Szerintem nem fogtok, bőven elég hosszú és jó ahhoz, hogy lekössön bárkit.

Az első rész sajnos kimaradt, de a demó nagyon tetszett, ez meg valami kegyetlenül jónak ígérkezik! (Linkuborka)

Bezony, jól sikerült, az előző részt meg egycsapásra pótolhatod az Athenával.

Bazz ez marha durva, eddig is kedvencem volt a játék, de ez valami elképesztő... és ahogy nézem, jön PC-re is. (Balee4)

Még szép hogy jön! Meglepően jó eredményeket hozott az első rész PC-n, no és az sem mindegy, hogy annak idején hogy hízótt a májunk, amikor sokkal-sokkal jobban nézett ki, mint az Xbox-verzió.

Mindegy mi az, de lőjük, amikor csak lehet.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/the-chronicles-of-riddick-aoda

GAMESTAR TOP 10

Nekifut, kitámaszt,
majd...UGRÁÁÁS!

//Flatline

A MOZGÁS FONTOS MINDEN játékban. Persze nem biztos, hogy a pasziánszban annyira nagyon, de sok másiban igen. Ha pedig már mozgunk, akkor többnyire vagy megpróbálunk össze-vissza akrobatikázni valamilyen verekedős játékban, vagy Lara popóját bámulva remegő szemhéjakkal és kicsorduló

könnycseppel emelgetjük formás lábainkat a virtuális térben. Tudom, nehéz lesz ebből a felvezetésből átkanyarodni abba, hogy most egy csokor nagyszerű elrugaskodós-ugrós pillanatot gyűjtöttünk nektek, de azért megpróbálom valahogy mégis. Enjoy!

SUPER MARIO AZ ELSŐ PÁLYA VÉGÉN... ZÁSZLÓRA

Még mindig nem tartunk teljesen a modernkori játékoknál, de miért lennénk ott, ha egyszer korábban már mindent kitaláltak egyszer a fejlesztők és meg is valósították, csak nem olyan csilivilin, mint manapság. Mindannyiunk kedvenc csövezősét, azaz vízvezeték-szerelőjét ismeri ország-világ, hiszen legnagyobb fegyvere a talpa, amivel agyonlapítja a gonosz kis goombákat. Természetesen ő is női hívószóra teszi ezt, mert Hamvas Barack Hercegkisasszonyt (vajon miért ez a neve...?) elrabolta Bowser, és inkább nem is gondolok bele, mit akar vele csinálni. Egy teknős egy barakkal... Fúj. Szóval Mario megy és segít, közben akkorákat ugorva, mint egy lakópark. Az első pályá végén meg főleg, a zászlóra rá...jól...



9.

IMPOSSIBLE MISSION A SZALTÓ

Talán az első játék volt az **International Karate** és klónjai mellett, ami központi hangsúlyt fektetett a szaltóra, az ugrás ezen művészi formájára. Kár, hogy még nem készült remake ebből a fantasztikus játékból (a DS változat nem számít), szerintem rengetegen emlékeztek rá, milyen volt ráugrani véletlenül egy robotra és elporladni, vagy beleesni a savba, hogy életünk első digitalizált sikolyainak egyikét meghalljuk, nem is beszélve a híres: „Another visitor, stay for a while, stay forever!” mondat-

ra a játék elején. A szaltó tehát méltó helyét őrzi a hetedik helyen.



7.

QUAKE BUNNYHOP-HOP-HOP

Mazur első gondolata az volt, hogy **amennyiben ugrásokról lesz szó**, a bunnyhopot mindenképp bele kell rakni az összeállításba. Azt már számtalanszor leírtuk, mint érdekesség, hogy az egészét (nevezetesen az ütemesen ugrálva haladás közben tapasztalható gyorsulást) egy programkód hiba okozta. Olyan bugyután oldották meg a Quake-ben a kliens gépek sebességének párhuzamosítását, hogy az FPS értéktől függött a karakterek sebessége, melyet folytonos ugrálással és megfelelő

oldalazással sokszorosára lehetett gyorsítani. Próbáljatok csak meg lelőni valakit, aki közel kétszer gyorsabban mozog nálatok, mikor épp spawnoltatok. Trancsirtunkolás mód azonnal...



6.

CALL OF DUTY 4 HALÁLUGRÁS A HELIBE

Az első pályára mindenki emlékszik a **CoD 4-ből**, remélhetőleg nem arra, hogy a vége felé már fejfelé nézték a képet, a hányingerrel küszködve a düllöngelő hajó miatt. Persze csak akkor számítana első pályának, ha nem lenne előtte egy tanító pályá is, de mindegy. Szóval a hajó felrobbanása előtt ugrani kellett egy jókorát ahhoz, hogy a miszlikre szakadó hajóról a helikopterbe jusson a játékos (ahova végül az elpusztíthatatlan Price kapitány rántott be minket), és egy jópofa átvezető kíséretében átlavírozzon a második pályára. Annyira emlékezetes volt a dolog, hogy

máig látok az utcán kisszácokat utánozni a mozdulatot. Bár a hajót a szemetesükük, a helikoptert pedig tűzlétrak helyettesítik, nem vont le semmit az élményből. Hajrá, Szappan (Soap)!



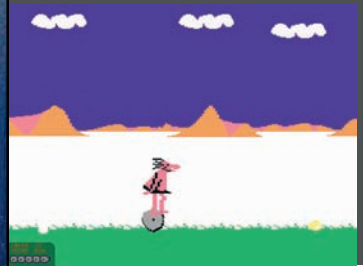
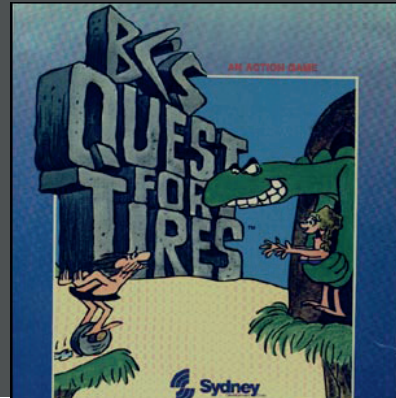
8.

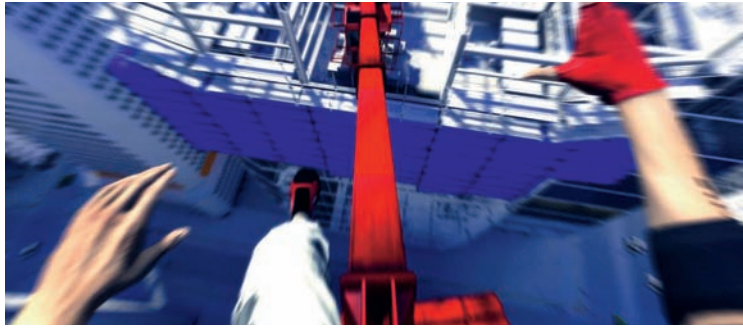
QUEST FOR TIRES

10.

Mivel lehet megfogni a játékosokat általában? Mellekkel, meg hatalmas **SEGÍTSÉG** feliratokkal, amikor elrabolják a királylányokat. No, a *Quest for Tires* nem királylánnyal, hanem ősember bébellel (ősbébbellel) csinálta ugyanezt, még C64-en, régen. Menni kellett a Rolls Royce-szal, azaz fogta a főhős a kerekét és rápattanva sietett segíteni szíve hölgyének. Ugrani meg kushadni tudott,

így az érkező pályaelemeket kivédhette a joystick fel-le mozgatásával a játékos. Ellenben amikor jött az óriási szakadék, mely mindenki végzetét jelentette, hatalmasat kellett felgyorsulva ugratni, hogy egy madárka belénk csimpaszkodva átrepessen felette. Így megmenekülhettünk az asszonymentes elhalálozástól. Szip...szip... Ezúton hajtunk fejet az egyik legkorábbi óriás ugrás előtt.





MIRROR'S EDGE

UGRÁS DARURA

5.

Faith a *Mirror's Edge* egyik átvezető animációjában, még a játék eleje felé átugrik egyik vörös daruról a másikra, mindezt lassítva, olyan érzést generálva a játékosoknak, mintha megszűnne a szoba körülöttük és a levegő suhanását

is éreznénk, nem is beszélve az izzadó tenyerről, ami a piciny tériszonyt jelzi. Szerencsére nem férfi főhősről van szó a játékban, így az esetleges lábközzel levett daruk nem okoznak maradandó blur és durvább post process effektet.

CRYSIS

UGRÁS ÉS CSOBBANÁS

4.

Ha valami jó a *Crysis*ban, akkor az az eleje, amíg nem unta halálra magát az ember a rengeteg fától, meg még több fától, amik néha nem látszódtak a többi fától. Ezt valószínűleg a készítő is érezték, így nem a dzsungelben kellett kezdeni, hanem egy repülőn, amiről kiugorva

az első egy percben mit láttunk vajon...? Rengeteg fát, némi óceánt. De ettől még iszonyatosan pofásan nézett ki, és bár nem üti a *Metal Gear Solid 3* legelső, szintén repülőből kiugró jelenetét, mivel az *MGS* szerepel még a listában máshol, ezért itt most a *Crysis* nyert.



METAL GEAR SOLID 3

A CSATORNA VÍZESÉSE

2.

Snake + csatorna + Ocelot = Harrison Ford a *Szökevényből*. Ja, várjatok, ez így nem teljesen helytálló, de nem baj, aki látta a filmet, vagy játszott az *MGS 3*-mal, az körülbelül tudja, hogy milyen lehet a hasonlat másik fele. Szép tiszpontos ugrást hajít végre mindkét hős, szerencsére egyikük sem hal meg, így mind a filmet, mind a játékot lehet tovább játszani. Vagy nézni. Vagy hát ugye, is-is.



PRINCE OF PERSIA

MINT JORDAN MECHNER ÖCCSE...

3.

Épp aktuális online nyereményjátékunkban is annak adózunk, mekkora király csávó is volt ez a herceg. Azaz pardon, most is az. Hha felveszitek és utánozzátok a herceg mozdulatait minimum egy percben, *PoP* ajándékokat nyerhettek (ld. tv.gamestar.hu). Ennyit a reklámról, de nem nehéz kitalálni, hogy miként is kapcsolódik a játék a leg-leg-leg ugrásokhoz. Amikor először meglátta a játékosársadalom a főhős animációját, rögtön mindenki PC-t akart venni és játszani a játékkal. Így az ominózus mozdulatsor egy életre beleégett retinánkba, előre jelezve, milyen zsírbuféfrencsájokat büntető dolgok jönnek még az évek során majd.



ASSASSIN'S CREED

SZALTÓ A SZALMÁBA

1.

Altair azért az első, mert van annyira űber a fickó, hogy képes száz méter magasról kicentizni egy kordé szalmát, amibe aztán olyan könnyedén érkezik le, hogy bármelyik toronyugró lányka megirigyelhetné. Ez még talán cipőkanállal oké is lenne, és besöpörhetnénk a többi játék mellé,

no de amellett már nem mehetünk el, hogy ugrál ő szépen egyébként is. Lara Croftot szégyenítve, házról-házra mászva, olyan szerkóban, ami már messziről bajt sejtet az ellenfelei számára. Bárcsak ilyen cuccban járhattam volna suliba... De hát sosem volt fehér frottír fürdőköntösöm. GS





Még a galambok is behódolnak az elnöknek



Mi jöhet még a veszélyes hordók után?



Itt lehet meggyőzni vétkeinket

TROPICO 3

KIADÓ Calypso Media **FEJLESZTŐ** Haemimont Games **RÖVIDEN** A hidegháború évtizedeiben játszódó diktátor szimulátor gazdasági, társadalmi, politikai kihívásokat intéz a játékosok felé.

Elnök úr, Hruscsov elvtárs keresi a kettesen

//Chavalier



Ebben az országban még az ég is rozsdás

VAN VALAMI MEGKAPÓÁN romantikus a trópusok banán-köztársaságainak hangulatában. A spanyol és portugál gyarmati időkből maradt épületek között kivénhedt, mégis stílusos gépjárművek haladnak hangosan túlkölvé, közülük minden második a rendfenntartó erők jelzését viseli magán. Az emberek sorsukba beletörődve tengetik mindennapjaikat, bár akadnak közöttük olyanok is, akiknek nem hiányzik a szabad sajtó, a többpártrendszer, vagy épp a gyorsétermek kínálata. Ahhoz, hogy mindez megvalósulhasson, szükség van egy karizmatikus vezetőre, aki nem is lehetne más, mint maga a játékos.

EL PRESIDENTE

A *Tropico* sorozat történetében most először fordul elő az a helyzet, hogy a mindenkori diktátor megelevenedik a képernyőn, s ha a játékosnak épp olyan kedve van, akkor a tengerparton sütteti a hasát, kaszinóban játszhatja el az adóbevételeket, vagy beszédet intéz szeretett népéhez az elnöki palota erkélyéről. Ez utóbbi politikai és gazdasági következményeket von magával. Elnökünk személyes jelenléte és cselekedetei hatással vannak a játékmenetre. Ha ellátogat egy étterembe, annak megugrik a forgalma, ha közelről szemlél meg egy építkezést, akkor gyorsabban dolgoznak a munkások. A népszerűségben fürdő vagy épp rettegett vezetőt saját ízlés

szerint szabhatjuk testre, ami a választható történelmi személyiségekre (pl.: Fidel Castro, Che Guevara, Eva Peron, Augusto Pinochet) is érvényes. Az „arany nyelv” képesség birtokában sokkal könnyebb az Amerikai Egyesült Államok és a Szovjetunió állandó nyomása ellenére a diplomácia zavaros vizében halászni. A titkosrendőrség segítségével elhallgathatjuk politikai ellenfeleinket, s kedvezően befolyásolhatjuk a választásokat.

TRÓPUSI HŐSÉG

Az eltérő adottságú szigeteken zajló kampányok során fontos bevételi forrásunk lehet az olaj, ami a kitermelés kezdetén még olcsó, ám az évek múltával egyre drágább lesz. A kitermelésben, finomításban és más területen alkalmazott munkások sztrájkba lépnek, ha nem érzik megfelelőnek a velük szemben tanúsított bánásmódot. Ilyenkor több megoldás kínálkozik: engedünk a követeléseknek, teszünk a fejükre, egyszer ügyis megunják, vagy kivezényeljük a katonaságot. Ez utóbbi kártyát szinte bármely helyzetben ki játszhatjuk. Ha nem akarjuk integrálni, netán turisztikai látványosságként, vagy olcsó munkaerőként felhasználni az őslakosokat, akkor még mindig ágyékkötőn billenthetjük őket. Szigetünk földrajzi fekvésének köszönhetően kiváló adottságokkal rendelkezik turizmus szempontjából, így nem

ablakon kidobott pénz, amit nyaralók, szállodák, állat- és növénykertek, turistaútvonalak kiépítésére fordítunk. Persze fennáll a lehetősége, hogy pont a jól táplált külföldiek közül ejtenek túsokat a lázadók, amit megpróbálhatunk eltussolni, de ki is fizethetjük értük a váltságdíjat.

RAJTUNK A VILÁG SZEME

Végül, de nem utolsósorban érdemes néhány szót ejteni az ENSZ-ről. A világszervezet képviselői főként akkor bukkannak fel szigetünk közelében, ha valamilyen humanitárius katasztrófa fenyeget. Éhínség, lázadás, küszöbön álló polgárháború esetén az ENSZ beavatkozása sokat renoménkon. Ám azt is érdemes figyelembe venni, hogy ha nem fogadjuk a kéksapkásokat, a segélymunkásokat és az orvosokat tárt karokkal, akkor csak magunknak ártunk. Kivételt csak a természeti csapások jelentenek, ilyenkor senkinek sem jutna eszébe bennünket hibáztatni. Amíg ENSZ erők tartózkodnak országunk határain belül, nem csallhatunk a választásokon, és politikai ellenfeleinket sem tehetjük el láb alól. Hiába, no, nehéz a jó diktátor élete. **GS**

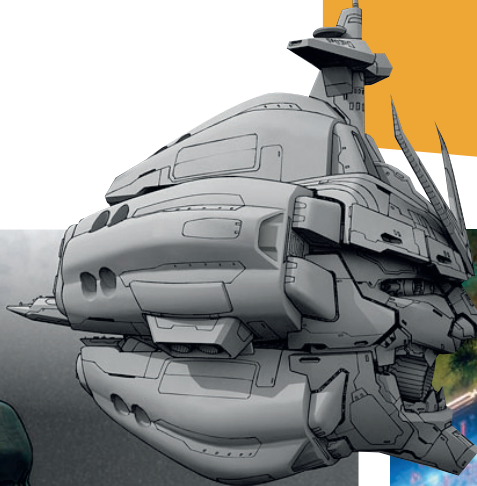


Juan, ne szórd már a szotyit a srácok fejére!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/tropico-3



A csoportkép nem készülhet el, míg a nagyfejű nem képes mosolyogni



A rossz termés miatt már havat aratnak a vörösök

RED ALERT 3: UPRISING

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** EA Los Angeles **RÖVIDEN** A sikersorozat harmadik részének önállóan futtatható kiegészítője a magányos játékosoknak kedvez egy sor újdonsággal.

Szakét, vodkát, sört ide, különben fellázadunk!

//Chavalier



A RED ALERT 3 ELSŐ KIEGÉSZÍTŐJE az RTS-ek szempontjából példátlanul erős tavaszi napsütés alatt mérközik meg riválisaival. Érdemes következtesen elkerülni a „kiegészítő lemez” kifejezés használatát, lévén az Electronic Arts csak és kizárólag digitális letöltés útján tervezi forgalomba hozni, legalábbis a dolgok jelen állása szerint így fest a helyzet. A pénztárcát kímélő terjesztés azonban nem az egyetlen rendhagyó vonása a *Red Alert 3: Uprising*nek.

D&D A C&C-BEN

A *Red Alert 3: Uprising* négy miniatűr hadjáratot hivatott befogni azon fanyalgók száját, akik keveselltek az alapjáték single player küldetéseinek számát. Ezek közül három a hagyományos *Command & Conquer* játékmódot eleveníti fel, míg a negyedik, a rendkívüli pszichokinetikus erőknél parancsoló Yuriko kalandjait elmesélő kampány merőben új irányt vesz. Úgy kell elképzelni, mintha a *Red Alert* világába helyezett *Diabólóval* találkoznánk. A hadjáratokká fűzött misztérium története abból a feltevésekből indul ki, hogy a háromoldalú konfliktus a szövetségesek győzelmével zárult, s innen folytatja tovább a szájak kibontását mindhárom hatalom szemszögéből. Kiderül, miként reagálnak a területükből jókora darabot elveszített vörösök

a szövetségesek megbízásából ügyködő rejtélyes FutureTech szovjet anyaföldön elkövetett kísérleteire, mit tesz a megalázott császári birodalom a területére beférkőzött volt szovjet vezetők ellen, és miként verik le a szövetségesek a küszöbön álló fegyveres felkelést. A kérdések megválaszolásában tucatnyi új, kifejezetten szóló játékhoz tervezett hajmeresztő egység típus lesz segítségünkre, amelyek között acéltestű szamurájt és fejformájú repülő erődöt is találunk.

KAPITÁNY, KAPITÁNYOM!

A kampányok mellett az alapjátékra jellemző szín pompás térképek mellett teljesen más hangulattal bíró környezetben is harcra vezethetjük csapatunkat a megközelítőleg 30 skirmish térkép valamelyikén. Ez azonban eltöpreml a Commander's Challenge mód kihívásai mellett. Itt nem kevesebb, mint félszáz, egyre nehezező pályán kell helyállnunk úgy, hogy a kezdetek kezdetén egy kisebb előretolt helyőrség kifutásához is alig elegendő katonai erő áll csak rendelkezésünkre. A teljesített feladatok függvényében kapunk újabb fejlesztéseket és hatékonyabb egységeket.

Mindezt egyedül tesszük (a kampányban is) a pénzforrásunkat jellemző módon a legrosszabb pillanatban elköltő parancsnoktárs nélkül.

TISZTA HOLLYWOOD

A *Command & Conquer* sorozat egyik védjegyének tekinthetjük az élő szereplőkkel felvett átvezető filmeket, amelyekből ezúttal sem lesz hiány, így izlés és vérmérséklet szerint lehet örövendeni vagy szomorkodni az újabb sztárhullám miatt. A stáb az EU elnökét alakító elismert színész, Malcolm McDowell mellett olyan szereplőkkel egészül ki, mint a veterán pankrátor, Rick Flair, és a kötelező dögös macák sorát erősítő Jodi Lyn O'Keefe, Holly Valance és Jamie Chung. A napvilágra került jelenetek alapján ugyanazt a szándékosan mesterkél, erősen eltűzött, már-már paródiába hajló színészi játékot kapjuk, amit eddig is megszokhattunk. Szinte várja az ember, hogy mikor szabadulnak ki ezek a szereplők a mozivászonra is egy közös film erejéig, amelynek főcímenéje mi más is lehetne, mint az évek során klasszikussá nemesedett Hell March. A *Red Alert 3: Uprising* tehát az alapjáték kritikával illetett pontjain szeretne javítani, s egyeseket talán meglep majd, de célját a többszereplős lehetőségek további bővítése nélkül kívánja megvalósítani.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/red-aler-3-uprising



A Lufthansa 437-es járata Tokió felett kering

PC WORLD E-MAGAZIN

LAPOZZ BELE!

Ha most előfizetsz, két nappal a megjelenés előtt olvashatod a legfissebb PC World lapszámot digitális formában.

Csak az aktuális lapszám érdekel?

Most **695 forintért** a tiéd lehet!

Az éves előfizetés mellé ajándék
Agnitum Outpost Pro Security Suit
biztonsági csomagot adunk*

**1 ÉVES
ELŐFIZETÉS
8350 FT**



*A szoftver aktiválási kódját a befizetéstől számított 2 héten belül küldjük e-mail címedre.

A biztonsági csomag az aktiválástól számított 180 napig használható. Minden jog fenntartva!

pcworld.hu/e-magazin

BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztje //mazur



TESTVÉREIM, DICSEJRJÜK AZ URAT! HALLELUJA! Hadd osz-
szam meg Veletek csodás gyó-
gyulásom történetét: Márton
vagyok, WoW-függő. Vagyis csak
voltam! (Legalábbis WoW-függő
voltam, a Márton még tart.) (Bár
az is inkább mazur). Bizony, ki
lehet ám gyógyulni a WoW-ból,
bármennyire is kilátástalannak
tűnik néha a dolog, legyen az én
csodás gyógyulásom másnak is
intő példa – nekem nem kellett
hozzá más, mint a Burnout Para-
dise PC-s verziója, melynek kő-
szönhetően néhány napig egészen
elfeledkeztem druidámról, warloc-
komról, az egész hülyeségről. Volt
helyette száguldozás, ripityára
tört kocsik hada, webkamerába in-
tegetés, mikrofonba sikítózás (bár
ez az utóbbi a WoW-ban is mindig
öröm volt). Szóval móka, kacagás.
Mióta megvan a Burnout Paradise,
én bizony nem játszottam mással,
a Dawn of War II-t is meghagyom
inkább Duncannek és endernek
(mondjuk ki sem tudnám csavarni
a kezükből a lemezt), ők igazán a
nagy rajongók – én már kibírom
a Starcraft II-ig, ha már RTS-ről
van szó. A csatát megnyertem a
WoW ellen, de a Blizzard hosszú
távon úgyis lenyom: ha nem ezzel,
akkor azzal.
mazur

KULISSZA

Elfoglaltuk új irodánkat. Legnagyobb előnye,
hogy immár közvetlenül rálátunk rendszergaz-
dáinkra, Gáborra, és kaktuszára, Malvinra. Mal-
vin gyakran szúrósan néz. Gábor pedig furán.
Gábor és Malvin: a hónap dolgozói.



64

BURNOUT
PARADISE

Vigyél le a Paradicsom városba!



56

W40K:
DAWN OF WAR 2

Ürgárdistám, a király

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 56 W40K: DAWN OF WAR 2
- 64 EGY KÁVÉ MELLETT...
BRIAN RAFFEL-LEL
- 66 BORNOUT PARADISE
- 72 LOTR: CONQUEST
- 76 X-BLADES



- 78 CRYOSTASIS: THE SLEEP OF REASON
- 80 FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE
- 81 BOLT



- 82 SPORE: CREEPY & CUTE PARTS
- 83 GOTHIC 3: FORSAKEN GODS
- 84 STREET FIGHTER IV
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

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 szerzünk sokéves tapasztalata a biztosíték.

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

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

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

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

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

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

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR 2

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ Relic **RÖVIDEN** A Warhammer 40K világában játszódó valós idejű stratégiai játék, amely a hagyományoktól eltérően erőteljesen koncentrálna az RPG elemekre.

**Tengerészgyalogság,
géppuskát fel! Ölés lesz...**

//Duncan

LOMHA ÁRNYÉKOK BUKKAN-
TAK elő az erdő mélyéről, fé-
llemetes kontúrt hasítva a tej-
felszínű, puha ködbe. Emberalakok
lépdeltek. Hatalmasak, rettenetesek,
erősek. Az óriási páncélok lepattogott
festése alól rideg, keserű fém ezüstös
csillogása üzent: jártam már csatában.
El akartak pusztítani engem, olyanok,
akik tudják, hogyan kell. Elkiseredett út-
közétek sziklakeményé kovácsolt győz-
tesei tiporták az aljnövényszetet, amely
tompán megroppant, meghajolt, majd
megadta magát. A tekintetük harco-
sok tekintete. A megfáradt, de el nem fá-
radó harcosoké, lelőtt, de soha el nem
pusztított küzdőké, akikben a kegyet-
len viadalk már a legapróbb ideget
is szénné égették, és arcukról a szen-
vedés az érzelmek minden jelét el-
tűntette, hogy egyetlen keserű masz-
szává mossa el. Holtan sem festenek
majd másként...

Tengerészgyalogosok vonultak.

TANGÁRA PÁNCÉLT?

Bár a jelenet eredeti-
je (amely a Dawn
of War 2 látványos





A DoW2 egyike az első játéknak, amely támogatja a Games for Windows Live rendszert, amely tény egyben azt is jelenti, hogy kompatibilis az Xbox Live-ből ismerős Achievements rendszerrel.

animációja) egy igen közhelyes csatározásba torkollik (amelyben kiderül, hogy a tangás szupermacák azért továbbra is áthasítják a katonák golyóálló páncélját), hangulatában mégis reprezentálja, miért rajongják körül a világon oly sokan ezt a sötét, vérrrel és könnyekkel teli, ám rendkívül izgalmas világot.

A *Warhammer 40.000* nyolcvanas évek óta létező univerzuma egyike a legismertebb fantáziavilágoknak, és ebben erőteljes szerepe van a rá épült PC-s játékoknak is. A fajok és frakciók tucajtáival operáló, eredetileg táblás játékként megalkotott brand alapján már a '90-es évek eleje óta készülnek számítógépes szoftverek, amelyeknek jó részéért egy bizonyos kanadai fejlesztőcsapat felelős. A Relicről tudjuk, hogy az elmúlt közel egy évtizedben végzett kőkemény munkájával a világ egyik legelismertebb RTS-alkotójává lépett elő, amely erőfeszítését még '99-ben a nagyszerűen sikerült *Homeworld*del kezdte, majd a *Warhammer 40K: Dawn of War*al folytatta, és a *Company of Heroes*-zal tetézte 2006-ban. Röviden azt még érdemes felidézni, hogy miként jutottunk el a mai állapotba, tehát a *Dawn of War 2* megjelenését még '99-ben a nagyszerűen sikerült *Homeworld*del kezdte, majd a *Warhammer 40K: Dawn of War*al folytatta, és a *Company of Heroes*-zal tetézte 2006-ban. Röviden azt még érdemes felidézni, hogy miként jutottunk el a mai állapotba, tehát a *Dawn of War 2* megjelenését még '99-ben a nagyszerűen sikerült *Homeworld*del kezdte, majd a *Warhammer 40K: Dawn of War*al folytatta, és a *Company of Heroes*-zal tetézte 2006-ban. Röviden azt még érdemes felidézni, hogy miként jutottunk el a mai állapotba, tehát a *Dawn of War 2* megjelenését még '99-ben a nagyszerűen sikerült *Homeworld*del kezdte, majd a *Warhammer 40K: Dawn of War*al folytatta, és a *Company of Heroes*-zal tetézte 2006-ban.

hát már semmi esetre sem kiegészítő, hanem minden tekintetben egy önálló játék. Őszintén szólva elég fárasztóak voltak már a *W40K:DoW:DC*-típusú rövidítések, mert a kiejtésükbe még C3PO is belefagyott volna.

BURN THE HERETIC!

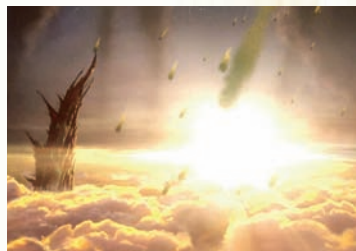
A mostani produkciót rendkívüli várakozás előzte meg: érkeztek hírek átalakított multiról, kooperatív kampányról, más felgású egyjátékos módról, újjászületett grafikáról, meggyásról. Rá is fért már a sorozatra valami nagy durranás, miután a legutóbbi epizód, a *Soulstorm* nem aratott osztatlan sikert. A *Dawn of War II* tehát egyfajta nagytakarítás a széria háza táján. Rendet pedig első körben ott érdemes rakni, ahol a legnagyobb a gubanc: ebben az esetben a küzdő feleknél. Búcsút inthetünk a Necronoknak, a Tau birodalomnak, az Imperial Guardnak és többi barátunknak, mert az eddig kipróbált csapatból csak a Space Marine hadsereg, az eldar frakció és az ork banda lesz jelen, ki egészülve a sorozatban játszható fajként most debütáló tyranidákkal. Utóbbiak, a galaxis titokzatos idegenjei, akik az utazásaik során útjukba kerültek lények genetikai kutyvaszából formálódtak felmérhetetlen erejű hordává, leginkább a *Starcraft* zergjeire emlékeztetnek. Külsőjükben különösen, de némely egységeik és harcmodoruk is erősen hajaz a Blizzard teremtményeire. Még mielőtt azonban bárki plágiumot kiált: a tyranidák létezését a *Rogue Trader*ben már a 80-as években

lestipistopizták a *Warhammer 40K* világának. Lényeg, hogy marad a négy ellenes erő, amelyeket azonban az eddigiektől jelentősen eltérően kell majd menedzselnünk. Az egyjátékos kampányban (amely kimondottan a tengerészgyalogosok körül forog) az egész játékmenet a hagyománytól eltérően, az RTS és az RPG elemeit furcsán ötvözi. A fejlesztők állítják, hogy mindez annak az eredménye, hogy a *Company of Heroes* legjobb elemeit próbálták vegyíteni a *Warhammer 40K* világával, és még meg is kíséreltek rádobni egy lapáttal azokból az ötletekből, ame-

lyek egy RTS-hez manapság még adni tudnak. Az elsőre kissé szokatlan játékmenet lényege alapvetően az, hogy kisebb rajokba szerveződött csapatainkat kiemelkedő tudású hősök irányítják, akiknek képességeit a játék folyamán fokozatosan módosíthatjuk és növelhetjük. Számunkra a fejlődést egy hagyományos szerepjátékokban megszokott szintlépés-rendszer biztosítja, amelynek során különböző extrajelenségek megszerzése válik lehetővé. Így erősíthetjük páncéljukat, tüzeinket, lövéseik pontosságát, valamint gránátokat agghatunk rájuk, és sok egyéb



Kezdheti a zsolozsmát, Napalmus testvér



ENNYIBEN, ÉS SZINTE CSAKIS ENNYIBEN KAPCSOLÓDIK A JÁTÉK A HAGYOMÁNYOS RTS-EK MENETÉHEZ

„És ők menének vala az mocsárban, és a szünyogok csípék őket vala, és nekik bizony már tele levék a...” de ezek már apokrif szövegek



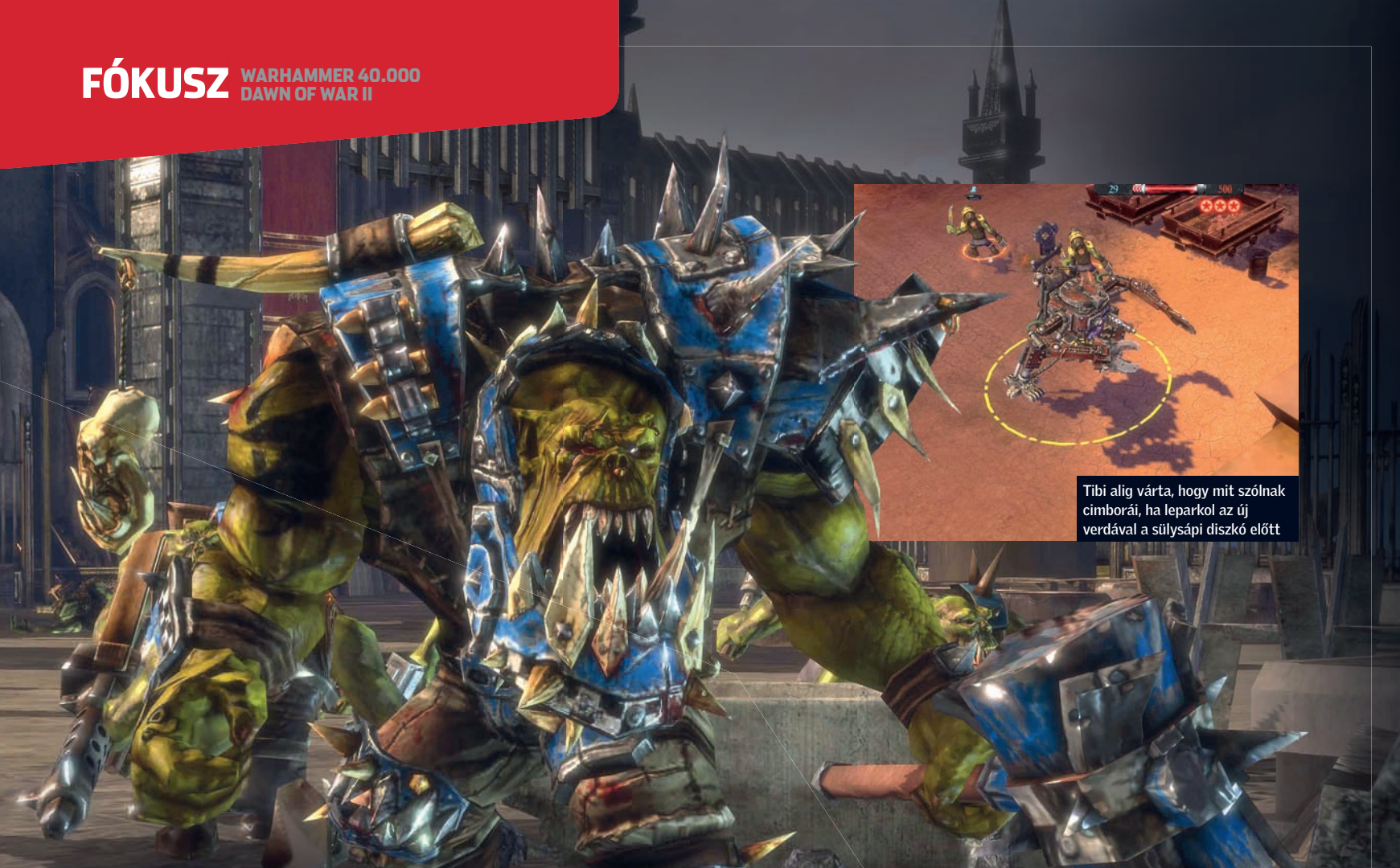
Íme a Hungária emlékenek a negyvenéves évekből



Barátunk... Thaddeus!



THADDEUSRA AKÁR egy megsemmisítő páncélzatot is agghatunk, amelynek köszönhetően képes a pályán teleportálni, így a rakétázáshoz hasonlóan rögtön a frontvonalra parancsolhatjuk, bár ilyenkor elveszti az ugráló képességét



Tibi alig várta, hogy mit szólnak cimborái, ha leparkol az új verdával a süllyési diszkó előtt

HŐSÖK A FRAKCIÓKBAN

A többjátékos módban nemcsak négy frakció közül választhatunk, de oldalanként három hős egyike is a rendelkezésünkre állhat, különleges képességgel felvértezve csapatainkat.

ÚRGÁRDISTÁK



Force Commander – Közelharcos, aki mellett egységeink erősebbé és hatásosabbá válnak.



Apothecarius – Gyalogosainkat gyógyítja, illetve bizonyos osztagokat egyszer feléleszthet.



Techmarine – Járműveket javít és védelmi tornyokat állíthat fel.

ORKOK



Waaaghboss – Közelharcos, aki képes pajzsként védelmezni társait.



Commando-Boss – Láthatatlanná válhat, illetve hívhat erősítést.



Mek – Járműveket javít, erősít egyes egységeket.

ELDÁK



Rune reader – Támadójellegű varázsló, egyes egységek páncéltáncok értékét képes megemelni.



Warp spider exarch – Egységeket képes teleportálni, ill. teleportáló pókokat képes megidézni.



Rune prophet – Megnöveli a látómezőt, amely által egységeink távolabbra tudnak tüzelni.

TYRANIDÁK



Swarmtyrant – Közeli és távoli harcra is alkalmas, immunis a zártűzre, utánpótlást hívhat elő.



Venator Alpha – Lesből támad alagútjain keresztül, önmegsemmisítő egységeket képes előhívni.



Liktör Alpha – Fel tudja kutatni az összes ellenséges hőst, és láthatóvá teszi pozíciójukat számunkra.

nyalánksággal ajándékozhatjuk meg őket. Amennyiben elesnének, újraéleszthetjük őket egy fix utánpótlás-ponton (stratagem), ugyanúgy, ahogy a névtelen bakáinkat is, akik a küldetések teljesítésének fogyóeszközei az egyjátékos kampány során. A legfeljebb 20. szintig tápolható tisztek tehát különös értékei lesznek seregünknek (már csak azért is, mert ha mindegyikük elesett, buktuk a küldetést), de mivel nem tanulhatunk

meg minden egyes képességet velük, érdemes kitalálni, hogy mire szeretnénk őket specializálni, főleg annak fényében, hogy minden egyes hősnek megvannak a saját különleges funkciói. Míg a nagyfőnököt (Force Commander) nekiereszt-hetjük egy komolyabb ellenségnek is, addig Cyrusszal, aki a különleges fegyverek, robbanóanyagok és aknák szakértője, érdemes inkább a taktikai elemekre koncentrálni. Nem mindegy te-

hát, hogy a képzeletbeli (pontosabban nagyon is valós) képzettségfán melyiküket milyen útvonalon indítjuk el, mert a négy alternatíva közül (közelharc, tűzharc, egészség vagy speciális képesség) valamelyiket kénytelenek leszünk kiemelten kezelni a hatékonyság érdekében. Ezzel összhangban válasszuk ki azokat az eszközöket (páncélok, fegyverek), amiket a főkolompások kezébe adunk, mivel a begyűjthető 90 tárgy

közül egyszerre csak három lehet aktív egy embernél.

HARCI KALAPÁCSOLÓ

Általánosságban elmondható, hogy ezzel a koncepcióval az egész egyjátékos mód inkább valamiféle taktikai RPG lett, ahol a karakterek inkább hasonlítanak egy szerepjáték-parti jól behatárolható feladattal megbízott tagjaira, semmint egy klasszikus stratégiai já-



Ork: The Grand Inquisitor

A PÁLYÁK NAGYON TARTALMASAK ÉS BRUTÁLISAK, DE VISZONYLAG RÖVIDEK

tékből származó egységekre. Fokozza ezt az érzetet, hogy az eddigieknél nagyobb szerepe van a fedezékeknek. Egy előretolt, viszonylag gyengébb egység is meglepően sokáig képes tartani magát, ha egy kellően megerősített bunkerbe, vagy egy jól védhető épületbe bújtatjuk be, ráadásul további taktikai mérlegelésre ad okot, hogy szinte minden épület sebezhető, és egy szétlőtt fedezék mögött még a legjobban felszerelt csapataink sincsenek feltétlenül biztonságban. Egy alkalommal betoltam egy erősnek tűnő odúba néhány embert, akik szívósorítóan hősiesen, odaadó szívósággal tartották magukat az utolsó től-tényig. Mikor az ellenség kipucolta a helyet, odaküldtem egy újabb, ugyanolyan alakulatot, de ekkor már korántsem voltak olyan sikeresek a falon tatóngó bálna méretű lyuknak köszönhetően. Figyelnünk kell olyan, nem elhanyagolható részletekre is, miszerint a lángszóró sebzése ignorálja a fedezékekkel járó – más esetben igen tetemes – bónuszt, vagy a karaktereink bizonyos képességei több embert is sebeznek egyszerre, esetleg tompíttják bizonyos ellenséges egységek sebzését. Összességében tehát a Dawn of War egyjátékos módban a taktikai megoldásoknak és a körültekintően kiválasztott és fejlesztett különleges képességeknek a kombinációja inkább, semmint visszatérés a Relic legutóbbi DoW-jához, az igen jól sikerült Dark Crusade-hez. Ebben a tekintetben valószínűleg sokaknak jelent majd csalódást.

A csapatok mozgatásához a hagyományos izometrikus perspektívát használ-

juk (ez a „csatahajó” nézet), de a karakterek cuccait, értékeit egy külön ablakban állíthatjuk be, és itt választhatjuk ki azt is, hogy egy bizonyos misszióban mely alakulataink képességeit tesszük próbára, mivel parancsnokként eldönthetjük, kit küldünk a harcra. Bár a játékban bizonyos taktikák – játékelméleti szakszóval élve – „nyerő stratégiának” bizonyulnak, azért sokkal jobban járunk, ha változatos összeállításban küldjük a pályára a csapatokat. Az egyes parancsnokok tulajdonságait és az alakulatok funkcióját alaposan kiismerve tudjuk csak megtalálni az optimális agresszív feltételeit.

A játék elején természetesen nem kapjuk meg minden egyes tisztünket automatikusan, némelyek a – spoiler nélkül mondhatom – nem túl acélos történet alakulásával, a küldetések alatt csatlakoznak hozzánk.

ROHAMOSZTAG! FÁRA!

A pályák helyszínei változatosak, hiszen van dolgunk sivatagban, városokban, dzsungelben és mocsárban is, ráadásul a környezet kidolgozottsága sem mondható sebtében összedobottnak. A fejlesztők a tervezés során nem spóroltak a felhasználható fedezékekkel, és úgy általában figyelembe vették azokat a szerkesztési elveket, amelyekkel egy RTS-ben az atmoszféra hangulatosabb, a játékmenet pedig élvezetesebb lehet. Tetézi mindezt, hogy szép számmal akad misszió, ami főleg akkor nyújtja meg a játékírókat, ha vevők vagyunk az „abban a sarokban még vannak ketten” típusú mellékfeladatokra is. Ugyanis a

i Nagy-Britanniában furcsa módját választották a marketingnek. 5 darab életnagyságú Blood Raven Space Marine szobrot készítettek a játék premierjére, és az egyiket kisorsolják azok között, akik regisztrálnak a játék Facebook oldalára. Jól mutatna egy ilyen a konyhában.



A TOI TOI-ról kiderült hogy Álca, fusson, ki merre lát!

több mint 50 szóló küldetés az egyébként nem túl hosszú játékidő növelése végett tartalmaz különféle opcionális kalandokat is, amelyeket érdemes megkeresgelnünk, hogy gyűjtsük a tapasztalati pontokat jól. Némileg persze bonnyolítja a dolgot, hogy a pályák végén kapott pontszám bizony egyéb tényezőktől is függ, így a küldetés teljesítésének ideje és az elveszített csapatársak száma is belezárolja a kapott tapasztalati pont mennyiségébe.

SOK KICSI NAGYOT ÉR

Persze a kihívásoknak nekiugorhatunk egészen másként is. Ehhez az égvilágon semmi más nem szükséges, csak egy haver, aki unja már a Barátok Köztöt, és helyette egy mozgalmasabb kikapcsolódást választana, például orkok és földből előmászó gusztyustalan férgék gyilkolását orbitális méretű lézerpuskával. A Dawn of War 2 ugyanis tartalmaz egy kimondottan szórakoztató kooperatív módot, hogy az egész küzdelmet társunkkal vállalva vezényelhessük le. Ez önmagában nem épp egy világmegeváltó újdonság: a Red Alert 3-ban például már láttunk hasonlót tavaly, de ezúttal más a koncepció. Itt alapvetően egyjátékos módban folytatjuk a kampányt, ám ha meleg helyzet adódik, felcsatolunk a Games for Windows Live-ra, és egy választott, vagy random társ segítségét kérjük. Ha ez realizálódik, akkor mi (vagyis a hívó játékos) játszhatunk a Force Commanderrel, vagyis a főkérdővel (aki alapvetően a legerősebb is játékban), de a kampányban megszokott 4 helyett csak két raj irányítását vállalhatjuk magunkra, mert a másik kettőt partnerünk ve-





ÜTKÖZET

A Meridian bolygón az űrgárdisták éppen egy eldar állomást támadnak meg, ahol minden egység a saját képességeinek megfelelően vesz részt a küzdelemben

1. THADDEUS ÉS CSAPATA társaik segítségére sietnek, és a harc közepébe navigálják magukat a hátukra szerelt rakétákkal

2. A FORCE COMMANDER egy energiapajzzsal védi magát

3. A MASSZÍV CYBOT eldar Psionikokat semmisít meg

4. AVITUS AZ ELДАР teleportáló pókjait veszi nehéztűz alá a frontvonal hátából



...és van egy tervünk!

zeti. A gyakorlatban tehát nem lesz nagyobb seregünk, nem egy pluszhaderőt kapunk ezzel az ellenség legyőzésére, hanem egyszerűen csak jobban tudunk koncentrálni a rajok irányítására, mert a négyből kettőt valaki más vezet majd. Erre szükség is van, ha figyelembe vesszük a játék összetettségével kapcsolatban fentebb leírtakat, vagyis azt, hogy egy átlagos küldetésben még a viszonylag kis számú különítmény irányítása is lehetetlenné teheti az optimális döntés meghozását. Tegyük hozzá, hogy a mentés kooperációban nem lehetséges, ami persze nem hátrány az egyjátékos módhoz képest, tekintettel arra,

hogy ott sem. A DoW 2 pálya közben még checkpointokat sem ad, tehát mielőtt elkezdünk egy küldetést, érdemes a szokásosnál több időt eltölteni a mellék-helyiségben, vagy legalábbis gazdaságot kihasználni a szünetet. Persze nem ezen múlik az életünk, lévén a pályák nagyon tartalmasak és brutálisak, de viszonylag rövidek. A sztori első fejezetében (amely Typhon Primarisnak, egy őserdővel és mocsarakkal tarkított bolygónak az ostromát dolgozza fel) főleg az orkokkal leszünk elfoglalva, de szépen megjelennek a tyranidák és az eldar frakció, hogy együtt és egymás ellen folytassák kíméletlen harcukat.

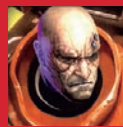
A DICSŐSÉGES HATOS



FORCE COMMANDER



Marcona főparancsnokunk vérbeli közelharcos, aki különleges képességével bármely ellenfelet kirobbanthat fedezékéből.



TARKUS



Négyfős alakulatot irányítva és a taktikus előrenyomulást alkalmazva, Tarkus ideális a közeli és távoli ellenfelek likvidálására.



AVITUS



Valódi nehézfegyveres, aki gépjárművel sorozza az ellenfeleket, és ágyúval lövi azok járműveit. Társaival koncentrált tüzelés mellett hatásosabb a sebzése.



i Az ebben az univerzumban készült játékok PC-s múltja messzebbre nyúlik vissza, mint gondolnánk: 1992-ben a Space Crusade már megjelent többek közt Atari, DOS és C64 rendszerekre, főszerepben a space marine-nel és a Warhammer 40K univerzum szörnyeivel.



AHOVÁ LÉPEK, SZŐRTELEN

A DoW 2 egyjátékos kampányban a másik három fajjal tehát inkább lesz konfliktusunk, semmint közös partizás, de a többjátékos módban (amely bevalottan a játék szerves része) már beindul a bolt. Az eddig is ismert küzdő felek között is találunk új egységeket, ám a tyranidákat újszerűségük révén mindenképpen külön ki kell emelni. Mikor a normál játék során találkozunk velük, már a bolygó „tyraniformált” felszíne is árulkodik a jelenlétükről, mert a faj jellegzetessége, hogy a megcélzott ökoszisztémát először is spórabombákkal átforgatja egy számára ideális környezetté. A fertőzés első stádiuma után aztán lassan a föld alatt terjed a tyranida létforma, míg az egész talaj a lábunk alatt egybefüggő, pulzáló entitás nem lesz, és nagyon nem szeretnénk, ha tüssz-

szentene. A tyranidákkal játszva nagyon ötletes és sok taktikai lehetőséget rejtő egység birtokába kerülünk, ami egyben azt is szükségessé teszi, hogy minél jobban kiismerjük csapataink valódi lehetőségeit. Csatasorba állíthatunk élő aknákat, amelyek az ellenség közelébe érve egy gombnyomásra felrobbannak; zerglingszerű, csapatokban rohangáló, viszonylag szívós szörnyecskéket (ripper swarm); de kiegészíthetjük csapatunkat többek között olyan, erőforrás-igényesen előállítható, hatalmas szörnyetegekkel is, mint a Carnifex. Ahogy a mellékelt dobozban is olvashatjuk, a többjátékos módban amolyan „előre beállított” tisztek közül választhatunk a seregünk élére: a három alternatíva három egymástól eltérő képességű hőst takar. Ennek kiválasztása annak függvénye kell legyen, hogy milyen

Megmondtam vagy nem mondtam ázzek, hogy felugrok raksival a zerg csávéhoz és csőrön fejelem?!



THADDEUS



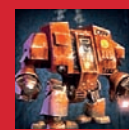
Rakétával a hátukon, Thaddeus és csapata könnyedén a frontvonalra manőverezhetik magukat, ahol a közelharc mestereiként apríthatják az ellenséget.



CYRUS



A különleges fegyverzet szakértőjeként aknákat helyezhet el csapatával a harcmezőn, és hogy ez minél könnyebben menjen, láthatatlanná válhat egy rövid idő erejéig.



DAVIAN THULE



A több tonnányi páncéllal felszerelt Cybot-mech harcos ideális az ellenséges járművek elpusztítására, és földrengést idéző különleges képességével a közelben tartózkodó orkok is hamar a megsemmisülés útjára léphetnek.

mentalitással játszanánk: inkább támadó szellemiségben, inkább védekezve, vagy valamiféle más taktikára alapoznánk harcmodorunkat. Ettől függ majd, hogy a pályán elért tapasztalati szintek milyen képességeket tesznek elérhetővé a hős számára, ami sokkal többet jelenthet az ütközet kimenetelének szempontjából, mint gondolnánk. A hős képességeit ugyanis a meccs során szerzett erőforrásokból vásárolhatjuk meg, de ha a srác még első szintű, nem vehetünk igazán ütőképes tulajdonságokat. Ahogy azonban egy-egy csapat élén hentejük vele az ellenséget, és kreatívan használjuk a képességeit, az elért tapasztalati pontszámot a gép újabb megszerezhető speckók felajánlásával honorálja, amelyeket ismét csak erőforrásból vehetünk meg. A játék közepére így – amennyiben erre az aspektusra koncentrálnak – egy viszonylag ütős kis főfőszert telepíthetünk a csapataink élére, akin nehezen fog a golyó, és hatékony támogatója a harcoló egységeknek. Már amennyiben ezt az utat választjuk. A helyzetet ugyanis bonyolítja, hogy a multiban már belép az erőforrás-menedzselés és az épületfejlesztés

követelménye is, ami – ha nincs is túlbonyolítva – igencsak elvonja a figyelmet az egyéb teendőkről. Gyakorlatilag a főépületünket kétszer fejleszthetjük, ami minden alkalommal újabb legyártható egységek megjelenésével jár. Ennyiben, és szinte csakis ennyiben kapcsolódik a játék a hagyományos RTS-ek menetéhez, ugyanis más épületek felhúzására szinte egyáltalán nincs mód (kivéve egyes ellátókat és védelmi pontokat). Az elkészült katonai egységekhez szintén tudunk fejlesztéseket vásárolni, ami többnyire a sebzésüket, a sebességüket növeli, vagy felruház bizonyos közelharcú egységeket azzal az adottsággal, hogy tudjanak lőni az ellenre. A gyakorlatban én ezeknek a fejlesztéseknek csak a nagyobb méretű, erősebb és drágább jószágoknál láttam értelmét, hiszen a beruházás nem olcsó, és például egy könnyűgyalogsági rajt jóval hamarabb elpusztítanak, mint egy tankot, és a befektetésünk arányaiban is nagyobb hasznot hoz.

TÚZ, JÉG, DINAMIT

Az erőforrásokból egyébként kétféle van: az egyik az ellátáspont, a má-

Rövid, meleg belsőséges villámlátogatás



A HELYSZÍNEK VÁLTOZATOSAK, HISZEN VAN DOLGUNK SIVATAGBAN, VÁROSOKBAN, DZSUNGELBEN ÉS MOCSÁRBAN IS



TI MONDTÁTOK

Masakari: Terjengenek bizonyos hírek, hogy a THQ elrendelte, hogy a dow2-t csakis letölteni lehet netes fizetéssel!! Most ez nem igaz? Ha előrendeled az oldalakról, akkor még dobozosan kapod meg?

Nincs gáz. A játékot itthon hagyományos dobozos formában is forgalmazzák majd a boltokban.

qpacman: Akkor ugrott a magyar változat?

Legkésőbb április elején magyar nyelvű feliratos verzió érkezik, de ha valaki korábban megvette angol nyelven, később becserélheti magyarra.

Taloses: De ha már aranylemezen van, akkor minek a béta? (Mert az arany lemez, ha jól tudom, azt jelenti, hogy már sokszorosították...)

Mert a multiplayerben vitális fontosságú, fajok közti erőegyensúlyt csak sok ezer játékos benyomása alapján lehet tökéletesre hangolni.

sik pedig az energia, amelyet a játéktérben található lelőhelyekből nyerhetünk ki. Tehát hiába nem kell több épületet felhúznunk, ha minden egyes fejlesztés, képességtanulás vagy egységvásárlás ugyanazon kasszára megy, aminek köszönhetően a rendkívül pörgős játékmenetben kizárólag jól megfontolt és előre eltervezett stratégiával van esélyünk a győzelemre. Meg kell még említeni, hogy létezik egy bónusz „erőforrás”, ebben az esetben azonban nem kőolajra vagy feketeszénre kell gondolni: az ellenség hatékony megsemmisítésével folyamatosan kapunk extra pontokat (az orkoknál az elmés „Waaaagh points” nevet sikerült ráaggatni), amelyek további természetfeletti tulajdonságokat segítenek elővarázsolni.

Ezek alapján joggal hihetnénk, hogy az egységek összeválogatása és legyártása már csak amolyan részletkérdés a multiban, hiszen úgyszólván a fejlesztés a meghatározó tényező, de ez balszerencsés feltételezés lenne. Valójában mind a négy frakció arsenálja az RTS-műfajban elvárható kő-papírhozó egyensúlyra épül, megfejtve azazal, hogy valamennyi fajnak megvan

maga „irtózatossá” pénzből előállítható legyőzhetetlenje”, akít csak egy másik „irtózatossá” pénzből előállított legyőzhetetlen” pusztíthat el. Jó esetben. Mindezzel azzal is jár, hogy – a bázisunk fejlettségétől függően – rendre hasonló kvalitású és képességű harcosokat állíthatunk elő. Máshogy néznek ki, és nincsenek ugyanannyian, de azért az orkok, a tyrannidák és mondjuk a tengerészgyalogosok első szintű csapatai közt én nem éreztem akkora különbséget, mint a Dark Crusade frakciói között. Az első szinten mindenkinél az olcsó tömegek vannak (az emberek alap-egységei mondjuk rendkívül szívósak a többiekhez képest), középszinten érkeznek a gránátok, közepes tankok és a csapatzállítók, a legmagasabb fejlettség pedig mindenkinél a saját jellemző szörnyetegét teremti meg, akít először előállítani gyakran a csata végét is jelenti.

WAR OF THE WORDS

Hiba lett volna a Relictől, ha nem használja fel a *Company of Heroes* agyon-dicsért grafikáját mozgató motort, és készíti el az Essence Engine felturbózott verzióját, az Essence Engine 2.0-t. És mivel okos emberek ők, nyilván ezt is tették, eredményül pedig egy effektvekben gazdag, meggyőző külsejű játékot kapunk, aminek ráadásul viszonylag elfogadható a gépigénye. Az egységek maximális zoom alatt is im-

i Amibe ezek a kanadai srácok belevágnak, abból arany lesz. A Dawn of War sorozatot például eddig egyszer adta ki a kezéből a Relic, és a Soulstorm máris látványosan rosszabbul teljesített az összesített kritikus vélemények alapján, mint bármelyik másik epizód.

ponálóan részletesek, a táj csinos, a víz szépen fodrozódik, és a változatos környezet ellenére nincs olyan térkép, amelyik elnagyoltnak tűnt volna. Az effektvek is teljesen rendjén vannak (bár néhány helyen nem örültem a sprite-szerű megoldásoknak), és az animáció is tetszetős. A játék aláfestő zenéje megerősíti a hangulatot, így erre is kapnak egy ötöst. Nem nagyon értem viszont a történet túlzott egyszerűségét, ami így ebben a formájában szerintem kevés, és nagy hiány a konfigurálható klaviatúrakiosztás, ami azért bele kellett volna, hogy férjen a kapacitásokba.

Pozitívum az egységek jó mesterséges intelligenciája, amellyel saját fedezőket keresnek maguknak és többnyire nem kószálnak el, kár viszont azért a tényért, hogy a játék csak multiban feddi fel az összes pályát, amihez képest az egyjátékos mód csak egy jól kivitelezett ízelítő. Ha összevetem a játék fő elemeit, azt kell mondanom, hogy a Relic nagyobb hangsúlyt fektetett a multira, mint amennyi indokolt lett volna azon irány alapján, amerre a Dawn of War II-vel lépni próbáltak. Nem vagyok biztos benne, hogy a 4 speciális rajjal rohangászás feltétlenül azt a játéktechnikai környezetet teremti meg, amire egy nagyon jól működő többjátékos mód épülhet. Ennek okán mintha a fejlesztők mintha egy kicsit két különböző játékot készítették volna, egyet nekünk, egyet pedig nekünk és a barátainknak. **GS**



Ott a farka! Ott a farka!



AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/warhammer-40000-dawn-of-war-2

GameStar

DUNCAN

Kockázatos lépés volt eltérni attól az iránytól, amely a Dark Crusade-ben jól működött.



HARDVERIGÉNY:

3,2 GHz CPU
 1 GB RAM, Geforce 6600 GT
 5,5 GB szabad hely

- + Szép grafika
- + Kooperatív mód
- + Új faj
- Egyszerű sztori
- Egyszerű kiüldetések
- Csak egy fajjal játszható

89

Erős kampány, erős multi. Mégis többet vártunk.

EGY KÁVÉ MELLETT... ..BRIAN RAFFEL-LEL

„Ezt én jobban is meg tudom csinálni!”

//Boe



NÉVJEGY

NÉV: Brian Raffel
FOGLALKOZÁS: elnök, Raven Software

Brian megszállott szerepjátékosként elég hamar kapcsolatba került a számítógépes játékokkal, és talán még ennél is gyorsabban jött a felismerés a korabeli programok láttán, hogy ő ezt jobban is meg tudná csinálni. Testvérével megalapították a Raven Software-t, amely nagyon hamar a fejlesztőcsapatok élvonalába verekedte magát. Brian a fagyos Wisconsinban él és dolgozik, három gyermekével és feleségével együtt. Szabadidejében szívesen hódol régi szenvedélyének: sokat játszik RPG-kkel, konkrétan *World of Warcraft*ozik.

A MADISONI SAJTÓTÚRÁN a szűkre szabott időkeret miatt elvileg csak a legfontosabb piacok (USA, Nagy Britannia, Németország) újságíróira lett volna ideje, ám az első pillanattól kedves és segítőkész Brian nem mondott nemet az én invitálásomra sem – sikerült kialaknom egy fél órát a drága idejéből...

Te hogyan keveredtél bele a játékfejlesztői bizniszbe?

Majd' húsz évvel ezelőtt a bátyámmal meg voltunk veszve a D&D-ért. Mindketten rendelkezünk képzőművészeti háttérrel, és volt ez az Amiga nevű számítógépünk, amin aztán elkezdtünk art anyagokat csinálni, és láttuk, hogy a sajátunk is van olyan jó, mint az épp aktuális játékoké. Megdizájnoltuk hát a *Black Cryptet*, egy fantasy RPG-t, összeraktunk egy demót, bemutattuk néhány kiadónak, akik szinte azonnal rávetették magukat. Elrepültünk Los Angelesbe, és néhány találkozó után az EA-val állapodtunk meg. Következő játékunk a *Shadow Caster* volt, ami az id Software akkori motorját használta.

Szóval az együttműködésetek az id-del nem a *Heretic* és a *Hexen* kapcsán kezdődött?

Nem! Ez egy egészen érdekes sztori. Itt Madisonban feladtam anno egy hirdetést a helyi újságban, hogy programozót keresünk PC-s tapasztalatokkal. Ezt a hirdetést látta John Romero barátnője, és rohant is vele a barátjához, hogy „hé, van még egy játékfejlesztő itt Madisonban!” Akkoriban a játékfejlesztő cégek elég újszerű dolgok voltak, nem nőttek minden bokorban. Szóval, amikor az id a *Wolfenstein*en dolgozott, kb 6 hónapig a

cégük Madisonban székelt. John Carmack, John Romero, Todd Hollenshead, az egész id Software, és mint kiderült, alig egy mérföldre laktak tőlünk. Felhívtak, hogy „hé, mi az id vagyunk, mi is játékokat csinálunk, össze kéne futnunk...”. Átjöttek, el voltak mosva a *Shadow Caster* art anyagaitól, és megegyeztünk, hogy az ő aktuális motorjukkal fejezzük be a játékot, ami átmenet volt a *Wolfenstein* és a *Doom* motor között, mint később kiderült. Aztán kapcsolatban maradtunk, hátha nyílik majd lehetőség az együttműködésre a későbbiekben. Aztán miután ők leköltöztek Dallasba, John Carmack egyszercsak felhívott, hogy van ez az új technológiájuk, amivel csinálnak egy játékot, amit *Doom*nak hívnak, és hogy nem akarunk-e játékot csinálni ezzel az engine-nel? Az persze akkoriban túlmutatott mindenben, úgyhogy nem haboztunk, megcsináltuk a *Heretic*et, ami nagyon jól teljesített, aztán jött a *Hexen*, de innen már ismert a történet. Soha nem felejttem el a napot 1991-ben, amikor John Carmack és John Romero besétált az irodánkba, és miután elmentek, a programozóink így szóltak: „ez a Carmack, ez egész okosnak látszott!” Egyébként anno még a *Shadow Caster* idejében megkérdeztem Carmackot, meg tudná-e erre a 3D-technológiára tanítani a mi programozóinkat is? Mondta, hogy persze, tök könnyű az egész! Elmentek a programozóink a meetingre, visszajöttek, és rögtön kifakadtak: „mi ezt nem tudjuk megcsinálni!” Hát igen, erről a Carmackról később kiderült, hogy nem egy átlagos programozó. (Nevet.)

Mely játékok gyakorolták rád a legnagyobb hatást a kezdeti időkben?
Olyan klasszikus szerepjátékok, mint a *Bard's Tale*, vagy az *Ultima Underworld 4*.



És hogy történetelt az, hogy RPG-fanatikus voltál, de a Raven mégis inkább akció/FPS-céggént vált ismertté a játékosok körében?

Nem gondolom, hogy a Ravent be lehetne kategorizálni. Mi elsősorban egy olyan stúdióként akarunk funkcionálni, amelyben megvan a potenciál sokféle játék elkészítésére. A *Marvel Ultimate Alliance* például egy RPG. A *Soldier of Fortune* katonai FPS, a *Star Wars*-os játékaink külsőnézetes akciók voltak. Sikeresek vagyunk többféle licenszben és többféle műfajban.

Neked személy szerint mi a kedvenc stílusod?

Számomra az FPS-ek a nyerők.

Ha van időd játszani, ezekkel tolod leginkább?

Nos, mostanában – pár éve – van egy kis *WoW*-függőségem, ezt próbálok kikezelní. (Nevet.)

De hisz az nem FPS, és nem is a ti játékokot!

Így van, de nem érzem bűnösnek miatta magam, mert a Blizzard most már része az Activision családnak, így kvázi hazadolgozok, amikor befizetem a



WOW-ADDIKT POZOR!

BRIAN NAGYOBBIK FIA MOST 19 ÉVES, de 15 éves kora óta, a játék megjelenésétől kezdve együtt World of Warcraftoznak. Ugyanabban a guildben játszanak, együtt járnak raidelni, illetve instance-okba, még arénázni is, miután Brian healer játszik, fia pedig warriort, így szinte bármilyen helyzetben jó kombót alkotnak. Brian lánya már nem ekkora fanatikus, ő felhúzott egy warlockot 21-es szintre, de megunta és abbahagyta.



KOINCIDENS? VÉLETLEN?

A RAVEN A WOLVERINE JÁTÉKOT a filmforgatótól függetlenül kezdte el fejleszteni, a Marvellel egyetértésben, a korábbi hasonló játékokhoz képest sokkal véresebb kivitelben. Ám Brian meg van róla győződve, hogy néhány ponton a filmre is hatással volt az, amit a játék dizájnolásánál a Ravennél kitaláltak. Ezt arra alapozza, hogy filmben, miután elkezdték a közös munkát, történt néhány változás, amelyek nagyon hajztak a játékra. Mindez persze lehet véletlen is, a filmkészítők természetesen mélyen hallgatnak a dologról.

havidíjat. (Nevet.) De komolyan: kikapcsolódásként máig nagyon szeretem az RPG-eket. Talán mert a munkahelyen főleg FPS-eket csinálók, azért szeretek inkább ezekkel kikapcsolni. Másrészt sokat játszom együtt a fiaimmal a WoW-ban. Nagyszerű lehetőség, hogy együtt legyünk, és olyan dolgot csináljunk közösen, melyet mindannyian élvezünk.

Nincs ez rossz hatással a való életbeni kapcsolatokra a gyermekeiddel?

Nem hiszem, hogy lenne. Régebben az emberek focizni mentek le együtt a fiaikkal, és a passzolgatás volt a téma, manapság arról beszélgetünk, hogy milyen a talentkiosztásod, és hogy milyen fegyvert használ. Kiegészítőzöt-tabb a kapcsolat közöttünk, hiszen ők is ki tudnak segíteni engem, ha szükségem van rá, mivel ez egy olyan világ, ahol ugyanazok a szabályok vonatkoznak mindenkire. Tanácsokat adhatnak nekem, ami örömmel tölti el őket, és ez jó! Egyszóval a WoW-ot nagyon jó eszköznek tartom arra, hogy közeli kapcsolatot tartsak fenn a gyerekeimmel.

Hányan vannak összesen?

Hárman, két fiú, egy lány.

Mi mást csinál az szabadidőben a WoW-on kívül?

Van egy hétvégi házam Észak-Wisconsinban egy tó mellett, oda megyünk le néha a gyerekekkel és a nejemmel, jó néha kiszakadni az irodából és a városból, aztán horgászni egyet. A család szerencsére nem széledt szét, a nagyobbik fiam egy órányira jár főiskolára, a kisebbek pedig természetesen velünk élnek. Így viszonylag sokat van

együtt a család. Persze ilyenkor sem tévedünk túl messzire a beszélgetésekben, hiszen minden gyermekem gamer. Furcsa. (Nevet.)

Mi a te dolgod a Raven Software-nél, belefolyasz még manapság is a tényleges játékfejlesztésbe?

Nem nagyon, egy ideje már csak a cégvezetéssel, a pénzügyekkel foglalkozom. Anno a korai időkben a *Black Crypt*-nél még az art, a dizájn, és a hangok is hozzám tartoztak, a *Shadow Castern*-nél már csak az art és a dizájn, még később pedig már csak dizájn. A *Hexen II*-nél és a *Soldier of Fortune*-nél még csináltam némi level dizájn, de már belefolytam a fizetések, szerződések, számlázások intézésébe, és ekkoriban realizáltam, hogy túl sok mindenben vagyok benne, és hogy kevesebb dologra kell fókuszálnom, ha eredményesen akarok dolgozni. Így egyre inkább a biznisz maradt a fő csapásirány.

Veled együtt fejlődött a cég is... Régen 4 ember dolgozott, most 180.

Igen, nagyon sok lépcsőn mentünk keresztül, projektről projektre nőttünk, egyre több alkalmazottal dolgoztunk, és mégis sikeresek maradtunk. Ehhez pedig a kulcs az emberekben rejlik. Ha jól menedzseled őket, nyert ügyed van. Mi pedig jól csináltuk, ezt mutatják az eredményeink, és erre nagyon büszke vagyok. Sikerült megfelelnünk az egyre nagyobb kihívásoknak, a magasabb követelményeknek, és a növekvő budgeteknek.

És ti voltatok az első fejlesztőcégek saját mocap stúdióval.

Igen, de csak az Activision családon belül. Egyszer felhívtam a technológiai ve-

zetőt, és azt mondtam neki, szükségünk van egy saját mocap-stúdióra. Először kinevetett: „menj el profikhoz, csináltasd velük” – mondta. De ez nem így megy. Amíg megtalálsz a tökéleteset, egy csomót kell kísérletezgetni, változtatgatni – itt is, akárcsak a játékfejlesztés bármelyik másik területén. Ez nem úgy megy, hogy repülőre szállsz, felveszed az összes mozgásodat, és hazajössz. Végül belátták, hogy ez egy kulcsfontosságú befektetés, és belementek. Aztán ahogy egyre nyilvánvalóbbá vált a döntés helyessége, sorra a többi stúdió is elkezdte felépíteni a saját mocap laborját.

Dolgoztok a mocappal másoknak is?

Nem, csak házon belül, magunknak. Senki nem akar ide kijönni télen. (Nevet.) Néha előfordul, hogy megosztunk egymással adatokat házon belül más Activisionös stúdiókkal, de ez minden.

Mindent magatok csináltok a fejlesztés során, vagy kiadtok néhány dolgot alvállalkozóknak?

Igyekszünk mindent házon belül tartani, mert próbáltunk már kiadni néhány munkát korábban, de nem voltunk elégedettek a minőséggel. Aztán kiszámoltuk, és kijött, hogy pénzügyileg is jobban megéri bent tartani a feladatokat. Közép- Nyugaton vagyunk, itt alacsonyabbak a lakásárak, sokkal jobban megéri embereket felvenni, mint fizetni az ország másik végében levő külsősöket, koordinálni a távmunkát, időzónákon keresztül stb.

Mindentől függetlenül az utóbbi 3 évben nem jelent meg játékokot, ami elég szokatlan a Raventől. Mi történt?

A Wolverine mozi csúszott például,

már tavaly ki kellett volna jönnie, és nekünk igazodni kellett hozzá. A *Wolfenstein* tökéletesnek akarjuk, illetve az id-del dolgozunk együtt, akiknél az idő nem egy szempont, ha a minőségről van szó, és a *Wolfenstein* már évek óta készül. Szóval kimaradt 3 év, igaz, de nem tétlenkedtünk, és 2009-ben behoztuk a lemaradást! Egy 180 fős stúdiótól szerintem elég nagy szó egy éven belül három AAA kategóriás címmel megjelenni. És hamarosan indulunk a következő projektünkkel, szóval a munka nem áll le ezután sem.

Üzensz valamit a GameStar magyar olvasóinak?

Igen, azt, hogy készüljenek, mert a legújabb játékaikat imádni fogják!



BURNOUT PARADISE

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Criterion Games **RÖVIDEN** Szabad játéktér, árkád autóverseny, totálra tört autók hada.

Indul a török zúzni!

//mazur

**RÉGI VÁGYAM VÁLT VALÓ-
RA:** megérkezett titokban
mindig is dédelgetett nünü-
kém, cukimukim és cicaprűcskőm, a
Burnout sorozat PC-re! Nyünyöm. Ma-
darat lehetne fogatni velem, még ha
képletesen is. Régen szörnyű volt, ami-
kor PC-sek értetlenül néztek rám, ha
legyintettem az új *NFS*-ekre, mondván,
hogy „mfha, jó nekem a *Burnout!*” – így
mondtam, megnyomva, hogy „mfha”,
de hát mit tudták ők. Bár minden
egyik *NFS*-játékba bele-beleukkan-
tottam, az első *Underground* óta már
egyiket sem játszottam teljesen végig.
Sosem tudtam megbocsátani, hogy ott
nem értékelik, ha sporttársaimat ját-
szi könnyedséggel, művészi gondossá-
ggal, sebészi pontossággal és egy hóhér
könyörtelenségével kenem fel a szalag-
korlátra.
Ha hirtelen el kellene helyezni valaki-

nek, aki nem ismeri a konzolos előzmé-
nyeket, a *Burnout* valahol a *NFS* és a
Flatout között van: annyira nem elbo-
rult, mint amikor (örök példa) a szél-
védőn kirepülő sofőrökkel kellett a
Flatout-ban bowlingozni, de itt aztán
tényleg a totálkár állt mindig is a kö-
zépontban. Jó, régen a *Burnout*-nak is
megvoltak a maga beteg játékmódjai,
például az, amikor a lehető legnagyobb
összegű kárt kellett okozni tömegka-
rambollal... például behajtva egy for-
galmas kereszteződésbe... az szerin-
tem sokunk kedvence volt (illusztrá-
cióként érdemes megtekinteni a *Final
Destination 2* nyitó balesetét). Vár-
junk csak, most is van Show Time! De
ne kalandozunk el, a *Burnout Paradise*
ugyan megőrizte a játékosan tállalt for-
galmi agresszivitást, *NFS*-en túl, de
még *Carmageddon*-on innen, most még-
is máson van a hangsúly: a városon.

TAKEDOWN IN PARADISE CITY

Nem egészen így énekelte ezt annak ide-
jén az a kedves öreg kábítószeres bácsi,
de ez itt a lényeg, tisztelt hölgyeim és ura-
im! Miénk az egész város, miénk *Paradise
City*, és miután megcsináltuk jogsinkat
(magyarán megadjuk nevünket, és ha va-
lakinek webkamera is van a gépén, az
fényképet is készíthet magáról), bebizo-
nyíthatjuk a helyi hatóságoknak, hogy ez
az engedély volt működésük legnagyobb
baklövése. Kapunk egy lelakott autót, és
már benne is vagyunk a játékban. A játék
elején vázolja a feladatot egy szexin bűgő
női hang (az EA jóvoltából magyarul), ami
meglehetősen egyszerű: csak nyernünk
kell a versenyeket, szépen, sorban. Nincs
kamu sztori, csak autózás van: bármer-
re mehetünk, lehet száguldozni, felfedez-
ni, gyűjtögetni a „mini-achievementeket”,
törni a reklámtáblákat (számolja a játék),

megtalálni a legdurvább ugratókat (eze-
ket is), és így tovább. Ha pedig verseny
kell, csak oda kell gurulni a játéktér jel-
zőlámpái közül azokhoz, ahol a különfé-
le versenyek várnak minket (kb. 120 ilyen
lámpa van), kipörgetni a kereket (a fék
és a gáz egyidejű lenyomásával) és indul
a móka. A haladás érzetét az adja, hogy
jogsink folyamatosan fejlődik: ehhez nem
kell mást tennünk, mint versenyeket nyer-
ni. A magasabb szintű jogsí díja pedig mi
más is lehetne, mint új autók. Na meg a
presztízs.

ANNYI TENNIVALÓ...

Játékmódokból nincs hiány. Ahogy már
említettük, a *Burnout* sorozat erőssége a
NFS-szériával szemben mindig is az au-
tók ripityára törése volt, most ez egé-
szül ki a szabad játéktérrel: ez a két do-
log együttesen hat ki közvetlenül a külön-
féle játékmódok nyújtotta élményre. Ez
nem kamu, mindjárt kiderül. Itt van pél-
dál a road rage, avagy „dühöngés”. Szá-
momra vitán felül a legélvezetesebb játé-
kmód: a többiek mesélhetnének, miféle sá-
táni kacajokat és idegesítő „Urrramisten,
de jó vagyok!” (meg hasonló) felkiáltá-
sokat hallattam közben. Itt remekel iga-
zán a *Burnout*, hiszen a feladat, hogy
adott idő alatt adott számú autót nyír-
junk ki: neki lehet lökni őket tereptárgyak-
nak, a szembeforgalomnak, egymásnak...
kreativitásunknak és agresszivitásunk-
nak semmi sem szab határt, mámorító.
Mehetünk bármerre, ellenfelet mindenhol
találunk, így nem kell foglalkozni az irány-
nyal, szabadon tombolhatunk a városban
– míg le nem telik a rendelkezésünkre ál-
ló idő. Érdekes a marked man (a „megbé-
lyezett”) mód is. A feladat nagyon egy-
szerű: csak el kell jutni egy adott pontba
anélkül, hogy a minket üldöző titokzatos
autók véglegesen ripityára törnének min-
ket. A nyílt játéktér és a hatalmas város



Ilyen kocsi-val nem csoda, ha
nincsenek barátaim. Online.



i A játék Paradise City minden egyes utcájára lebontva tárolja különféle rekordjainkat: a leggyorsabb részidőt, Show Time módban a legnagyobb karambolt, és így tovább. El sem kell tehát gurulni a következő lámpáig ahhoz, hogy versenybe kerüljünk... Folyamatosan versenyben vagyunk.

itt válik leginkább előnyünkre és itt lesz igazán szerves része a játékmenetnek, hiszen sokkal jobb helyzetben vagyunk, ha ismerjük a terepet, a lehajtókat, az egérukat. Persze szembe is szállhatunk ellenfeleinkkel, de felesleges kockáztatni. A stunts avagy kaszkadőr mód lényege sejtethető: a legkülönfélébb extra mozdulatokért kapunk pontokat, mint a nagyobb ugratások, csúszás, driftelés, táblák átörése és így tovább. A poén, hogy mindez kombórendszerben működik, azaz ha ügyesen kötjük össze ezeket a szép megmozdulásokat, egyre nagyobb szorzóval számolhatunk (egy kis óra jelzi, hogy mennyi időnk van hátra a következő trükkig, mielőtt megszakad a kombó – sok helyről, például a *Tony Hawk*-játékokból is ismerős lehet). Ilyenkor szintén nagyon jól jön, ha ismerjük a terepet, mert nem könnyű ám akárhol trükközgetni. Persze a profik bárhol képesek összerántani a szükséges pontszámot, de a kezdők jobban járnak, ha inkább gyorsan keresnek egy alkalmas helyet: volt egy olyan

MIÉNK ITT AZ ÚT

A *Burnout Paradise* egyik legjópofább ötlete, hogy eltávolította az online játékból a statikus lobbít. Egyrészt ki sem kell lépni az offline módból, menet közben is aktiválhatjuk az online lehetőségeket. Másrészt ha épp egy versenyre várunk, vagy csak szabadon kószálunk a városban, a játék akkor is versenyez: folyamatosan összeveti mini-rekordjainkat (legfrissebb részidőnk valamelyik útszakaszon, leghosszabb kalandozásunk a szembeforgalomban, motoron a leghosszabb egykerekezés, stb.) a többiekével.



TI MONDTÁTOK

Heavy Metal

Miért nem lehet sem a Logitech kormányt sem a Rumblepadot használni alatta?
Sajnos pillanatnyilag a legtöbb kormányt, joystickot nem támogatja a játék, nincs mit tenni, duzzogva várunk a patchre.

Sakal6

Egész versenyen annyi van hogy megelőz téged egy ellenség, te visszaelöződ, ő újra megelőz, te vissza és így tovább. Akkor ez mi ha nem szar?

A szaknyelv erre úgy hivatkozik, hogy au-tó-ver-seny. Autó, verseny. Autóverseny.

kubabara

ÉN PS2-n kezdtem az elsővel, és azóta a rabja vagyok. De ezt a részt már PC-n tolom.
Vagyunk ezzel így páran...

AZ EMBERBEN NÉHA FELÉBRED AZ ÁLLAT, ÉS OLYAT ÜZEN A TÖBBIÉKNEK, AMIÉRT ANYUKÁJA KISKORÁBAN RÁCSAPOTT VOLNA A KEZÉRE

alkalom, amikor már majdnem lejárt az időm, és párszáz ponttal égettem magam, amikor hirtelen belefutottam egy ugratókkal teli útszakaszba és pillanatok alatt összejött a győzelemhez szükséges pontszám sokszorososa. Szóval, ez egy kicsit mák kérdése is, de csak eleinte. Amikor már ráérez az ember a stunts izére, akkor bárhol képes szépen, hiba nélkül egymásba kötni a nagy kombókhöz szükséges ügyességeket. A burning route, avagy „lángoló út” autó-specifikus versenyszám, ezért egy idő után már rettentően idegesítő. Magával a játékmóddal persze nem lenne baj (sima time trial), de mivel csak adott autótípussal teljesíthetjük, muszáj elgurulni a legközelebbi garázsig (inkább roncsstelepig), amelyből ugyan van a városban öt, de csak akkor látjuk mindet, ha már felfedeztük őket. Szóval ez egy idő után már fárasztó, ráadásul minden egyes autótípussal meg kell csinálni, ha minden kocsit össze akarunk gyűjteni, hiszen ha teljesítjük, akkor aktuális járgányunk felpimpelt változatával leszünk gazdagabbak. Na és persze ott van maga a „verseny”. Normális esetben ez lenne a legkézenfek-

vőbb játékmód, a *Burnout Paradise*-ban viszont korántsem ilyen egyszerű a dolog. Az ok nagyon egyszerű: a minimap néha nem mutat a térképből annyit, hogy nyugodt szívvel eldönthessük, mégis merre érdemes menni és baromi könnyű eltéveszteni egy-egy lehajtót. Offline módban ez nem para, mert az ellenfelek ilyenkor udvariasan (nem túl feltűnően) hajlamosak lelassítani, hogy miután szitkozódva visszavergődünk a cél irányába, egy bazi nagy kerülő után, még mindig legyen esélyünk visszaszerezni az első helyet. Online módban viszont rém idegesítő, amikor az ellenfelek gúnyos üdvözléssel fogadják, amikor az első helyen autózva rossz helyen fordulunk le, vagy túlmegyünk egy kritikus lehajtón. Persze, mindig az első helyen autózónak van a legnehezebb dolga... de az is vicces, amikor mindenki csak az elsőt figyeli, és egymás után két-három autó is rossz irányba megy, majd hirtelen mindannyian azon kapják magukat, hogy az eddig negyedik-ötödikként szütyögő vette át az első helyet. Bár tényleg szabad a játéktér, sokszor egyetlen hiba már visszashozhatatlan hátrányt jelent.



Pusszantalak!



TÉRÉLMÉNY

Akármerre nézek, Burnout



A BURNOUT PARADISE AZ ELSŐ

PC-s autóverseny, amely hivatalosan is támogatja három monitor egyidejű használatát. A keményvonalas repülőgép szimulátor rajongók számára ez persze *smafu*, de nekünk még így is kissé túlzásnak tűnik a dolog. Hogy a játék elfogadható minőségben fusson, nem árt egy kisebb erőmű, lehetőség szerint három egyforma videokártyával, mivel a multi-monitor támogatás felső határa a legtöbb esetben... kettő. Laza trükk, szó se róla, bár nem olcsó mulatság.



Kissé karcos az út!



Gondolom mindenki sejtí, hogy bár ez nagyon, nagyon diühítő és frusztráló tud lenni, megvan a maga szépsége. Persze magyarázzatok el annak, aki épp emiatt veszt el egy versenyt azután, hogy szinte mindvégig vezetett... Azért az nem igaz, hogy nem segít a játék, hiszen az esedékes kanyaroknál villog (és pittyeg) az utcanév táblája, illetve az iránytű is ott van – csak hát ezek felett a verseny hevében könnyű elsiklani. Biztos lehetne a szitu-ra megoldást találni, például az NFS-ekből ismert, gigantikus lebegő nyilakkal, de valószínűleg nem véletlen, hogy a Criterion csapata nem élt a lehetőséggel, dizájneri döntésük védhető. A konzolos verzióban ráadásul egy évig nem lehetett menet közben újratekinteni a versenyt: aki akart, az szépen visszakocsikázhatott oda, ahol felvette a küldetést, de a Criterionnak

megesett a szíve a játékosokon, és orvosolták a dolgot egy patch-ben. Mi pedig már eleve így kaptuk PC-n.

KÖZJÁTÉK: MIÉRT JOBB A PC-S VERZIÓ?

Épp rá akartam térni arra, hogy milyen autótípusok vannak a játékban, de ha már itt tartunk, gondolatban veregessük meg a Criterion fejlesztőinek vállát: az utóbbi idők elszomorító PC-s verziói után minden elismerés kijár nekik a *Burnout Paradise* miatt. Az egy dolog, hogy megkapunk minden egyes DLC-t, azaz letölthető tartalmat, amit a konzolos pajtások az utóbbi egy évben megszerezhettek (akár pénzért!) – innen a *The Ultimate Box* alcím. De a PC-s változatnak sok egyéb részlet-szépsége is van, olyan játékmeghatárolási fi-nomságok, amelyeknek a játék a megjelenéskor még híján volt. Ilyen például az időjárás és a napszakok váltakozása, vagy például az, hogy a „gyűjtögetős” apróságok, mint az áttörhető reklámtáblák vagy a „super jump”-okhoz vezető ugratók látványosabban jelennek meg: a táblák pirosan világítanak, az ugratókhoz vezető rámpák tövében pedig kéken villogó bóják csücsülnek. Konzolon bosszantó volt az is, hogy ha például verseny közben törtünk meg egy új táblát, azt a játék nem számolta, később újra neki kellett ugratni – most már nem így van.

EZEK NEM VICCELNEK...

Nagyon hatásos, amikor egy-egy online verseny előtt a kamera végigsuhan a többiekén, és röviden méltatja legfrissebb eredményeiket: ha például látjuk, hogy egyik ellenfelünk aznap már 46 kollégát kent fel a falra, a másik meg 17. a világranglistán, hajlamos az ember elbizonytalanodni... Akárhogy is, érdemes offline módban minél messzebbre eljutni, hogy legyen olyan verdánk, amivel már van esélyünk a nagyvilágban”, éles versenyeken is.



JÓ, EZ NAGYON ÉRDEKES, DE AZ AUTÓK?

Három szempontból vizsgálhatjuk az autót a *Burnout* kis világában: sebesség, agresszió, mutatvány. Amikor új autót választunk, statisztikáikat egyszerűsítve látjuk, úgyhogy könnyű képet kapni arról, hogy mégis mire számíthatunk:



Igen tudjuk. Rajta volt a dobozon is.

a járgányok ugyanis nem csupán sebességükben térnek el, hanem a rendelkezésre álló nitró mennyiségében, és „erőben” is, azaz strapabírásban. De lássuk a kategóriákat: a „sebesség” alá sorolt autók csak akkor használhatják a boostot, ha tele van az ezt jelző csík, ám ha egy menetben elhasználják az egészet (tehát nem állnak meg, például egy sunyin előbukkanó betonfal miatt), akkor azonnal újratöltődik. Ha tehát elég ügyesek vagyunk, végtelen nitrót kapunk (ezek a „burnout-chaineik”), ami azért elég laza megoldás.

Az agresszorok általában véve lassabban, de sokkal strapabíróbban, jobban

viselik a csépelést – nyilvánvaló, hogy például a „megbélyegzett” játékmódban ezeket érdemes választani. Az sem utolsó szempont, hogy az agresszorok úgy gyűjtik a nitrót, hogy... nos, széttörnek dolgokat. Útjelző táblák ledöntése, más autók kinyírása, mindegy, csak pusztítás legyen: ennek örül az agresszor kocsis. Ha nem is ideális családi autó, szadistáknak és pszichopátáknak tökéletes választás!

A mutatóvány osztályú autók a két iménti típus között jelentenek átmenetet, nem annyira törekenyek, mint a speed kocsik, és bármikor nitrózhatnak. Ők a legjobbak a csúszkálásban, pördülés-

ben: a boostot is akkor gyűjtik, amikor trükközgetünk velük. Új autókat folyamatosan szerzünk, például amikor „szintet lép” a jogsink, vagy teljesítjük az adott kocsi számára kijelölt „lángoló út” küldetést, netán szép eredményeket érünk el az online játékmódban. Autóparkunk bővítésének legélvezetesebb módja azonban vitán felül az, amikor a játék bejelenti, hogy XY autó belépett Paradise City-be, és onnantól vadászhatunk rá (nem nagy vadászat, hamar felbukkan az orrunk előtt) és simán ki kell nyírni, hogy utána elérhessük a roncsleletről. Ilyenkor persze kicsit idegesítő, hogy mindig el kell szűtyögni az új kocsikért a telepre, de hát emiatt már panaszkodtam. Különbözőben is: legalább nem kell kiváltanunk (az egyébként igen bonyolult) menüből, itt minden a játéktérben történik. Akár az online játékba is átlendülhetünk menet közben (a numerikus billentyűzetről). Ez azért más szint, a *Burnout Paradise*-ban sosem áll meg a játék, ennek fényében a menüből kattogós megoldások már mókásan idejétmúlt-nak tűnnek. Ezt fontos hangsúlyozni, hiszen nem tudnék hirtelen még egy olyan játékot említeni, ahol ilyen remekül oldották volna meg a multi integrálását. Adná magát a *GTA IV*, ahol ugye mobiltelefonunkkal ugorhattunk be a játékba, de a *Burnout Paradise*-ben még az a köztes idő sem esik ki, amíg bekerülünk egy adott meccsre.

VERDÁK: FELNŐTTEKNEK

Kicsit zavaró, hogy a város emberek szempontjából teljesen kihalt és az autókban sem ül senki – olyan néha az egész, mintha a Verdák felnőtteknek szánt verzióját néznénk. Persze

amikor lelassítva mutatják, ahogy kocsinkat éppen totálkárosra törjük, érthető is ez, hiszen ezeket a részeket nem lehetett volna megoldani szélvédőn keresztül kirepülő vagy péppé préselő sofőrök látványa nélkül, ami valamilyen szinten viszszavenne a felhőtlen szórakozásból. A motoros rész alapvetően „kidolgozatlanabb”, hiszen ez DLC-ként érkezett, de ott még szembetűnőbb a dolog: sofőr itt nyilván van, viszont nincsenek esések. Néha látunk egy elrepülő motort, de ennyi... Gondolom, a korhatár lehetett a szempont a gyalogosok nélkülözésével kapcsolatban is, hiszen ahogy a többi autó látványos széttrancsírozása is a *Carmageddon* legszebb pillanatait idézi, vélhetően hasonló sors várt volna a gyanútlan járókelőkre. Ez azért már kicsapta volna a biztosítékot Jack Thompsonnál. A fórumokon egyébként a vérpistikék elképesztő cicafajtot nyomnak, és mindennek elhordják a *Burnout*

A Criterion Games megtartja jó szokását és továbbra is ontja a kisebb-nagyobb kiegészítéseket. A következő a „Cops and Robbers” lesz, mely játékmódban a kedves játékosok a törvény mindkét oldalán (rablóként és pandúrként is) kipróbálhatják majd magukat.

TUDTAD-E?

MOSOLYOGJ!

Mugshot, smugshot – avagy kiből hogyan tör ki az állat?



HA WEBKAMERA IS VAN A GÉPÜNKRÉ KÖTVE, akkor egyrészt jogsinkat is személyesebbé tehetjük, másrészt megkapjuk azt a rettentően kielégítő érzést, hogy amint elsőként átgördülünk a célszalagon, a kamerába... integethetünk a többieknek. Nem akarok ötleteket adni, de ilyenkor az emberben néha ösztönösen is felbred az állat, és olyat üzen a többieknek, amiért anyukája kiskorában rácsapott volna a kezére. Persze nem csak a győztes orcáját csodálhatjuk meg, ha valakit multiban felkenünk a falra (takedown, ugye), az szintén kap egy esélyt, hogy búcsúzóul még üzenjen nekünk valami szépet. Ha nincs kameránk, akkor az általunk kiválasztott avattal kell beérniük a többieknek... Néha talán jobb is így.



34 m
Rózsa Sándor (Rossi) a motorját ugratja.

Paradise-t az NFS vagy a GRID ellenében – nem kell ezzel foglalkozni. Ez is árkád, csak kicsit másképp, kiváló grafikával (ami ráadásul gyönyörűen skálázható, már gyengébb gépeken is mutató), valamint kiváló fizikával. Nem hiteles? Mert árkád. Túl könnyű offline-ban? Irány az online mód. Nem elég szép? Tessék előásni a menüből a beállításokat (jól el vannak dugva), és húzni fel az égig, amíg be nem szaggat (előbb-utóbb úgyis be fog). Csak annyi lehet a gond, hogy valaki éppen mást szokott meg, de... kérem. Nehogy már ez legyen az érv egy Burnout ellen. Jó a GRID (nem véletlenül lett a tavalyi év autós játéka) és az NFS is (mármost a Porsche Unleashed, haha) – a Burnout más. Vagyunk páran, akik imádjuk.

Mindent összevetve, ha Flatline lennék, azt mondanám, hogy hatalmas puszi a Criterion Gamesnek, így viszont inkább marad a már beígért barátságos vállveregetés, meg hát jók egy sörre, na. A CD Projekt Red és a The Witcher példája óta nem tapasztalhattunk fejlesztőcsapatnál ilyen elhivatottságot egy játék „utógondozására”, ami hatalmas dolog. Elvégre – valljuk be – a legfontosabb kérdés mindig az, hogy megéri-e a kemény forintokat kiadni adott játékokra, és ezt ritkán lehet olyan magabiztosan kijelenteni, mint például most, a Burnout Paradise esetében. A játék mellé adott remek online lehetőségek, a folyamatos fejlesztések, a továbbra is várható kisebb-nagyobb letölthető csomagok mind-mind olyasmik, amik egy nagyon alaposan átgondolt terv részét képezik. Vannak, akik kemény pénzeket ölnék a játékok másolásvédelmének folyamatos fejlesztésébe, mások ezt a pénzt és energiát inkább olyan szolgáltatások fejlesztésére fordítják, amelyek miatt a játékosok számára még csábítóbb lesz megvenni az adott játékot. Nem vagyok pénzügyi elemző, így csak szívből remélhetem, hogy a Burnout Paradise anyagiilag is pozitív példa lesz a fejlesztők, kiadók számára.



Az egyik piros, a másik balra megy.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/burnout-paradise

GameStar

MAZUR

Mindenképp érdemes adni neki esélyt, ha bejön, hosszú-hosszú órákra remek szórakozás.



HARDVERIGÉNY:

2,8 GHz Intel, XP 2800+ AMD
1 GB RAM (Vista: 1,5 GB), Geforce 6600
GT/Radeon X1300, Shader Model 3.0
4,6 GB szabad hely

- kiváló grafika
- partalan zúzás
- online lehetőségek
- néhol kidolgozatlan környezet
- nem támogat minden kontrollert

90

Paradicsomi állapot

WORLD OF WARCRAFT

A kedvenceid, akiket idáig csak a képernyőn láthattál!

Tökéletesen élethű figurák, melyeket most te is begyűjthetsz!

ASSASSIN'S CREED

GOD OF WAR

CHAINS OF OLYMPUS

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

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

LORD OF THE RINGS: CONQUEST

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Pandemic **RÖVIDEN** Kasztalapú multira kihegyezett akció-TPS a Gyűrűk Ura jól ismert világában

Lépés indul, bal, rog, bal, rog...

//BZ

RÉGES-RÉGEN, egy messzi galaxisban... Születtem én. Akkoriban még a *Star Wars* számított a legnagyobb fejstehennek minden téren. Filmek, műanyag bábuk, számítógépes és játéktérmi játékok, pólók, meg amit csak el tudsz képzelni — volt minden, mint a bűcsúban. Most, hogy Jakabfi István (ismertebb nevén Steve Jackson) megalkotta a Gyűrűk Ura filmeket, ugyanez történik lilában — Gandalf bábuk, felragasztható hobbitlábször és egyebek mellett jönnek ki a di-

gitálisan lenyúzott rókabőrök, stratégiától MMORPG-ig. Most pedig itt ez a jó kis Conquest, hogy végre saját szemünkkel lássuk, mi történik Középföldén, ha igazán a csata sűrűjébe vetjük magunkat.

OSZTÁLYHARC

Az Electronic Arts és a Pandemic gondolt egyet, és a fentebb vázolt teória alapján a *Star Wars: Battlefront* rendszerét választotta alapul a hobbitkák, entek, trollok és egyéb egyedek küzdelméhez. Az alapokkal tehát nincs is semmi

baj, a *Battlefront* alapjaiból tökéletesen meg lehetett volna építeni ezt a világot is. Hoppá, elszóltam magam a feltételes móddal?

Kezdjük szépen az elejéről. Az EA ugyebár ellátott eddig minket mindenféle stílussal, amit csak kihozhatott a Gyűrűk Ura-univerzummal kapcsolatban, itt volt tehát végre az idő egy akciójáték elkészítésére is. Ez eddig kicső, hiszen ki ne akarna ott lenni a védők között Minas Tirithben

**BATTLE
FRONT THE
MIDDLE
EARTH?!**



(oké, nem az első sorban), és ki ne akar na orkokat gyilkolni tonnaszám? Ráadásul a Conquestben az érme két oldalát is szemügyre vehetjük, ugyanis a már megszokott hobbitkák és efecskek (el, fecskek!) után a játék második fele bizony a setét oldal színeiben telik majd. Márpedig nincs is szebb, mint egy ember jobbhorog egy Bal(ho)roggal! Nyolcnyolc szint a jók és retkek oldalán, a játék végére csak rájövünk már, mi is lakik a lelkünk mélyén (nekem speciel egy uruk-hai, főleg hétfő reggelenként és kedden 11 körül). Persze van még mézemaszmadzag jócskán, mert az tény, hogy valamilyen noname karakterecskével indulunk csapkodásainkra, de bizonyos szinteket elérve a könyvekből-filmekből jól ismert hősokeket is irányíthatjuk egy ideig – azonban, ha életerejük valamilyen fegyver ütötte lyukon elfolydogál, viszatérhetünk a játék elején választott lúzerkénkhöz. Ez a karakter egyébként mindkét kampányban négyféle karakterosztályból kerülhet ki: harcost, íjászt, felderítőt és mágust irányíthatunk.

MENTEN ENTEN TEREMTEM!

Battlefront ide vagy oda, a Ringverzumban nincsenek birodalmi siklómozgók meg AT-AT lépegetők, ám nem maradunk mountatlanul: Először is vannak lovak, mert hát az ugyebár alap, de a jó kampányokban akár egy ent ágai közé is felhoppánhatunk, a játék második felében pedig rácsünghetünk egy barlangi troll hátára, ami természetesen ad majd némi nyomatékot annak, ha az elenség nőági felmenőit emlegetjük állatok és szexuális szokások kontextusában. Na jó, lassan rá kell térnem a rögválóságra, nem halogathatom a negatív dolgokat... Próbáltam eleddig a csábító játékelemeket elétek szórni, mint holmi gyöngyöt a pápuák elé, de a feketelevel, kérem, az bizony jön. A finom tulajdonságok ugyanis rendre elvéreznek, amikor beindul a játék, és megyünk, és ölünk, és megyünk, és ölünk, és... Egy idő után arra jövünk rá, hogy ugyanazt a pár gombot nyomkodjuk, függetlenül attól, mágusok vagyunk vagy íjászok. Oké, mást csinál az íjász és mást a mágus ugyanarra a gombra, de a hatás szinte



A játékban mindkét kampány narrátora Hugo Weaving, aki Peter Jackson filmjében Elrondot alakította – bár legtöbbször talán a *Mátrix*-trilógia Smith ügynökéeként zárta szívébe. Ő volt egyébként a *The Battle For Middle-Earth II* narrátora is.

ugyanaz, és azon vesszük észre magunkat, hogy tök de totál mindegy, melyik osztállyal zúzzuk az ellent, egy idő után csak ugyanaz a három-négy gomb kopik el a sűrű tapizástól, és az ellen csak kaszabolódik, kaszabolódik...

MONOTON MENETELK, LE VELETEK!

Mondjuk ki nyíltan. Ne kerteljünk. Bele a szeme közébe. (Hjá, nehéz lesz, nektek is, de nekem is, higgyétek el). Unalmas. Van három gombocskánk, karakterenként változó hatással, mindhárom valamilyen támadási mód. Ezen kívül használhatunk némi varázsmódifájereket, hogy az adott támadógomb kissé erősebb és látványosabb hatást produkáljon (aztán ezt tölthetjük megint felfelé), de bizony, a dolog kábé olyan, mint amit néhai nagypapám Nagy Lajos kardjához hasonlított: hosszú és lapos. Már alig várjuk, hogy néha a saját karaktereink helyett valamelyik ismert híróval játsszunk, de egy idő után arra is rá kell jönnünk, hogy ezek csak az átlag karakterek kissé szteroidon hízalt változatai.

Maga a harc is elég fárasztóan lett megoldva. A kombók dobálásának lehetőségét a *Battlefront*ban még nem használhattuk, ez a *Conquest* egyik legnagyobb újdonsága – elvileg. Gyakorlatilag azonban megtöri a harcok lendületét, hogy ki kell várnunk az előző akciót, nagy szünet, kombó beállít, hadd szóljon, megint várunk, megint szünet... Jajj. A harcrendszert használatakor egyszerűen az volt az érzésem, hogy egy papíron jól hang-

zó szisztémát úgy építettek bele a játékba, hogy a tesztelők egyetlenegyszer sem próbálták ki, hogyan is működik ez játék közben...

LEGÓ LASSZ ÉS A ZOLIFÁNT

Keresgéltem magamban, mégis mi az, amiben a legjobb a lotrcé, és az összkép egyértelműen a könyvhöz és a filmhez méltó helyszínek és csaták ábrázolásának hűségében rejlik. Mindkét kampány mind a nyolc küldetése a filmből jól ismert szituáció – bár a gonosz küldetés egy alternatív történet, de itt a filmes eredetikhöz nagyon hasonló csaták játszódnak le, csak épp másféle előjellel, amolyan „mi lett volna, ha...” módszerrel.

Legolással például a filmbeli módon nyilazhatjuk szénén egy olifánt buksiját, hogy az aztán a lábunk elé omolva lehelje ki vad lelkét. Igaz, ez is csak az első pár ilyen esetben poén, utána valahogy erre is ráhull az ismétlődés monoton átka. Érdekes módon a rosszfiús küldetésekből még az ilyesmi is sokkal élvezetesebb, itt megint csak a Balrogra tudok hivatkozni, akinek Gimlit kell lenyomnia Mória bányáiban és vagy ötven (!) hobbitot kell ostaróltre hánynia a legutolsó pályán.

...ÉS A MEGYÉBEN LEÉG MINDEN HOBHITELEK

By the way, most már akár azt is igazán elmesélhetném, mi ez a „gonosz kampány marad a végére” dolog. Na, ez kérem szépen poén. A könyvben és a filmben ugyebár egy elveiből nem engedő,



A SZTORI SZERINT SZŐRÖSTALPÚ HŐSÜNK MÉGIS MEGING A FELADAT SÚLYÁTÓL, ÉS MEGTARTJA A GYÜRÜT...



TI MONDTÁK

Nagyon sokat vártam ettől a játéktól... Hihetetlen, hogy a LotR játékok is követik lassan a StarWars alkotásokat: csak a rajongók tartják életben. Még ha a hangulatot, a helyszíneket nézem egész jó, de maga a játék agyatlan nyomkodás. Semmi élvezetet nem látok benne. Meg kell tanulni a játékgyártóknak is: nem elég a nagy név, a márka-jel, a trade mark... (G-Shock)

Igen, a fenti vélemény gyakorlatilag a cikk rövid összefoglalója is lehetne. Sajnos valóban érezhető, hogy a kiadók előszeretettel bíjnak nagy és sikeres címek mögé, mint most a Lord of the Rings, vagy a Need for Speed esetében, majd a kezük alól kikertülő játék végül nemhogy szórakoztat, hanem inkább elszororit. A kérdés csak az, hogy ez meddig mehet így tovább?

Néhány kaszt különösen jól sikerült, az irányítás is kifejezetten kellemes. Ami nem tetszett, az a felesleges, bugyuta „hibák” sokasága. Ilyen például, hogy egy közkatona három csapással elintéz egy zászlóaljnyi ellenséget, egy senkiházi íjász gyorsabban löv, mint Legolas, és ami engem illet, mesterséges intelligenciát nem nagyon sikerült felfedeznem. (DemonDom)

Érdekes. Nekünk pont az tűnt föl, hogy gyakorlatilag minden csatát nekünk kell megnyerni, míg a többiek csak statisztálnak mellette. Itt soha nem fog előfordulni, hogy a társaid nélküled haladnának előrébb akár egy métert is. Neked szintúgy minden percben az első sorban kell lenned, darálva mindenkit aki elébed áll, és ennél azért többet vártunk volna.

Szuperjő a játék! A játékmenet olyan mint a BF2 meg a SW: Battlefront, legalábbis a multisz rész. A gépigény is nagyon pöpec. Nálam a Crysis minimumon is alig-alig dögött, ez majdnem teljesen fullon megy akadás nélkül. Le a kalappal! (bbbandita)

Valóban nem kell hozzá a legmodernebb vas – konzolon pláne –, hogy élvezhető sebességgel fusson. De ha kukacoskodhatok, akkor hozzátesszem: nem is látunk olyan részletességgel megkomponált grafikat, mint pl. a Crysisban. Ettől persze lehetne jó játék, ám összességében mégsem az, a hibái és az unalom miatt. Szóval szerintünk vedd vissza a kalapod!



A Pandemic számára hatalmas könnyebbséget jelentett, hogy felhasználhatták a Gyűrűk Ura filmek trükkjeiért felelős Weta Digital eredeti modelljeit: a fell beastek például az ő kezük munkáját dicsérik.



Hi, my name is Uruk-hai!



hősiesen elhivatott Frodót láthattunk, aki minden csábereje ellenére megszabadul az Egy Gyűrűtől. Na de nem a játékban! Bár a Tolkien-fanok számára bizonyára szentségtöréssel egyenlő a felvetés, de a *LOTR:C* sztorija szerint szöröstalpu hősrünk mégis meging a feladat súlyától, és megtartja a Gyűrűt. Ezt aztán jól ki is használja Szauron, és úgy megindul Középfölde felé, hogy attól... Izé... Szem nem marad szárazon.



Mondjuk egy kicsit reszeltem volna még a lehetőségen a fejlesztők helyében, mert egy ilyen volumenű sztori megváltoztatása és továbbfűzése szerintem nagy le-

hetőség. Vannak egyébként filmrészletek (és amennyire az emlékeimmel összevettem, még az eredeti trilógiában nem láttok is), Hugo Weaving narrációja is igen hangulatos, azonban pont a sztori közepe, a nagy pálfordulás után már nem annyira erősek az átvezetők, pedig pont ezzel lehetett volna még a végetekig fokozni a morbid hangulatot. No, mindegy, a lényeg az, hogy aki eddig arra gerjett, hogy ezek a kedvesen homoerotikus apró lények ne győzzék le Szauront, most büntetlenül égethetik fel a Megyét, és porrá zúzhatják Minas Tirithet is. Ezt neked, Liv Tyler, én szépen kértelek, de te mégis azt a borostás szépfiút akartad...!

LORD OF THE PIXELS

Grafikailag egyébként szintén érdekes kettősséget mutat a játék. Míg a környezet megtervezése néhol a zsenialitás határát súrolja (nem hiába segített bele a dologba a filmben is oroszlánrészt vállaló Weta Digital is), a karakterek és animációk nem egészen 2009-es színvonalúak – multizásra vannak szabva a játék beharangozójában, ami jó érv lehet, hiszen a multisok valóban csontig csupasztított grafikával próbálnak megtakarítani minden egyes fps-t, de azért szingli kampányban elért volna még némi csiszolás ezen-azon. Ott van a *Dragon Age*, nem is akciójáték, mégis olyan animjai vannak, meg úgy csillog az a nyamvadt páncél, hogy a *LOTR:C* grafikusait napokig rázná

az irigységtől a sárga sikitófrász.

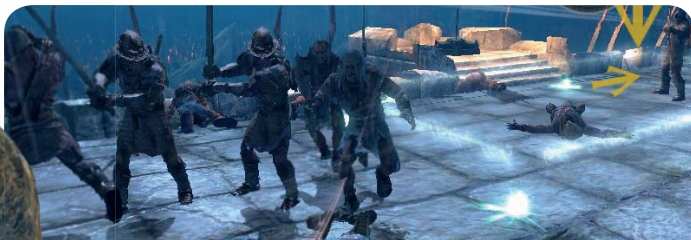
Hangilag semmi panasz, Howard Shore magasztos témáival egyébként sem lehet tévedni, a narráció is hatásos, igazából csak a hősök beszédein kellett volna elgondolkodni (és például szerződtetni az eredeti szereplőket szinkronhangnak, khm, khm...).

NEMTOMMITMONNYAK, KOMOLYAN...

Szeressem? Volna miért. A történet pálfordulása, a csaták hátterei, a zene és a multi megérdemli, a harcrendszer, a grafika és az ásitásfaktor viszont nagyon aláássa a szeretetemet. A *LOTR*-verzum rajongói és a *Battlefrontot* szeretők valószínűleg adnának rá 80-90 százalék között valamit, az akciójátékokért rajongó gyűrűtlenek lehúznák 60 százalék környékére, szóval, maradok tisztelettel 70-nél. Az idő majd megmutatja, ennél több Megye-e vagy nem Megye-e...



MULTIBAN MINDEN SZÉP, örül is a gonosz nép!



EGY MÁSIK TERÜLET, ahol „kinyílik” a játék, a többjátékos mód. Felejtjük el valamelyest a repetitív gyakást és a filmrészleteket, és essünk egymásnak (ha nem is úgy, hanem máshogy, na!) Összesen tizenhat játékos csapkodhatja egymás hátát, erre három játékmód ad lehetőséget. A **Team Deathmatch** neve önmagáért beszél, a **Capture The One Ring** is elég obligát, csak épp nem zászlóval rohagászunk, hanem a Drágaszággal. Az igazán jó móka mégis a címadó **Conquest** mód. Ez egyfajta bázisfoglaló klón, amikor is a pályán elszórva lévő négy zászló környezetét kell „megszállás alatt” tartanunk, és minél több zászló van a kezünkön, annál gyorsabban nőnek a pontjaink. Ráadásul vannak kedves bónuszok, mint például a négy zászló egyidejű birtoklásáért járó hősök felhasználása. Valahogy emberi ellenfelek ellen nem tűnik olyan nagyon-nagyon önméltónak a csata, főleg ebben a módban, ahol kicsit stratégiáknak is kell lennünk a sikerhez. Multiban igenis figyelni kell arra, hogy melyik karaktertípussal milyen előnyök járhatnak, és itt használnunk is kell ezeket, mert nem feltétlenül az egysíkúan viselkedő gépi ellenfelek megszokott harcmódját kell figyelembe venni. A mágusok távolból pajzs mögé vonhatják az fjszokat, a felderítők a harcosok hátába kerülhetnek, és akár hősökkel is végezhetnek egy-egy gyors kombó segítségével – éssiggytovább, éssiggytovább. Lehet kísérletezni.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/lotr-conquest

GameStar

BZ
Vannak szép pillanatai, az kétségtelen. De az összkép sajnos sokkal inkább lehangelő.



HARDVERIGÉNY:

Core 2 Duo 2,4 GHz, 1GB RAM, Pixel Shader 3.0 kompatibilis grafikus kártya, DirectX 9.0c

- Szép és filmszerű környezet
- Érdekes sztoricsavar
- Conquest mód a multiban
- ➖ Irtdatlanul repetitív
- ➖ A karakterek kidolgozottsága kissé...
- ➖ Nincs kibontva a sztori második fele

70

Lord of the Wrongs: Konk... veszt

MINDEN EDDIGINÉL TÖKÉLETESEBB REPÜLŐS SZIMULÁCIÓRA VÁGYSZ?

KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK **EGY KOMPLETT SAITEK SZIMULÁTOR SZETTET!**

KÉRDÉS:

Ki alapította az IL-2-es csatarepülőt (IL-2 Sturmovik) tervező irodát?

GS A: Szergej Vlagyimirovics Iljusin
GS B: Mogyeszt Ivanovics Boeingsjev
GS C: Vlagyimir Szergejevics Airbusov

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!

Megfejtéseiteket

február 19–március 18 között várjuk

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

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

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

egy PZ44 Pro Flight
Yoke szarvkormányt



egy PZ45 Pro Flight
Throttle Quad gázkart

egy PZ55 Pro
Flight Switch Panel
kapcsolótáblát



GameStar

BSC Kft.
www.bsc.hu

BSC
BUSINESS SOFTWARE CENTER

**Keressd az
újságárusoknál.**

MEGBÍZHATÓ
TANÁCSOK
PROFIKTÓL

PC WORLD



X-BLADES

KIADÓ TopWare Interactive, SouthPeak Interactive **FEJLESZTŐ** Gaijin Entertainment

RÖVIDEN Szörnyeket gyilkolunk halomra szép környezetben és egy kis tangóban pörgősen, miközben néha gonoszak vagyunk, néha nem.

Animés hentelés bikiniben

KEVÉS JÁTÉK VAN A PIA-
CON, ami arra hivatott, hogy
az alapvető hentelési szükség-
leteinket elégítse ki (már akinek van
olyan). Ütni és... ütve lenni – fogalmaz-
hatnánk meg a *Devil May Cry* nyomdoka-
in járó *X-Blades* lényegét.

SÖTÉT SZÓKESÉG

Főhősnőnk Ayumi, egy szőke hajú kincs-
vadász, aki megkaparintott egy olyan
térképet, amelyen isteni erővel felruhá-
zott ereklyék lelőhelyei találhatóak. Mit
tehetne más ilyenkor az ember lánya,
minthogy a pénz és hatalom reményé-
ben felkutatja az összeset? Történetünk
egy templomban kezdődik, ahol meg-
találjuk (és jogtalanul elveszszük) a Sötét
Erőt tartalmazó gömböt, ettől kezd-
ve belénk száll a gonosz erő, amit azon-
ban sokáig csak az átvezető videók alatt
láthatunk. Megkezdődik a hentelés: elő-
ször egy két lábon járó oroszlán pap-
pal kell megküzdenünk, majd szellemek,
pókok, tüzek, gyíkok és egyéb nyalánk-
ságok kerülnek terítékre. Mindegyiket
máshogy kell megölnünk, a játék egyen-
ként „mutatja be” az újabb szörnyeket,
hogy legyen elég időnk rájönni, hogy ho-
gyan is kéne végezni velük. Majd amikor
már belejöttünk a gyakorlatba, az ösz-
szes addig megismert ellenfelet eléink
dobja, általában egyszerre, hogy edzük
Ayumi lábizmaidat a sok ugrálásban. Ez a
cselekvés egyébként korántsem hasz-
talan: ugrálva tudunk kikerülni többféle
támadást is, ugrálva tudjuk legatásos-
sabbban használni pisztolyunkat, no meg

persze férfi játékosok számára egyéb él-
vezeteket is nyújthat egy hiányos pán-
célzat bámulása.

KI NEVEL A VÉGÉN?

A pisztoly csak az egyik lehetőség, amit
használhatunk a játékban, ezen kívül
alapvető felszerelésünk két kardunk és a
mágia: a legyőzött ellenfelekből úgyne-
vezett lelkeket kapunk – ez tulajdonké-
ppen tapasztalati pont –, amelyeket bár-
mikor beválthatunk újabb varázslatokra
és egyéb képességekre. Négy billentyű-
gombhoz lehet hozzárendelni a különbö-
ző képességeket, amelyek a közeli vagy
távoli ellenfeleket sebzik, vagy a kardun-
kat ruházzák fel varázserővel, és a kü-
lönböző elemekhez kapcsolódnak. Ezek
használatához düh pontokra van szük-
ség, amit henteléssel vagy dühkristályok
szétvágásával kaphatunk.

A kristályok szerves részét képezik a
játéknak, ugyanis minden egyes helyszí-
nen találhatóak belőlük párat. Bár kor-
látozott a számuk, alapvetően ezeket
kell, érdemes és hasznos használni a
csaták során. Egy-egy pályán leginkább
dühkristályok vannak, ezek mellett ke-
vés életkristály, és néha egyéb segít-
séget adó kristályok találhatóak meg.
Ezekon kívül elegendő lélekszámmért az
inventorynkból is fel tudjuk tölteni a
különböző mutatóinkat – de ezt az op-
ciót csak végszükség esetén érdemes
használni. Hogy milyen gyakran kell
használni ezeket, az egyéni igényektől,
ügyességtől és a nehézségi foktól függ.
Három választható mód van, könnyűtől

//Sophiaso



Dementorok/nazgulok/szellemek,
melyeket löni érdemes



A játék *Oniblade* néven már napvilágot látott 2007 decemberében – az IC Company adta ki PC-re, de kizárólag orosz nyelven.



Egy pókanyó (boss) és egyik kedves minionja fölöttem

A LÉNYEG, HOGY MEGYÜNK, HENTELÜNK, VALAMINT FELSZEDÜNK TÁRGYAKAT, AMIVEL JOBBAN FOGUNK HENTELNI

a nehézig, amely nem a szörnyek számában, hanem az erősségében mutatkozik meg leginkább (higgyétek el, könnyű módban is lesz mit hentelni, hehe). Miután kiválasztottuk, hogy mennyire vagyunk bátrak és tapasztaltak, elkezdődik a játék: úgy gondolnánk, hogy mivel hack and slashról van szó, szabadon bejárhatjuk a területeket, és lootolhatjuk az ellenfeleket. Ez részben így van, azonban Ayumi útja a kincsekhez elég kötött: területről területre kell mennünk, és ezt csak egyféle sorrendben tudjuk véghez vinni, ahogyan a játék akarja. Ahonnan több ajtó vezet kifelé, ott az elején csak egyfelé mehetünk, és így vezet szépen a térképen minket a „cselekmény”. Minden területen, akár új számunkra, akár felfedeztük már egyszer, végig kell harcolnunk magunkat szörnyek garmadáján, hogy tovább tudjunk menni. Gyakran vannak nehezebb ellenfelek, tulajdonképpen bossok, akiknél összevont taktikákat kell alkalmazni az előrébb jutás érdekében. Ha legyőztük az adott terepen az összes ellenfelet, kiírja a játék, hogy „Győzelem!”, ha pedig nem először járunk ott, akkor azt kapjuk, hogy „Szek-

tor kipucolva”. Ez az egyik furcsa pontja a játéknak: ha véletlenül visszafelé mentünk, nem előre, vagy ha épp vissza akarunk menni valami tárgyért egy korábbi terepre, akkor újratermelődnek az ellenfelek. Ha már egyszer végigharcoltuk magunkat rajtuk, akkor megvan rá a lehetőségünk, hogy csak átfussunk a pályán, mert nyitva lesz az átjáró, ugyanakkor frusztráló, hogy nem lehet nyugodtan sétálgatni a már előzetesen kipucolt terepen. Márpedig aki ki akarja maxolni a játékot (vagy legalábbis minél közelebb lenni hozzá), annak valószínűleg többször kell majd visszamennie egyes területekre otthagyt fejlesztésdarabokért és szétterülő vázákért. Minden terület után kapunk egy kiértékelést, hogy mennyiből mennyi vázát törtünk össze (ezek egyébként elszórva találhatóak a területen, és pontokat kapunk értük), mennyi helyet fedeztünk fel az adott területen, mennyit henteltünk, és a többi. Bónuszt kapunk minden maxolásért, így érdemes csata közben vázákat is törögetni, és felszedni mindent, ami felszedhető. A lényeg tehát abban rejlik, hogy megyünk, hentelünk, felsze-



A jégelementálok néha elkaphatnak

dünk tárgyakat, amivel jobban fogunk hentelni, és aztán megint megyünk és hentelünk, egyre táposabban. Ez egy jó dolog – egy ideig, mert amint kiismertük az új szörnyfajt, repetitívvé válik az egész. A bossok legyőzése általában úgy történik, hogy a minionjaikat kell leverni, ekkor sebezhetőek; a különböző ellenfeleket pedig löni, vágni, „mágiázni” kell addig, amíg el nem tűnik az összes. A játékban előrehaladva egyre több szörny néz velünk farkasszemet, és szinte minden pályán le kell győzni az összes addig ismert típust. Ez kissé unalmas, ráadásul a sok ugrálás, szaladgálás, vagdosás meglehetősen fejfájjalós, a nagyobb harcok kicsit émylyítően hatnak a játékosra. A csaták nagyon pörgősek, de monoton módon mennek, és igazából nem sokáig élvezetes harcolni, mégis valahogy repül az idő játék közben.

HENTELNI, HENTELNI, HENTELNI

Az *X-Blades* leginkább azoknak való, akik kevésbé történetorientált játékot szeretnének, amelyben a lényeg a hentelés, tulajdonképpen az ész nélküli hentelés. Persze itt is akadnak átvezető videók, meg egy kis történet és köhéző, de arányuk összességében elenyésző a játék egészéhez képest. Alapvetően Ayumi egyedül harcol, bár néha egy Sonic-Naruto hibrid kék hajú fickó is csatlakozik hozzánk, de általában hasznavehetetlen. Ő is, akárcsak hősnőnk, egy manga/anime kinézet által inspirált karakter, bár rajta kicsit több a páncél, de azért neki is kis izommotogató ruhája van, talán, hogy menőbbnek látsszon, vagy hogy a női játékosokat is megnyerjék. Engem sajnos nem sikerült, valahol elvesztettem az érdeklődést kék sünhaja és bárgyú tekintete között. Ayumi megjelenése viszont egyértelműen a férfi játékosokra van kihegyezve: kis tangában feszít végig, és mivel TPS-ről van szó, ezért általában a fenekét látjuk. Ezzel be is van löve a korosztály, felnőtt játéknak minősítették az erőszak és a „meztelenség” mi-

att. A PS3-as verzió borítóján ráadásul hősnőnk páncéja ugyanolyan, de alsóruházata többet takar, mint a játék Xboxos vagy PC-s változatában. Éljen a vicces cenzúra!

MAGYAROCK

Összességében érdemes kipróbálni az *X-Blades*-et: egy ideig élvezetes, a grafikája szemet gyönyörködtető, a zenével sincs semmi gond, tipikus metálrockos harczene, a trailerben és a menü alatt menő dal pedig egyértelműen a Linkin Parkra hajaz – akik szeretik az együtttest, nem fognak csalódni a játék taktusaiban. Telepítéskor magyar nyelvet is lehet választani: csak az átvezető videók lesznek idegen nyelvűek, de azokhoz is kapunk feliratot. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/x-blades

GameStar

Egy ideig élvezetes, pörgős és egyben monoton szörnyverés kevés történettel, sok ellenféllel.



HARDVERIGÉNY:

Pentium 4 2.0 GHz, 512 MB RAM, ATI Radeon 1650 256 MB vagy nVidia GeForce 7600 256 MB

- + szép környezet
- + csak hentelés!
- csak hentelés?
- néha fejfájósan pörgős
- iszonyatosan repetitív
- iszonyatosan repetitív

73

Azoknak, akik mindennél jobban szeretnek hentelni.

Halálos átjáró pályán fényvázslattal kardomon



Két csata között napozni is érdemes, hogy szép legyen a bőrünk





CRYOSTASIS: THE SLEEP OF REASON

KIADÓ 1C, 505 Games **FEJLESZTŐ** Action Form **RÖVIDEN** Egy „vérfagyasztó”, igen kecsgetető sztorival megáldott túlélő-horror FPS, középserű megoldásokkal kivitelezve

Állandó a negyven fok hideg, de fájni nem tudtam...

//Vakka



ORSZORSZÁGOT TÖRTÉNELME során nem egyszer Tél tábornoknak kellett kihúznia a slamasztikából. Gondoljunk csak Napóleon és csapatainak kalandjára, akik bár elérték Moszkvát, erejükből csak annyira futotta, hogy átfagyott végtagjaikat a városból megmaradt langyos parázson megmelegítsék, s már fordultak is vissza. Hitler Barbarossája eddig sem jutott. Neki a decemberi fagyokra sem sikerült huszonhét kilométernél jobban közelíteni Moszkvát, ami egyben a végső vereség első stádiuma is volt számára. Szóval, ha van hely a világon, ahol a télnek és a fagnak komoly, évszázadokra visszatekintő kultusza van, akkor muszkaföld ilyen. Ezért nem lepett meg túlságosan az orosz illetőségű Action Form és az 1C Company lépése, amikor 2006-ban egy minden tekintetben „vérfagyasztó” túlélő-horror FPS körvonalait kezdték elénk felvázolni. Elvégre kitől is várhatná az ember, hogy mindenkinél hitelesebben adja vissza a csontig hatoló sarki hideg okozta semmihez sem fogható szenvedést, mint tőlük. S most, hogy végre köreinkben üdvözölhetjük a *Cryostasis: Sleep of Reason*-t, az is kiderül, mennyire is sikerült nekik ez valójában.

KEMÉNY TÉL VOLT, FIAM

A sztori szempontjából mindenképp. 1981-et írunk, a helyszín pedig a több mint húsz éve az északi sarkkörnél végzetes hajótörést szenvedett szovjet atommeghajtású jégtörő, a „The North Wind” fedélzete. A szerencsétlen eset után egyébként a monstrem nem süllyedt a tenger fenekére. Bár a vártnál nagyobb jégdarabok helyrehozhatatlan károkat okoztak benne, ez a természeti jelenség ugyanakkor meg is akadályozza a tengeralattállóba történő átalakulását. Húsz év után pedig rajtunk a sor, hogy az épp arra szánkázó sarkkutató Alexander Nesterov, egy „mezei” meteorológus képében fényt derítsünk a hajó katasztrófáját övező évtizedes rejtélyre. Hamar kiderül azonban, hogy a halottnak hitt legénység nagyon is „élő” tud lenni, ha úgy akarja. ...de ez már csak így megy. Az első fél óra a játékból kiváló, de csak azért, mert a készítők ennyi idő alatt – megjegyzem, hanyagul – az összes ütőkártyáját kijátsszák a *Cryostasis: Sleep of Reason*-nek, bár általában igaz, hogy a kevés tényleg hamar elfogy. Ezzel szinte semmi újdonságot nem hagynak a maradék, sok órányi játékidőre, ami így –

a történet kibontakozását leszámítva – egyszerűen unalmas. Itt van mindjárt a játék legeredetibb ficsőre, amit Mental Echo-nak hívunk. Ez hősünk egy olyan természetfeletti képessége, amit a nem természetes halált matrőrök (mondjuk balesetben vagy társaik keze által meghalt) holttestén tud alkalmazni. Ők különböznek is az átlagos hulláktól, bár legalább annyira halottak. A másság rajtuk egyaránt látható és hallható, mivel szívójáékon halvány fény szűrődik át a testükből, amit halk, lassú, ám erőteljes szívverés hangja kísér. Ha pedig elég közel megyünk hozzájuk, a Mental Echoval képesek vagyunk újra átélni szegény szerencsétlen utolsó pillanatait, közvetlenül a halála előtt. Továbbmegyek:



i A játék alatt egymás után találunk majd furcsa, rajzolt képeket, melyek történetét egy idősebb nő hang mondja majd el nekünk. Ezek egy fiatal férfiról szólnak, aki menekülés közben a halálba vezette társait, akik később fellázadtak ellene. Pont ahogy a legénység tette a „The North Wind” kapitányával.



Kibírod a hét fogást, vagy megfogjam egyből?



Már a szoliban is új trend hódít

SOHA ENNYI GOMBOT ÉS KART NEM NYOMTAM VAGY HÚZTAM MEG, MINT ITT AZ ELSŐ HÁROM ÓRÁBAN

a jelenleg halott akkori énével képek vagyunk megváltoztatni a dolgok kimenetelét, ami legtöbbször a jelenbeli előrehaladásunk záloga. Például hogy ki tudjunk nyitni egy nyílra nem akaró ajtót, a delikvens emlékeiben visszautazva annak saját kezeivel kell úgy alakítani a dolgokat a múltban, hogy egyrészt életben maradjon, másrészt nekünk, húsz évvel később engedjen végre az a fránya zár. Magyarán a múltból manipuláljuk a jelent. Ez az egyetlen olyan tulajdonsága a *Cryostasis: Sleep of Reason*-nek, amire (még) csillogó szemekkel rikkantva lehet mondani, hogy „Ez már döfi!”.

SZERETJÜK TOVÁBBÁ, MERT...

Mental Echo túlélésünk ugyanakkor elengedhetetlen ahhoz, hogy végre összeálljon a „The North Wind” tragédiájának szívbemarkoló mozaikja. Minden ilyen „flashback” alkalmával egy újabb apró részlet kerül a helyére, amit ha szorgalmasan és figyelmesen gyűjtögetünk, egy kivételesen emberközeli történet bimbózik ki előttünk. Ott leszünk, amikor a kapitány rossz döntésével a gellérthegynyi jégóriások közé hajózik, a pánikban, amikor mindenki együttműködve ugyan, de a saját életét menti, vagy amikor az utolsó nukleáris üzemanyagrudat is a reaktorba helyezik, hogy ha már segítség nem jön, legalább legyen, ami még pár napig fűti a hajót. Mindezt a múltban, első számú személyben látva és átélve. Ezt teszi még hitelesebbé az itt-ott elnagyolt, de összességében kifogástalan DirectX 10-es grafikai megjelenés, ami mellé – GeForce 8000-es szériától – nVidia PhysX is társul. Igaz, soha nem fogunk kilométerekre ellátni (sőt, de erre még visszatérek), ám a szűkre szabott terek, a ritkán fellelhető szélfúttá rongy, és a még ritkábban látható hullámozó víz így is képesek megzavarni a legizmosabb PC-t is.

Játékbeli fegyvereinket semmi különlegesség nem övezi. Kezdetben az öklünket tesszük oda az olvadozó élőhullottaknak, majd jöhet a jó öreg balta, s végül a világháborús löfegyverek. Érdekes, hogy életerőnk megegyezik testünk hőmérsékletével, amit egy jobb oldali mérőóra jelez, a külső hőmérséklettel egyetemben. Ha a környezet hőmérséklete alacsonyabb, mint a miénk, akkor idővel belső hőmérsékletünk is vérszesen lecsökken. Ilyenkor a legkisebb sérülés is halálos tud lenni. Talál-

kozni fogunk viszont úgynevezett meleg pontokkal, ahol ingyen és bármennyig melegíthetjük magunkat, visszanyerve ezzel teljes életerőnket. Pont ezért furcsán veszi ki magát, amikor péppé veretem magam valamelyik döggel, majd a tűz köré (ki gyűjtötte?!), kuporodva, vagy az izzó fűtőcsőnél (miért fagyott akkor meg mindenki?!) melegegded szempillantás alatt meggyógyulok. Itt már nálam is olvadt a jég...

FEKETE LEVES

Ennyivel el is fogytak a jó dolgok, így hát folytatom a rosszal. Egy levegővel, mert úgy könnyebb: a *Cryostasis: Sleep of Reason* egy végtelenül lineáris, hanyagul agyonszkriptelt, unalmas és szörnyen bugos FPS, amiben félni soha nem fogunk, csak egyszer-kétszer megijedni. Az egész játék a fülétől a farkáig másból sem áll, minthogy kapcsolókat nyomkodunk, hogy ezáltal más kapcsolókhoz hozzájutva még több kapcsoló kerüljön a kezünk közé. Játékban még soha ennyi gombot és kart nem nyomtam vagy húztam meg, mint itt az első három órában. A szűk folyosókon és kabinokon keresztül gyakorlatilag egy alagútban haladunk, (valóban szükség volt távcsöves puskára...) ahol csak megnyomod a gombot, megöled, ami jön, majd mész a következőhöz. Egy kis tapasztalattal „meszsziról” meg tudod mondani, hogy honnan fog valami a nyakadba ugrani, amikor épp elmész mellette. Sőt, a készítők arra sem vették a fáradságot, hogy ezt valahogy szalonképebbé tegyék. Ha hátrálva haladsz át azon a ponton, ami beindítja az eseményeket, saját szemeddel láthatod, amint a mögéd szánt monsztra a semmiből (pontosabban a memóriából) hirtelen az orrod előtt terem és megtámad. Ezt a megoldást a *Doom 3*-ban sem szerettem, de ott legalább jól csinálták. A puskákkal célozni gyakorlatilag nem lehet, mivel állandóan mozognak a kézből (maximum életerőnél és hőmérsékleten is), így az irányzékot nehéz egy sík-

ba hozni, amihez az időtlen utánhúzás is társul. Meg se próbálunk oldalra mozgó célpontra tartani, mert mögé lövünk. Inkább várjuk meg, míg egyenesen felénk tart vagy már gypál. Vagy azt, amikor fennakad valamilyen korlátban vagy falban, és képtelen onnan kiszabadulni. Csak forog, vibrál, és újrapróbálkozik. Ekkor könnyű a prédá, csak a húsa büdös. Nagy szerencséje a *Cryostasis: Sleep of Reason*-nek, hogy ilyen háttérstorival és egyetlen remek ötlettel áldotta meg a sors. Csak emiatt nem sülyed el végképp, de soha nem fog szabadulni hibáinak fagyos béklyóitól. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/cryostasis-sleep-of-reason

GameStar

A legtöbbször csalódnál fogok benne, de fanatikusok mindenhol vannak. Nekik sok szerencsét!



HARDVERIGÉNY:

Pentium Dual Core/Athlon X2
 1 GB RAM, nVidia 7800 /
 Radeon X1800, 6 GB HDD

- jó sztori
- szép grafika/ kiváló hang
- időutazás
- bugos
- unalmas
- lineáris

71

Ez bizony odafagyott. Meg se moccan.

HAJÓ A VÉGE

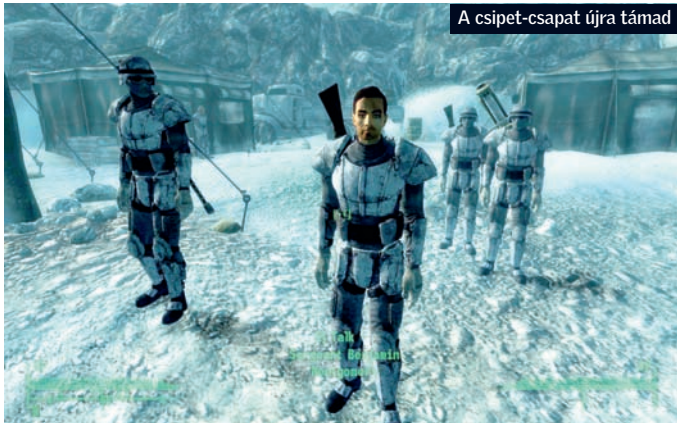
Majdnem igaz történet



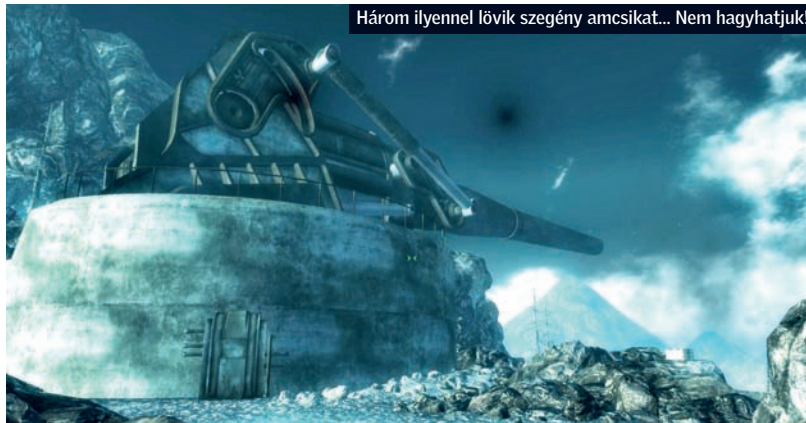
AZ ELSŐ ATOMMEGHAJTÁSÚ JÉGTÖRŐT

a Szovjetunió állította csatarendbe 1957-ben. Az NS Lenin névre keresztelt monstros 134 méter hosszú volt, legnagyobb szélessége 27 méter, merülése majdnem 10 méter. Két méter vastag jégben 18 csomóval bírt haladni. A hajó OK-150-es típusú reaktorában 1965-ben és 1967-ben is súlyos atombaleset történt. Ugyanilyen hajón játszódik a *Cryostasis* is.

Ez az első kiegészítő, de legalábbis DLC a Fallout 3-hoz. Az elkövetkező hónapokban még két másikat terveznek kiadni The Pit és Broken Steel névvel. Az Anchorage egy katonai szimulációba viszi el a játékosokat, ami a Fallout 3 egyik háttértörténetéhez kapcsolódik, az Anchorage-i csata címmel. Itt a játékosok Alaszka környékén élő körülményekben próbálnak meg álcázva átjutni a kommunista kínai megszállók egységei között.



A csipet-csapat újra támad



Három ilyenrel lövik szegény amcsikat... Nem hagyhatjuk!

FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

KIADÓ Bethesda Softworks **FEJLESZTŐ** Bethesda Game Studios **RÖVIDEN** Egy érdekes katonai szimuláció Alaszka fagyos világába, ahol a gonosz komcsi kínaiaknak kell mőresre tanítanunk.

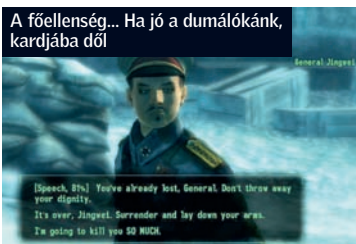
Alaszka, hideg, kommunista kínaiak, sehol egy nő... Rémes...

//Malachit

A KI VÉGIGJÁTSZOTTA A FALLOUT 3-AT, abban jogosan merül föl a kérdés, hogy mégis hogy a rossebbe keveredhetünk a végki-fejlet után bármi egyéb kalandba? A válasz igen egyszerű: van a Bethesda-nak egy nagyon jól bevált sztorirendszere, amit kábé nagyanyaink idejéből hozdoznak magukkal, és gondosan elrejtik minden egyes játékukba. Az olyan öskövületek, mint én, biztosan játszottak az egyik előddel, a Daggerfall nevű játékkal, amikor az utcán kóboroltunk két hőstettünk között, de egyszer csak elénk ugrott egy kisfiú, aki a kezünkbe nyomott egy papírkát, a következőkkel: ej-haj, nagy a baj, csak egy olyan nagy hős tud segíteni nekünk, mint te, bla bla bla... Na így megy ez, kérem.

FORGET THE PAST

Ez a Fallout 3 esetében így néz ki: a pusztulat közepén, miközben ütöm a ki***ott Mole Rat (itt a szöveg elmosódott és olvashatatlan, talán „kikapott” vagy „kilakoltatott”? – mazur) fejét a Moirától kapott botocskámmal, egyszer csak bejön egy rádióadó, amin a kiteszított Brotherhoodosok kérik segítséget. Na, beh jó... Elszütyögünk a megadott koordinátákra, ahol amint meglátnak, rögtön elkezdnek osztani minket, hogy mint kívülálló, mi a frászkarikát akarunk ott. Mivel sok lehetőségünk nincs: vagy mi, vagy a mellettünk álló ijedt Feral Ghoul, ezért inkább



A főellenség... Ha jó a dumálókánk, kardjába dól

ránk esik a választás, mivel a ghoulak több esze volt, hogy idejében lelépjen. Miután elvezettek a főnökig, tőle megtudjuk, hogy sikeresen rátették a kezüket erre a remek kis létesítményre, ami katonákat képezett ki a kínai kommunisták ellen. Ám a fegyverraktár csak akkor nyílik ki, ha valaki végigcsinálja a kiképző szimulációt. Mivel nekünk van PipBoy 3000-es a kezünkhöz csatolva, ami kompatibilis az itteni számítógéppel, a főnök úgy gondolja, ez nekünk való feladat lesz. Viszont a jutalomról sem feledkezik el, hiszen ha sikerrel járunk, akkor bátran választhatunk egy tárgyat abból a remek fegyverraktárból. Tehát ha mindez frankó számunkra, akkor nincs más dolgunk, mint felvenni a szimulációhoz szükséges ruházatot és becsatlakozni a rendszerbe.

MISI VAGYOK A HEGRŐL...

A gépezet már ismerős lehet számunkra, mivel a Vault 112-ben már találkozhattunk vele. Pár pillanat és máris a fagyos, hideg Alaszka-ban, egy hegytetőn találhatjuk magunkat, ahol rögtön megszólít minket a kiegészítő egyik főszereplője, Benjamin szádós, aki végig fog minket kísérni az egész játék alatt. Rádásul nála van a Joker lap, mivel halhatatlan, vagyis ha tűzharcba keveredünk, akkor nyugodtan megvárhatjuk, amíg lerendezi az ellent. A játék két nagy részre osztható. Az első, amikor megérkezünk: itt három lövegornyot kell felrobantani. Ez nem más, mint egy egyszerű FPS hent. Ha mindezzel megvagyunk, akkor jön az izgibb rész, ahol három különböző célpontot kell elfoglalnunk, azért, hogy a hős amerikai csapat végső csapat tudjon mérni a gaz kommunista kínai csapatok ellen. Itt saját magunk állíthatunk össze egy kisebb csapásmérő egységet, a fősátorban található komputer segítségével. Választhatunk különböző emberi és

robot egységet is. Most ezeket nem részletezném, elég egyszerűek, valamint minden le van írva. A robotokat nem ajánlom, én csak szívtam velük. Ámde ha menet közben jönnek rá, hogy nem tetszik a csapatösszeállítás, akkor tűzszünetek között simán odaballaghatunk egyik társunkhoz, és lazán a fülébe súghatjuk: távozz. Ekkor eltűnik, és a jól megismert Benjamin századosal beszélve kérhetünk egy másik szerencsétlent, aki azonnal megjelenve harcra kész lesz. Így lehet elesett társainkat is pótolni.

THE MATRIX HAS YOU

Még egy apróság: mivel ez egy szimuláció, ezért nem lesz nálunk semmilyen stimpack, amivel harc közben gyógyulhatunk, valamint ha megdeglünk, akkor a valóságban is hullák leszünk. Hiszen tudjuk, a test nem létezhet tudat nélkül... A pályákon külön elhelyezett helyeken lehet gyógyulni vagy lőszert szerezni. Ezeket a tárgyakat szerencsére könnyen megtalálhatjuk, mivel pirosan villognak. Energiafegyveren kívül minden mást lehet használni, vagyis aki úgy járt, mint én, és csak az energy weaponst toltta, annak lehetnek kellemetlenségei emiatt. Azért mégis akad egy frankó csúzi: aki rágyúrt a speechre, az ledumálhatja a quartermastert, hogy adja ki a spéci cuccost, ami egy Gauss Gun. Na, ezzel oda lehet pörkölni. Én azért többet vártam az első kiegészítőtől (amennyiben ez a Microsoft pontokért vehető valami annak tekinthető), de azért nem rossz, amit kaptunk. Viszont kb. két óra alatt végig lehet tolni, de nézzük a jó oldalát, legalább gyorsan visszatérhetünk a Játéközönre Tower Defense-elni. Ja, és ha sikerült kinyitni a fegyverraktár ajtaját, hallgassuk végig az utána történő párbeszédet. Egypár szót ejtenek a telepítéséről is. Az xboxos verzió valamivel egyszer-

rűbben elérhető, hiszen 800 pontért (kb. 3000 forint) azonnal letölthetjük. Pontokat bármelyik konzol shopban vásárolhatunk. A PC-s verzió egy kissé bonyolultabb, mivel kis hazánkba a lengyel/angol verzió került. Szerencsénkre, ha elmegyünk a <http://gamestar.hu/fallout-3-dlc-segedlet-pc-seknek.html> linkre, és az ott leírtakat követve megoldhatjuk a problémát. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

<http://gamestar.hu/fallout-3-operation-anchorage>

GameStar

Többet vártam, de csak ennyi lett. Türelmetlenül várom a többit, kár lenne a Fallout világot veszni hagyni.



HARDVERIGÉNY:

2,2 GHz Intel vagy XP 3000+ AMD
2 GB RAM, Geforce 8800 GT
6,5 GB szabad hely

- jól megcsinált harci szimuláció
- csapásmérő egység összeállítása
- Gauss Gun!!!
- túl könnyű
- nagyon rövid
- ez csak egy mellékületés

80

Elsőnek nem rossz, de a többire gyúrjatok rá, srácok!

i Az egyik legnagyobb „segítségünk” az „enhanced vision”. Hatására azonnal látjuk, merre is kell továbbhaladnunk, abban a ritka esetben, amikor eltévednénk. Mivel a játék amúgy sem bonyolult, ez a képesség sikeresen megátalja, hogy akár egy percig is gondolkodnunk kelljen.



Mindjárt megyek, de most ne nézzetek ide.



Trollok laknak itt, de most a fórumon dolgoznak.

BOLT

KIADÓ Disney Interactive **FEJLESZTŐ** Avalanche Software **RÖVIDEN** A Disney legújabb hőse újabb kalandokra indul, de sajnos elbukik

Bezár a bolt?

FILMBŐL NEHÉZ JÓ JÁTÉKOT csinálni, mégis szinte minden sikeres – vagy annak tervezett – filmből készül játék is. Ezek az alkotások nagyrészt a film hírnevének köszönhetik sikerüket, ám általában elmondható róluk, hogy sem technológiai, sem játéktechnikai téren nem kiemelkedő alkotások. Sajnos a Disney legújabb hőseinek kalandjait feldolgozó játék sem kivétel.

EGYSZER VOLT EGY BOLT

A legtöbb filmátirat már csak azért sem lehet innovatív, mert ugyebár a sztorinak kapcsolódnia kell a filmhez, esetleg kiegészítheti azt. A *Bolt* esetében viszont a fejlesztők gondoltak egy merészet, és újítani mertek. Aki esetleg nem ismerné, a film sztorija dióhéjban: Bolt egy kutyika, aki azt képzeleli magáról, hogy ő egy szuperkutya, de közben nem is, mert csak egy filmsozozat főszereplője, de ő ezt nem tudja jól, és egyszer csak elveszik, aztán haza kell neki mennie átszelve egész Amerikát. Nos, a moziban ez marha jól működött, de a játékot nehéz lett volna eb-

ből csinálni, így aztán az Avalanche arra gondolt, hogy a játék a filmsorozat eddig be nem mutatott részeit prezentálja számunkra. Az ötlet jó. A kivitelezés csapnivaló. A legbosszantóbb, hogy ebből lehetett volna csinálni egy valóban jó játékot, ám amivel végül sikerült a nagyközönség elé állni... arra nem találunk szavakat.

5K SHADOWBOLT

Jelen tesztet a PC verzió kipróbálása során szerzett tapasztalatok alapján készítettem, de egy kis kutatás után nyugodtan kijelenthetem, hogy a többi verzió sem jobb. Az első sokk az indítás során ért. Itt adhatjuk meg a grafikai beállításokat, valamint konfigurálhatjuk a billentyűzetet és a gamepadot. Egeret nem, merthogy ilyesmit a program nem használ. A grafika és a felbontás lehet low, medium és high. Ez még annyira nem is gáz – minek terheljük a felhasználót csacskságokkal – de az igen, hogy a felbontást „high”-ra pakolva is maximum 1280*1024-ben játszhatunk. 2009-ben azért már a pimaszság teteje ilyen színvonalú szoft-

ver készítése. Sebjaj, gondolnánk, hiszen majd a játékelmény mindenért kárpótol. Újabb csalódás vár azonban a lelkes Bolt rajongókra. A kezdő képsorok után egy maximálisan sivár és gagyi terepen találjuk magunkat, hol Penny, hol Bolt bőrében. Penny inkább lopakodik, és trükközik – amolyan Sam Fisher tanítvány – míg Bolt hősiesen szétmarcangol mindenkit. A grafika pocskék, a textúrák 1986-ot idézik, még a főszereplőket is maximálisan elnagyolták. A pályák sivarak, ötlettelennék, de ha esetleg elakadnánk – 5 éves kor felett égő – akkor is van tulajdonságunk, ami azonnal segít továbbhaladni. Penny lopakodásból támadva egy ütessel elintéz bárkit, egy humoros kis animáció keretében, ami az első 20 alkalommal még oké, de mivel ellenfél van doszta, egy idő után frusztráló. A játék legjobb ötlete amúgy Penny szuper botocskája – a filmben a rollert hajtogatta ki belőle – melynek segítségével falra mászik, ajtót feszít fel, párkányokra tapad, és nem mellékesen sallereket osztogat. Ez az egy jó pont azonban kevés az üdvösséghez. Bolt viszont nem bujkál, hanem támad, és torokra megy vadul. A kutyussal harcolni eleinte még élvezetes, de sajnos ezt a részt is sikerült eltolni. Az még oké, hogy az ellenfelek agyhalottak, nem is vártam mást, viszont blökinck szinte sérthetetlen, és olyan mozgásokat tud, ami egy pankrátornak is dicsőségére válna. Az első néhány akciójelenet ettől függetlenül élvezetes, itt éri el a játék a csúcspontját, viszont mivel rengetegszer kell

rendet raknunk, egy idő után már annyira unalmas, hogy szívből megutáljuk az egészet. Sok kellemetlen dolgot lehetne még írni a játékról, de nincs szívem tovább szapulni. Ennyiből is látszik, hogy jobban jár mindenki, ha messzire elkerüli, vagy inkább megnézi a filmet még egyszer. **CS**

//Gulius

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/bolt

GameStar

Az Avalanche legközelebb próbáljon meg animációs filmet készíteni, hátha az jobban megy



HARDVERIGÉNY:

Ez egy igénytelen játék. Talán még hardverigénye sincs.

- hátöő...
- gyenge grafika
- nulla kihívás
- hol az egér?

51

Még próbálkoznak is gyenge





Pluntyi tökéletesen beleolvad a környezetbe



Nem slankít ez a hacuka nagyon?

SPORE: CREEPY & CUTE PARTS

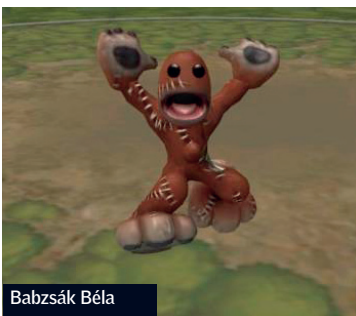
KIADÓ EA FEJLESZTŐ Maxis RÖVIDEN A *Spore*, minden bizonnyal a *Sims* széria példáját követve kiegészítők tömkelegével fogja a rajongókat kényeztetni. Íme, az első.

Will Wright legújabb alkotása nem titkoltan a The Sims széria babérjaira tör /Gulius

WILL WRIGHT ÉS CSAPATA eddig minden játékkal történelmet írtak. A *Sim City* első része óta, amihez csak hozzányúlt az úriember, arannyá vált. Legújabb üdvöskéje, a *Spore* is szép sikereket ér el, még ha népszerűsége egyelőre nem is vetekszik a *The Sims* sorozatával. Willék nem esnek kétségbe, hanem kiegészítők végeláthatatlan sorával próbálják majd a játékosokat elcsábítani. Ezen kiegészítők első darabja már meg is jelent, bár igazándiból a *Creepy & Cute Parts* nem nevezhető kiegészítőnek, hiszen nem tartalmaz mást, mint – meglepő módon – néhány új „alkatrészt”.

LÁBAM KÉT GÖRBE CSŐ...

A *Creepy & Cute Pack* feltelepítése után a „kreatúra kreátorban” valnak elérhető-



Babzsák Béla

vé az új csacskaságok, azaz amennyiben új játékot kezdünk, a második fázisig mindenképpen el kell jutnunk, hogy használhassuk őket. Sőt ez még nem is elég, hiszen ezeket az újdonságokat is meg kell szerezniük, a már ismert módon. Az új cuccok szám szerint hatvanan vannak, úgy mint 12 kar, szem, pofázmány, stb. Megtalálásuk után az új szerzemények külön menüpont alatt lesznek elérhetőek, ezáltal is megkönnyítve az újhullámos lények létrehozását. Hogy teljes legyen a nagygenerál, az ugyancsak tuningolt „test drive” szekcióban is találkozhatunk eddig nem látott animációkkal. A nyilvánvaló creepy mozdulatok között megtalálható például a zombi-vonaglás, amihez passzol a sátáni kacaj emote. A kis incifinci tündibünci lények is kaptak természetesen néhány új gesztust, a flörtölés példának okáért valóban tük cucik, bár kicsiny feleségem igen furán nézett rám, amikor bevettem a popórázós taktikát. Az új mozgások között akad olyan is, melyet ártatlan lényünk képtelen végrehajtani. Ilyen a balett, melynek hatására az én kis Pluntyim teljesen magába zuhant, és mellé is esett, ahogy kell.

LELÓG A NAGY BOGYÓM

Az új alkatrészek sajnos igazán sok újat nem hoznak a játékba, annak ellenére, hogy ezek segítségével minden bizonnyal az

eddiginél is hihetlenebb lények költöznek majd a *Spore* szerverekre. Az új karok és lábak még talán nem is annyira mérvadóak, ám a praclik és tappancsok terén nagyot alkotott a Maxis, nem beszélve a kiegészítőkről – az utolsó két ablak – ahol néhány igen elborult bizgerentyűt és pillenpántyút találhatunk. Kellő türelemmel és kitartással olyan elképesztő szörnyetegeket – vagy szörpamacspofikat – lehet búvíolni, hogy netovább! Az új arcberendezések között is akad néhány igazán poénos, na és azok a szemek! Kedvencem a gombszemű, enyhén *LittleBigPlanet* beütésű kreálmány (elvileg itt van valahol). Rajta megfigyelhetjük a 48 új bőrfelület egyikét is, és nem lenne meglepő, ha valóban a fenti játék ihlette volna a készítőket.

KELLESZ NEKEM, CUNCIMÓKUS!

Nehéz ezt a kis pakkot értékelni, mert hát igazából a játékmenetbe nem nyúltak a készítők, és valljuk be, az a néhány alkatrész akár ingyenes letölthető tartalomként is érkezhetett volna. A kb. 3000-3500 forintos ár nem éppen egy hatalmas összeg, így aki a mai napig tolja a játékot, szerintem simán fektessen be. Attól sem kell tartanunk, hogy ilyen lesz az összes kiegészítő, hiszen a hírek szerint tavasszal már érkezik is a következő, egy kicsit komolyabb újításokat hozó bővítés.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

GameStar

Kellemes volt, de ha tavaszig várunk, sokkal-sokkal több üti majd a markunkat.



HARDVERIGÉNY:

Pentium 4 2.5 Ghz Core/Athlon xp 3000+, 1 GB RAM
nVidia 6600 / Radeon X800

- még több testrészt
- még több állatka
- jó ár
- ennyiben ki is merült
- megunható

75

Kész állatkert

i A JoWood annyira sietett a kiadással, hogy tesztelésre nem maradt idő, ezért a *Forsaken Gods* talán a legbugosabb játék, amit valaha is kiadtak. A kiadó honlapján már több javítás elérhető, amiket nagyon is ajánlott telepíteni, de a több kimentett állás használata ezek után is erősen javallott.



Mit sütsz, kis szűcs?



Abban a várban, jóember, abban a várban ki lakik?!

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

KIADÓ JoWood **FEJLESZTŐ** Trine Games **RÖVIDEN** A *Gothic* sorozat legújabb tagja arra lett volna hivatott, hogy összekesse a harmadik és a negyedik epizódot.

A Névtelen Hős ezúttal olyan pácba keveredik, ahonnan nincs menekvés //Gulius

A RAJONGÓK BIZONYÁRA örömmel üdvözölték a JoWood döntését, hogy a harmadik és negyedik epizódot egy kiegészítő lemezzel kötik össze. Sok megválaszolatlan kérdésre választ kapunk, elvarrják a szálakat, és sejtetni engedik, miről is szól majd a következő rész. A történet a *Gothic 3* befejező képsorai után néhány héttel kezdődik, hősünknek vissza kell térnie Myrtanába, mert úgy tűnik, az isteneknek nincs annyi köze a háborúhoz, mint azt Xardas hitte. Myrtana négy részre szakadt, és újra háború dúlja, nekünk pedig feltett szándékunk véglegesen rendet tenni (tudjátok, világbéke meg minden).

A JÓ Aki játszott már *Gothic* játékkal, az tudja, hogy az összes epizódnak olyan szintű sztorija és hangulata van, amit ritkán tapasztalunk, talán csak a BioWare RPG-i hoznak hasonló színvonalat e téren. A helyzet ebből a szempontból most is jó, hiszen a *Forsaken Gods* világa nagyszerűen megalkotott, minden frakciónak hihető és

érthető céljai vannak, mi pedig eldönthetjük, melyik oldalra állunk, kit segítünk győzelemre. A karakterfejlesztés még mindig nagyon jó, a szintlépéskor kapott pontok – és néhány tanító – segítségével még mindig hihetetlenül változatos hőst alkothatunk. Lehetünk sötétben lopakodó gazfickó, aki az alsóneműjétől is képes bárkit megszabadítani észrevétlenül, vagy éppen kétkezes pallossal küzdő hősies lovag, esetleg profi mesterlövész, de akár hatalmas mágus is.

A ROSSZ A rossz, hogy sajnos ezt már mind láttuk. A bevezető képsorok ugyan némileg magyarázatul szolgálnak, miért is leszen hősünk újfent gagyi, de hát könyörgöm, ezt a „fordulatot” negyedszerre is ellőni már pofátlanság. Igaz, most nem első szintre pofoznak minket vissza, csak tizedikre, de akkor is. Még ezt is elviselném, ha az elvesztett képességek helyett esetleg kapnánk valami újat, de nem, ugyanazokat a tulajdonságainkat kell visszazerezni ezredszerre. Ez kérem, gáz. Aztán jön a já-

ték alapvetően jó rendszere, hogy ugye nem állnak velünk szóba, amíg nem bizonyítjuk elkötelezettségünket egy bizonyos frakció iránt. Ez is oké, de úgy látszik, Myrtanában pár hét alatt mindenki elfeledte, kik is vagyunk, még országos cimboráink is csak akkor hajlandóak velünk szóba állni, ha előtte minden alattvalójuk elhiszi, hogy mi most aztán tényleg jó fiúk vagyunk. Oké, legyen hosszú a játékidő, de szerintem ezt ennél jobban is megoldhatták volna. Aztán ott vannak még a bugok. A sorozatnak szinte végjegyévé vált, hogy bugosan jön ki, de azt hittük, a harmadik rész után erre jobban odafigyelnek. De nem. Olyannyira nem, hogy az első patch telepítése nélkül a fő sztoriszálát sem tudjuk végigoltni, de a tapasztalás után is elképesztő hibákkal találkozhatunk. A küldetést adó NPC-k nem állnak szóba velünk, esetleg a szemek előtt válnak semmivé, de a legjobb, amikor a csacsogás végén simán belegyalogolnak, mondjuk egy hegyoldalba, hogy aztán soha ne lássa őket senki. A fordítás gyatra, sokszor nem fér el a szöveg a dobozban, ergo fél mondatok lemaradnak, a szinkron csapnivaló.

ba csökkentjük le a grafika részletességét, a szaggatás permanens kísérőnk lesz Myrtana világában. A fejlesztéseknek „hála” kaptunk tehát egy randa játékot, ami nem is fut rendesen, nagy gratula a készítőknél. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

GameStar

A *Forsaken Gods* sajnos tovább rombolta a sorozat amúgy is megtépzott hírnevét.



HARDVERIGÉNY:

2 GHz-es processzor, 1 GB RAM
128 MB VRAM (de mindegy, mert mindenképpen szaggatni fog)

- ⊕ szabadon bejárható világ
- ⊕ érdekes történet
- ⊕ jó fejlődésrendszer
- ⊖ bugok
- ⊖ mindezt már láttuk

45

Ezt így, ebben a formában, köszönjük, de nem kérjük...



Felújításra szoruló ház eladó, kilátással a tóra

STREET FIGHTER IV

KIADÓ Capcom FEJLESZTŐ Capcom RÖVIDEN Röviden? Ez egy élő legenda

Hadöken, Shöryö-ken! Ezen speciális támadások régen beleégtek retinkánkba és hallójáratunkba. Most újra itt vannak, császárság!

//Flatline

MÁR CSAK ÓRÁK KÉRDÉSE szinte és megérkezik a Street Fighter 4 a boltokba. Azok a fiatalok, akik ma már nem is annyira nevezhetők talán annak, harmincas éveikhez közelítve, biztos vagyok benne, hogy tonnaszám helyezték el a fém húsasokat a robotos Street Fighter 2-automaták gyomrában 17 évvel ezelőtt. Összepasszírozódva, csoportosan próbálták figyelni a menők mozdulatsorait és álmodozni arról, hogy egyszer talán ők is olyan profin fognak játszani Chun Livel, mint a „nagyok”. Persze hetente ment a vita, hogy most akkor melyik karakter a legerősebb, de pont a nagyszerűségét és hihetetlen jól balanszott játékmenetét dicsérte a Street Fighter 2-nek, hogy

bármelyik karaktert is választotta az ember, sohasem kellett úgy éreznie, hogy hátrányban van az ultracsaló-verhetetlen másik harcos miatt.

A JOYSTICK GYLKOS ŐS MESTER

Többször viccelődnek a szakmán belül a sorozat nevével, ugyanis annyi extrém hosszú nevű változat jelent már meg az évek során, hogy hihetetlen nehéz követni, hát még gyűjteni, hogy mik is voltak az epizódok (Super Street Fighter 2 Turbo Alpha Special Edition). A második rész máig az egyik legtöbb platformra portolt játék közé tartozik. A gyors történelmi áttekintéseket senki sem szereti, így rövidre is zárom, de még fontos megemlíteni a Street Fighter 3-at is, amely messze nem volt annyira sikeres, mint a második rész, de azért nem kellett panaszkodnia és bőven elég követője volt/van ahhoz, hogy bármelyik pillanatban akkora figyelmet kapjon a Capcom vereke-

dős szériája, mint modnjuk a Mortal Kombat.

Be kell valljam, én nem élvezem annyira a verekedős játékokat azóta, mióta 3D-ben vannak, leginkább a Soul Calibur széria második része tetszett közülük, de itt az ideje, hogy végre rájöjjenek a fejlesztők, hogy élvezetes és kompetitív harcot csak akkor lehet JÓL csinálni, ha nem kell az oldallépésekkel foglalkozni. Az SF4 grafikailag páratlan, noha látszik, hogy 3D-modellekkel dolgoznak (nyilvánvalóan), cel-shaded filtert kapott az egész, a háttereket pedig olyan szépen megrajolták (és animálták), ahogy kell. Természetesen vajmi kevés a lehetőségünk a háttérrel való interakcióra, de ez mindig is így volt, nem is hiányzik sok embernek.

KÉT ÉVTIZEDES TAPASZTALAT A NYERŐ?

A játékmeneti újítások között a legfontosabb az, hogy



Chun Li legjobb speckója, új dízájnnal.



Nem létezne Street Fighter 4, ha az Xbox Live Arcade-n kiadott Street Fighter 2 HD nem lett volna olyan sikeres. A Capcom hivatalosan is elismerte, hogy nem terveztek folytatást, teljesen véletlen bolygógyűjtállás és más kérdése, hogy zöld utat kapott a projekt. A verekedős játékok ma oly megszokott 3D-s megközelítése mellett meg merték lépni azt, hogy 2D-alapokon hagyják az egészét. Azonnali ájulás következett be az örömtől mindenhol.



Fokusz támadás, Guile módra.



Dhalsim a gyakorló pályán is nyúl. (Eééérted..)

KOMPETITÍV HARCOT CSAK AKKOR LEHET JÓL CSINÁLNI, HA NEM KELL AZ OLDALLÉPÉSEKEL FOGLALKOZNI

behozták a fókusz támadásokat és leegyszerűsítették az egész kezelést. A játéktérmekek kontroller karjai és nagy gombjai átváltak Xbox (és PS3) kontrollereké, így újra kellett gondolni a koncepciót. Persze már régen SNES-en is irányítón nyüstöltük az SF2-t, de a mai generáció sokkal kevésbé szokott hozzá az esztelen gombnyomogatáshoz, így újítani kellett. Három óra játék után meglepő eredményre jutottam: úgy vélem, tényleg sikerült közelebb vinniük az átlag játékosokhoz a kombók és a védekezés világát. Minden hasonló játékban úgy alakul a tanulási görbe, hogy először csak összevisz-

sza nyomogatjuk a gombokat, majd megpróbálunk trükközni, amikor is falba ütközünk, mert nehéz előhozni az összetett mozgatsorokat, aztán inkább csak ugrálunk és rúgunk, illetve megpróbáljuk nem beszívni a következő ütést. Az SF4 azon képkockái, amelyek alatt megindítva ellentámadásainkat az ellenfél kombói ellen, illetve a játék kombólistája sokkal szélesebb körű és egyszerűbbek, mint bármilyen más játékban. Így nem kell Soul Calibur-szintű 1-2 frame-et elkapni szemmel és arra reagálni a sikeres mozdulatokért. Emellé még fókusz támadás (közepes rúgás és ütés együtt) is társul, amelynek a feltöltése közben a karakter két ütést is elbír anélkül, hogy kiesne a ritmusból. Amint viszont szabadjára engedjük a támadást, az ellenfél kombója, vagy csak nagyon offenzív játéka egy pillanat alatt szétesik és újra esélyünk van mozdulni és taktikázni. Kicsit vicces a kifejezés, de valahol komoly stratégiai játékká változtatta a Street Fighter 4 a harcot. Erre más szériákban voltak már próbálkozások többkevesebb sikerrel, de úgy érzem, itt működik majd először jól. Minden karakter visszatér, akit a korábbi részekből ismerhetek, bár ez így nem pontosan helytálló, a lényeg az, hogy 95%-ban viszontláttok minden arcot, akit éveken korábban megszerettetek. Ráadásul olyan pofásan néznek ki és annyira könnyen felismerhetőek

(Chun Li combjai speciál háromszorosára dagadtak, biztos olyan sokat edzett a pörgő madár rúgáson), hogy rögtön mosolygni fog mindenki, hogy „Jééé, de jól mutatnak...” Ami még fontosabb, az az, hogy folyamatos, 60 fps sebesség mellett zajlik az akció, így nincs egy szikra röccenés, csipetnyi megállás sem. Még a keretrendszer is a régi, azaz a világtérképen repked a kis repzi, mutatja, hogy mi lesz a következő állomás. Van viszont plusz: animék tartoznak minden karakterhez, mind intro, mind outro formájában. Először azt hittem, véletlenül ráültem a távirányítóra a karakterválasztás után és a tévé átkapcsolt valami Cartoon Network-féle csatornára, de nem. Poénosak, a rajongók pedig kifejezetten örülni fognak, hogy nemcsak állólépeket kapnak a karakterekről, hanem filmeket.

UNLOCK, UNLOCK, UNLOCK

A tonnányi unlockolható tartalomról és karakterről nem is beszélek, ezek mind szerves részei egy manapság megjelenő verekedős játéknak, hiszen huzamosabb ideig le kell foglalni a játékosokat. Érezhető a tendencia, hogy ugyanúgy meglesznek a vérprofi szinten mozgó és működő playerek, de ezúttal nagyobb lesz azok tábora, akik ott fognak ülni a képernyők előtt és mosolyogva, élménydúsan próbálgatják saját taktikáikat és mozdulatsoaraikat, még akkor is, ha nem annyira verhetetlen ötletekkel rukkolnak elő, mint a játékkal komolyabban foglalkozók. Természetesen most sem fejből kell kitalálni a speckó támadásokat, bármikor lekérhető a kombólista egyszemélyes módban, hogy gyakorolhassuk őket.

A lényeg tehát az, hogy aki kicsit is szereti a Street Fighter sorozatot és túl sok joysticket tört el Amigán, vagy rombolt már szét kontrollert az első 16 bites konzolokon, az adjon egy esélyt az SF4-nek és élje át újra azt az élményt, milyen is volt 10–13 évesnek lenni, mikor még gondtalanul játszhatunk anyu húszasából...

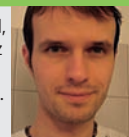


AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aoldalára: szavazz és értékelj! gamestar.hu/jatek/street-fighter-4

GameStar

Elmész és megveszed, utána péppé vered az összes szomszéd kis-srác arcát a játékban. Aztán megint...



- Egyszerűen szuper Street Fighter
- Mell gravitálás a technológiai fejlődés miatt
- Az átvezetők és minden más
- Hisz ez Street Fighter!
- Mondom kevés hibája van!
- Na jó, a főcínmzene iszonyú nyálás...

94

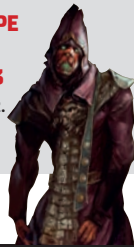
Mit mondjak még? Vedd a nadrágod és nyomás a boltba!

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

GameStar Olvasói TOP5

- 1 DIABLO 3**
2009.
- 2 MAFIA 2**
2009. ősze
- 3 STARCRAFT 2**
2009.
- 4 PROTOTYPE**
2009. április
- 5 THE SIMS 3**
2009. június 2.



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 FALLOUT 3**
Még mindig a legjobb.
- 2 STREET FIGHTER 4**
Komoly mennyiségű kontrollert rendelünk, biztos ami biztos.
- 3 FEAR 2**
Almát is szedünk még azért.
- 4 LOTRO: MINES OF MORIA**
Bal(ho)rog.
- 5 GTA IV**
Niko rulez!



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (nem játék)

- 1 NÉPDAL VÁLOGATÁSOK**
- 2 PECCSOPBOJZ**
- 3 SEBESTYÉN MÁRTUS**
- 4 NINE INCH NAILS**
- 5 LAIBACH**

Akción



GTA IV GS 2008_11 - 98 %

Az orosz borostás csóva kalandjai, a szintén nem annyira ártatlan Liberty Cityben. Autók és robbanások minden mennyiségben. Meg csak jó. Több is!



MIRROR'S EDGE
GS2008_12 - 84%
Mamuszos lányka kalandjai a tetőkön, az újszerű belső nézetes szaladgálós játékban. Lendületes játékrítmus, fincsi.



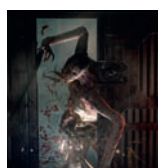
SAINTS ROW 2
GS2009_01 - 71%
Duzzadó izmok, rengeteg tetoválás, meg sok afro-amerikai minden négyzetcentiméteren. A legjobb GTA klón már nem is nagyon klón.



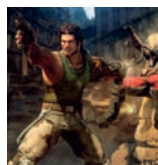
X-BLADES
GS2009_02 - 73%
Új női karakter érkezik a játéktörténelembe, ráadásul egy szőzi, aki kincsvadász. Pengékkel! OMG!



PRINCE OF PERSIA
GS2008_12 - 84%
A herceg sokadik kalandja, ezúttal erős feminin dominancia mellett.



DEAD SPACE
GS2008_10 - 84%
Mélyűri parák, Halálhajú típusú élmények. Ezt kínálja az EA akaratlanul is Bioshockhoz hasonlított akciójátéka.



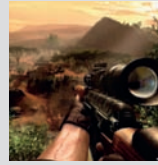
BIONIC COMMANDO REARMED
GS2008_09 - 85%
Újragyúrva, 2D közel perspektívában, hatalmas fegyverrel. Nem kellhet több senkinek.

FPS

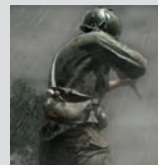


LEFT FOR DEAD GS 2008_12 - 89 %

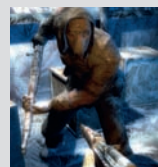
Zombik, minden mennyiségben. Ezúttal szerencsére nem csak irthatjátok őket, hanem irányíthatjátok is. BOOMER! LEHÁNY, VIGYÁZZ!



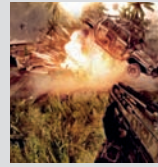
FAR CRY 2
GS 2008_11 - 88%
Afrika ezúttal nem valóságos, hanem hamisítatlan Far Cry filanggal érkezik. Hatalmas szabadság, még több robbanás.



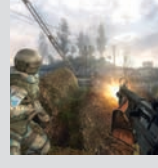
COD: WORLD AT WAR
GS 2008_12 - 87%
Többjátékos módban szuper élményt, egyjátékos módban pedig a szokásosan erős minőséget hozza az újabb második világháborús FPS.



CRYOSTASIS
GS 2009_02 - 71%
Az oroszok megmutatták, hogyan is kell egészen brutális hangulatot teremteni egy FPS-ben.



CRYSIS: WARHEAD
GS 2008_10 - 92%
A magyar srácok által kidolgozott különálló kiegészítő-lemes minden szempontból kielégítő. Jó szinkron, akciódús játékmenet, mi kell még..?



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



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

Stratégia

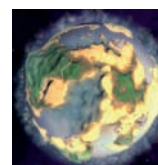


WARHAMMER 40K DAWN OF WAR II. GS 2009_02 - 84 %

Megérkezett a Relic mindent ütő új RTS-e. Volt honnan építkezni, a DOW óriási sikere után megérte várni a folytatásra. Duncan már nem alszik egy ideje, toljad Te is!



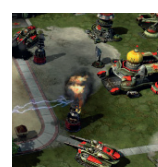
KING'S BOUNTY
GS 2008_10 - 92 %
Reszkess, Heroes sorozat, a King's Bounty megmutatja, hogy is kell ezt csinálni.



SPORE
GS2008_09 - 85%
A véglényből nap-rendszert kolonizáló amőba tagogochi játék megérkezett.



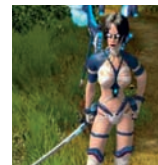
CIV IV - COLONIZATION
GS2007_10 - 90%
A régi kedvenc újragyúrt változata, szinte tökéletesen hasonló, hódító hangulattal. Kötelező minden CIV fanatikusnak.



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 Alertekben.

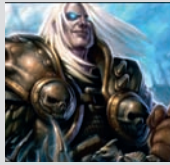


COH: OPPOSING FORCE
GS2007_10 - 86%
A méltán kedvelt stratégiai játék és később megjelent kiegészítője.



SACRED 2
GS2008_10 - 85%
Német barátaink beledtak apait-anyait és végre betolták a Sacred 2 szerkerét a célba.

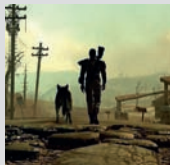
RPG



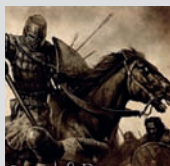
WOW - WOTLK
GS 2008_12 - 95 %
 A WoW új kiegészítője megállíthatatlanul tör előre, nem véletlenül.



LOTRO: MOM
GS 2008_12 - 93 %
 Gyule sem szakad Móriáról, úgyhogy tessék gyorsan csatlakozni hozzá a Balrogok püfölésében.



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



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 rohagálni fillérekért.



GOthic KIEGÉSZÍTŐ
GS 2009_02 - 45%
 Noha nem sikerült annyira jól, mint a rajongók várták, egy kőszádelutáni kört megér, mint egy ex.

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 idejé a 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 - 68%
 Noha nem sikerült annyira jól, mint a rajongók várták, egy kőszádelutáni kört megér, mint egy ex.

Verseny/Ügyességi



BURNOUT PARADISE
GS2008_11 - 90%
 Paradise City végére PC-n is elérhető, nem kis mennyiségű multiplayer örülettel fűszerezve.



NFS UNDERCOVER
GS2008_11 - 86%
 A sebességőrültek ismét megkapják az éves Need For Speed adagjukat. Továbbra is gázt és folyhat a nitro...



PURE
GS2008_10 - 89%
 Ragadd meg a quadod és ugrass át lakópark méretű távolságokat. Adrenalin, gyönyörű környezet és sok száár vááár.

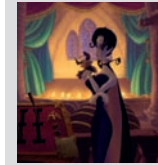


FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
GS2008_07 - 84%
 Újabb híhetetlen mennyiségű kerekesszemeteskuca, amit megúzhattok.



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

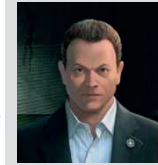
Kaland



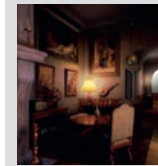
A VAMPIRE STORY
GS2008_12 - 90%
 A régóta várt vámpírlányka kalandjai a fa karókkal és fokhagymával. No és persze sok minden mással is...



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



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



DRACULA 3
GS2008_09 - 88%
 Fokhagymát is készíts be, megfa karót, ha bele szeretnéid süppedzteni magad ebbe a remek hangulatú kalandjátékba.

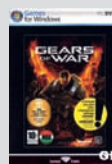


SAM AND MAX: SEASON TWO
GS2008_03 - 80%
 A nyúlón és a kutján túl újabb epizód érkezik a kalandjátékok kedvelőinek.

Budget megjelenések



TOMB RAIDER LEGEND (LV)
1990 Ft
 Lara bármilyen formában jól jön, akármikor.



GEARS OF WAR
4490 Ft
 Láncfűrész művészet, rengeteg monszttával.



SORE
6990 Ft
 Négy melle legyen, vagy három farka? A nehéz döntések stratégiai játéka, híhetetlen addiktív játékmennettel.



PENUMBRA ANTHOLOGY
4490 Ft
 A parára vágyók megtalálják számításukat a Penumbra Anthologyval.

Blacksite	3590 Ft	Legendary	6790 Ft
Boiling Point	890 Ft	Mass Effect	5590 Ft
Brothers in Arms:		Medal Of Honor Airborne	1990 Ft
Road to Hill 30	1790 Ft	Moto GP 2008	5590 Ft
Call Of Juarez	1790 Ft	Mount And Blade	4190 Ft
Civilization 3 Complete	1790 Ft	Pure	5590 Ft
Command And Conquer 3	3590 Ft	Runaway 2	1790 Ft
Crysis Warhead	6290 Ft	Sherlock Holmes: 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
Divatszuli	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 pack	1790 Ft	Warhammer:	
Lego Batman	5590 Ft	Dawn Of War Soulstorm	2690 Ft

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN

Starcraft 2	Chronicles of Spellborn	Empire: Total War
Resident Evil 5	Street Fighter 4	Godfather 2
	Wheelman	Battleforge
Aion	2009. eleje	Just Cause 2
Alan Wake	2009. közepe	Mafia 2
Alpha Protocol	2009. közepe	Operation Flashpoint 2
Bioshock 2	2009. vége	Rage
Borderlands	2009.	SIMS 3
Damnation	2009. március	Splinter Cell: Conviction
Demigod	2009. eleje	Starcraft 2
Diablo III	2009.	The Orb and the Oracle
Empire: Total War	2009. tavasz	Tom Clancy's HAWX
HEIŠT	2009. eleje	Tom Clancy's EndWar

A következő hónapban sok finomság esik majd be, legnagyobb örömünkre.



GameStar

MÉLYVÍZ

Tranzisztorik, kondenzátortételek //Matteo

SZIASZTOK!

Nagyon gyorsan eltelt az év első hónapja, már is itt a február és a farsangi szezon. Marha vicces lenne, ha például Mazur beöltözne Boe-nek, Eskin pedig Flatline jelmezt viselne. Már csak az a kérdés, hogy ki akarná Eskin szerepét eljátszani egy esetleges farsangi bulin? Nehéz ügy...Ja nem, hát van nekünk egy Sophiaszok is. Csak úgy teremnek a nők a GameStar szántóföldjén.

Na de hagyjuk a komédiát, térjünk rá a hardveres témákra. A fórumon ígértem valami olyasmit, hogy alakítunk egy picit a cikkeken látható táblázatokon. Ez meg is történt, kisebb helyet foglalnak a rácsok, plusz a betűtípus is változott valamelyest. A magyarító információk elhelyezésére még kitalálunk valami megfelelőbbet, egyelőre elégedjétek meg ennyivel. A Mélyvíz rovat karakterisége is megváltozott, méghozzá pozitív irányba. elsősorban a Piactér leírása híztak meg, de például a számítógéphas cikkbe sem a megszokott betűmennyiség került. Azt hiszem, sikerült megtalálni az egyensúlyt a képek mérete és a szöveg mennyisége között, ha viszont szerintetek ez így még nem az igazi, akkor jelezzétek a javaslatokat a fórumban.

Azt hiszem, ebben a hónapban is elég sok érdekességet sikerült beszűríteni a Mélyvízbe, az igazi dömping azonban a következő számban várható. A híreket érinti majd elsősorban a túltermelés, ugyanis azok között a szerencsések között vagyunk, akik ellátogathatnak a hónap elején rendezendő CeBIT-re. Pontosítva – félretéve a királytöbbest -, jómagam pár kollégával karöltve bejárom majd Hannover IT-szagtól átítatott utcáit, igyekszem majd a lehető legtöbb infót begyűjteni a legújabb hardverekről. Addig is jó olvasgatást, a márciusi viszontlátásra!



MICROATX-MÉRETŰ ROG ALAPLAPOT JELENTETT BE AZ ASUS

A DFI UTÁN AZ ASUS IS CSAVAR egyet az X58-as történeten, és a Rampage II

Gene személyében új fejezetet nyit a Republic of Gamers (azaz a RoG) széria életében. A holland versenyutárs LanParty Jr termékcsaládjához hasonlóan a Gene is egy microATX-szabvány szerint legyártott, Intel X58-as lapkával felszerelt alaplap, ám hogy a RoG-minőséghez szokott felhasználók ne reklamáljanak, a mérnökök a kis nyomtatott áramkörre az összes létező extra szolgáltatást integrálták.

A Rampage II Extreme alaplaphoz hasonlóan a Gene-t is az Intel Core i7 processzorok támogatására készítették fel, a fekete színű NYÁK-on jól kiemelhető a méretes LGA1366-os foglalat. A központi egység nyolcfázisú tápellátásból nyerhet magának energiát, az áramköröket az északi híddal hőcső formájában összekapcsolt alumínium borda hűti. A teljes méretű ATX-lapoknál jóval kisebb méret ellenére mind a 6 memóriefoglalat ráfér a Gene-re, a maximálisan kihasználható méret összesen 24 gigabájt lehet. A háromsator-

nás üzemmód természetesen adott, a felhasználóknak előbb a kék, majd a fehér foglalatokat kell feltölteniük a felső, mennyiségbeli limit eléréséhez. A grafikus kártyák és azok több GPU-s technológiáinak támogatása elviekben 100 százalékgig megoldott, a két darab tizenhatszoros PCI Express-foglalatba akár két GeForce GTX 295-ös izomkártyát is belehelyezhetünk. Három darab 3D-s gyorsító összekötése is elvégezhető, ám nem árt, ha tisztában vagyunk azzal a korlátozó tényezővel, miszerint a nyitott végű PCIe-hely csupán négyeszes adatátvitelre képes. A merevlemez meghajtókat összesen 6 darab SATA-aljzatra köthetjük, az ICH10R jóvoltából akár különféle RAID-tömböket is létrehozhatunk. A RoG-alaplapokra jellemző SupremeFX különálló hangkártya vezérlőlapkája ezúttal a NYÁK-on kapott helyet, remélhetőleg ez a döntés nem fogja komolyan befolyásolni a hangkeltő hangminőségét. A hálózati vezérlőből két gigabites változatra futotta, amelyeket vélhetően a Realtek biztosít az ASUS számára.

A gépekben rendszeresen turkáló felhasználóknak jól jöhet a Gene szélére kihelyezett bekapcsoló és újraindító gomb, illetve az sem hátrány, hogy a hátlapon megtalálható az egyre több alaplapra jellemző CMOS Clear gomb is. Szintén erre a területre került az ASUS LCD Poster kijelző csatlakozója is, a kis képernyőn nyomon követhetjük a rendszer indulását, illetve a hibakódok segítségével hamarabb meghatározhatjuk a probléma forrását. A Rampage II Gene megjelenéséről egyelőre nem kaptunk hivatalos tájékoztatást, a külföldi kollégák azonban kiderítették a várható árat. A tengerentúlon szinte biztos, hogy valamivel 200 dollár feletti áron kerül a boltok polcaira a Gene, amely átszámítva – a számunkra legkedvezőbb esetet nézve – körülbelül 40-45 000 Ft lesz. Miután mindenki kikacagta magát, számoljon rá még egy tízest legalább erre az összegre, és akkor talán megkapjuk az áfa nélküli vételárat. Ugye, hogy mindenki izgatottan várja a Rampage II Gene-t?



OLCSÓBB LESZ AZ ÚJRATERVEZETT GEFORCE GTX 260

AZ ÚJ GTX KÁRTYÁK RÉVÉN ISMÉT az NVIDIA birtokolja a leggyorsabbnak járó címet, ám mindez nem történhetett volna meg az új 55 nanométeres

G200b grafikus mag bevezetése nélkül, amelynek első változatai titokban a GeForce 260GTX kártyákon tüntek fel. A gyártó legnagyobb problémája, hogy nehezen veszi fel a versenyt a hasonló kategóriában fellelhető ATI/AMD termékek árával, aminek oka a bonyolult felépítés és az ezzel járó magas előállítási költség. Az NVIDIA most újratervezte a GeForce 260 GTX NYÁK-lapját, hogy az egyszerűbb felépítéssel és olcsóbb alkatrészek felhasználásával kártyánként mintegy 15 dollárt lefaraghassanak a kártya árából. Ez a kivétel lesz a harmadik változat, amely a 260-as kártyát szolgálja ki, ugyanis a G200b GPU bevezetésével egy időben már egyszer újratervezték az áramkört (átcsoportosították a memóriákat és újra-

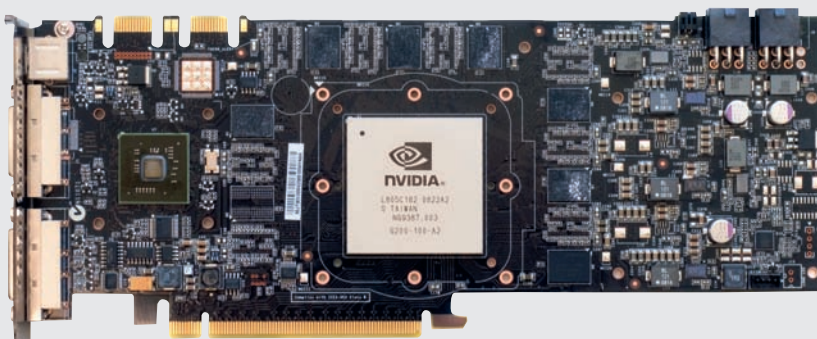
formálták a tápellátó áramkör területét), ám most jóval összetettebb változtatásra készül a gyártó.

Talán a legfontosabb újítás, hogy az új változat alapja már nem tízrétegű lesz, hanem csak egy nyolc rétegű NYÁK. Ismét változtatnak a tápellátókon: az FBVDDQ áramkör két fázisát egy fázisra csökkentik, míg az LFPAK-tokozású MOSFET tranzisztorokat DPAK-típusúra cserélik. Ugyanitt kell megemlíteni, hogy a 4+2 fázisú NVVDD az új terv szerint ADP4100 feszültség szabályozó IC-t kap, ami azt jelenti, hogy nincs I2C interfész, aminek híján jóval körülményesebb lesz a feszültség szabályozása, mint a mostani kártyák esetében. A változtatások érintik a kártya méretét is: a hosszúság nem változik, de a magassá-

gon faragtak néhány millimétert. Végül pedig két érdekesség: a most használt 1 megabit kapacitású BIOS EEPROM chipeket fél megabitesre cserélik, illetve a kimenetre olcsóbb DVI-csatlakozókat szerelnek – szemmel láthatóan ezeken már nem lesz EMI védelem gyanánt

szolgáló fémburkolat.

Az új NYÁK-ot február harmadik hetében érhetik el a partnerek, tehát ezt követően már számíthatunk rá, hogy felbukkannak az első „nagygenerálon” átesett GeForce 260 GTX vezérlők a szakboltok polcain. [GS](#)



MEGJELENT A LEGÚJABB EVEREST!

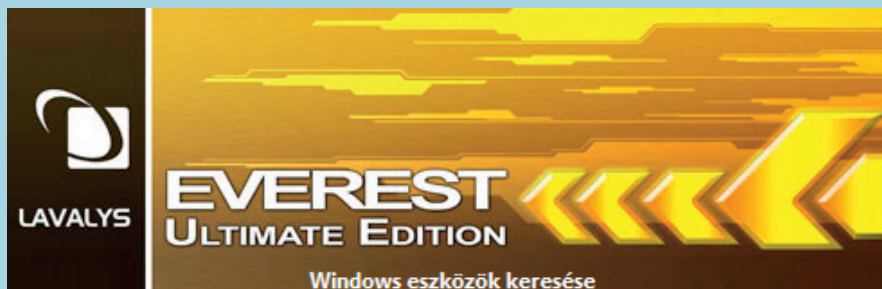
A VILÁGSZERTE NAGY NÉPSZERŰSÉGNEK örvendő Everest hardver- és szoftver-információs segédalkalmazás a mai nappal új verziószámába lépett. Az 5.00-s kiadás számos jelentős és apróbb változtatást tartalmaz, amelyek közül csak a leglényegesebbeket sorolnánk fel. Az új Everest teljes támogatást nyújt az Intel Core i7, Intel Atom és AMD Phenom II processzorok tulajdonosai számára. Az új központi egységeket jellemző specifikációk hibátlan megjelenése mellé korrekt hőmérsékletkijelzés is párosul, illetve a sebességmérő teszteket is felkészítették az Intel és az AMD friss architektúráira. Az Intel Pentium E5000-es processzoroknál tapasztalt memóriamásolási sebességmérő hibát az új változatban kijavították. Részletes OpenGL-információkat kaphatunk a legújabb grafikus vezérlőkről, beleértve az ATI HD 4000-es szériát, il-

letve az NVIDIA GeForce GTX 285 és 295 kártyákat is. A különféle paramétereket, bővítményi listákat megjelenítő modul természetesen felkészítették az OpenGL 3.0-s szabványra is. Újdonság az OpenGL-megfelelőségi teszt, amivel ellenőrizhető, hogy az adott grafikus hardver és eszköz-illesztő melyik verziót milyen mértékben támogatja. Szintén a grafikus kártyák képességeinek kijelzésében jelent változást, újítást a GPGPU adatok kijelzése. Mind az ATI Stream, mind pedig az NVIDIA CUDA megoldására megkaphatjuk a számunkra érdekes információkat. Az 5.00-s Everest a hangkártyák felmérésében is tud újat mutatni. Egy külön panel segítségével

listázhatók a rendszerben lévő, HD-audioszabványoknak megfelelő vezérlők, illetve az OpenAL-támogatással felvett hangprocesszorokról is többet tudhatunk meg ezentúl. A program beállításai között megjelent egy új figyelmeztető szolgáltatás, amely túlmelegedés, feszültségesség és hűtőventilátor-meghibásodás esetén is képes jelezni. A riasztás módja a fel-

ugró ablak és rendszerleállítás mellett e-mail küldés is lehet.

Végül, de nem utolsósorban az új Everest a Windows 7 és Windows Server 2008 R2 operációs rendszerekre jellemző rendszerkonfigurációs paramétereket is kijelzi, valamint részletes információkat tudhatunk meg a Windows Vista oldalsávján elhelyezhető minialkalmazásokról és a Windows 7 asztali alkalmazásairól. [GS](#)



MUGEN

**2008-as év legjobb hűtője,
most még erősebb kiadásban,
már Iga 1366-ra is!**



MUGEN 2

ÖT ÚJ PROCESSZORRAL VÁG BELE AZ AM3-AS ÉRÁBA AZ AMD

TARTVA MAGÁT A KORÁBBAN között ütemtervez, az AMD február első felében útjára indította az AM3-as központi egységeit. Az öt új típus közül három az X4-esek táborát erősíti, míg a maradék kettő a 45 nm-en készülő X3-asok bevezető modelljeinek tekinthetők. A Socket AM2+-os Deneb – Phenom II X4 920 és 940 – óta mindössze annyi változás történt, hogy a HyperTransport busz órajelét megemelték 200 megahertzre, valamint a hivatalosan támogatott memóriaszabványok közé bekerült a DDR3-1333 megahertz is, viszont a visszafelé való kompatibilitás érdekében az IMC természetesen képes működtetni a DDR2-es modulokat is. Ez tehát azt jelenti, hogy az új AM3-as CPU-k bármely, a megfelelő BIOS-szal rendelkező AM2/AM2+-os alaplapon életre kelthetők, az első bekap-

csolás alatt a processzor memóriavezérlője a lapba illesztett memóriamoduloknak megfelelő üzemmódra kapcsol. Az újoncok közül a Phenom II X4 910 számít a leggyorsabbnak, a teljes, 6 megabájtnyi L3-as gyorsítótárával és 2,6 gigahertzes órajelével pont a 920-as modell alá sorakozik fel. Csöppnyi csalódás, hogy ez a modell csak az OEM-partnerek számára lesz elérhető. A 910-essel azonos órajelen ketyegő 810-es viszont bárki számára megvásárolható lesz, a gyártó által ajánlott hivatalos ár 175 dolláron tetőzik. Fontos azonban megjegyeznünk, hogy ebben a processzorban már csak 4 megabájtnyi harmadszintű gyorsítótár lakozik. Ugyanez a kis fogyatékoság vonatkozik a Phenom II X4 805-re is, ám túlzottan nem kell aggódnia, ez a 2,5 GHz-es üzemfrekvenciára belőtt modell is csak kizárólag az OEM-

gyártóknak készült. Az AM3-as tokozás mellett a 45 nanométeren gyártott Heka kódnevű magot is köszönhetjük, amely a hárommagos Phenom II-esek alapja lesz. Csupán a működő magok számában tud kevesebbet a Denebnél, a harmadszintű gyorsítótár mérete és a cache-hierarchia nem változott. A csúcsmoделl szerepében egyelőre a Phenom II X3 720 Black Edition tetszeleg, amely 2,8 gigahertzes órajelével és szabadon állítható szorzójával minden bizonnyal a tuningolni vágyó felhasználók egyik kedvenc AMD-processzora lesz. Ára 1000 darabos rendelés esetén 145 dollár. Végül, de nem utolsósorban itt van nekünk a 710-es hárommagos, amely a 720-asnál 200

megahertzre alacsonyabb órajelen ketyeg, illetve szorzózárát is kapott, cserébe viszont az ára 125 dollárra csökkent. Még a forint gyengesége ellenére is igen barátságosnak tűnnek ezek az összegek, remélhetőleg hazánk nagykereskedései nem ezekből a processzorokból akarnak majd meggazdagodni. **GS**



TAVASSZAL ÉRKEZIK A NOKIA 5630 XPRESSMUSIC

A ZENEMOBILOK KEDVELŐI EGY újabb esélyt kapnak arra, hogy egy nagyszerű XpressMusic-telefonra cseréljék le korábbi készüléküket. Az 5630 nem lesz annyira innovatív, mint 5800-s testvére, ám megvásárlása esetén jóval többet kapunk majd, mintha csak egy 5300-s típus választottunk volna. A masina szoftveres alapját a legfrissebb Symbian S60-as rendszer adja, amelynek az újításai között szerepel az a lehetőség is, hogy egyenesen a kezdőképernyőre pakolhatjuk ki azokat az embereket és tartalmakat, melyek a legfontosabbak a számunkra. A Kapcsolatok parancssorban immár egyenesen a kezdőképernyőről érhető el a 20 legkedvesebb barát vagy üzleti kontakt a teljes kommunikációs törté-

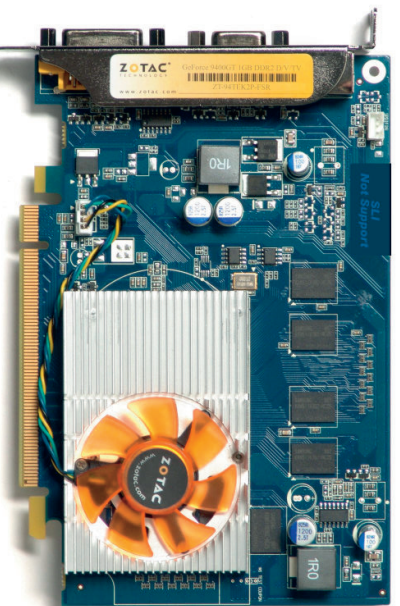


netükkel – a legutóbbi e-mailjeikkel, üzenetekkel, hívásokkal és elmentett fényképekkel – együtt. A zenei képességekről csak szuperlatívuszokban tudunk nyilatkozni, a finn mérnökök erre a típusra is tartogattak egy meglepetést. Az ún. „Mondd és játszd!” funkcióval új dimenzióba helyezik a zenelejátszást: a felhasználónak csupán ki kell mondaniuk a kedvenc előadójuk nevét vagy az adott szám címét, és a telefon automatikusan azt kezdi játszani. A gyári csomagolás egy 4 gigabájtos microSD-kártyát tartalmaz, a készülékbe azonban akár 16 gigabájtos tárat is rakhatunk. A mellékelt fülhallgatót sem kötelező használni, a 3,5 mm-es jack csatlakozónak köszönhetően a korábban megvásárolt headsetet is rádughatjuk az 5630-ra.

BELÉPŐ SZINTŰ GEFORCE KÁRTYÁKAT MUTATOTT BE A ZOTAC

A 16 DARAB STREAM PRO-CESSZORT tartalmazó GeForce 9400 GT kínálatát két új kiadással bővíti a Zotac. A Synergy Edition utónevet viselő változat egy félmagas nyomtatott áramkörrel készülő grafikus vezérlő, amelyre 512 megabájtnyi memóriát integráltak. Az effektíve 800 megahertzen ketyegő DDR2-es modulok a NYÁK mérete miatt csupán 64 bites memóriabuszon keresztül kapcsolódnak a GPU-hoz, amelynek az üzemfrekvenciája 550 megahertz. Ugyanez a grafikus mag található az 1 gigabájttal DDR2-es memóriával felszerelt változaton is, ám a normálméretű áramkörtől a lap miatt itt már lehetőség volt 128 bitesre bővíteni a grafikus mag és a modulok közötti adatbuszt. Vélhetően a memóriachipek azonosak a Synergy Editionre integrált típusokkal, ugyanis az effektív órajel maradt

800 megahertzen. A Zotac GeForce 9400 GT kártyának hazai megjelenéséről és áráról egyelőre nincsenek pontos információink. **GS**



RÖVIDHÍREK

ezúttal nem arra törekedett, hogy a meglévő játékokra optimalizálja a drivert néhány plusz fps-ért, hanem a nemrégiben véglegesített OpenGL

3.0 szabvány támogatását implementálta a csomagba. Sajnos az X58-as platformokat érintő hibákat még nem sikerült kijavítani, azaz aki 64 bites Vista alatt használná a több gigabájttal memóriával teliszűfolt Core i7-es

processzorát és valamely X2-es Radeont, az már most készüljön fel az idegtépő pillanatokra.

576 KByte üzletek akciós ajánlata

2009. március 10-ig



PC



Fallout 3 (magyarul)	9.999,-	8.999,-
Medal of Honor 10th Anniversary	6.999,-	6.299,-
Burnout Paradise - The Ultimate Box	11.999,-	10.799,-
Civilization IV - Colonization	6.999,-	6.299,-
F.E.A.R. 2 - Project Origin	8.999,-	8.099,-
Mirror's Edge	11.999,-	10.799,-
Shellshock 2	9.999,-	8.999,-

kuponnal

PC



Damnation (magyarul)	8.999,-	8.099,-
Devil May Cry 4	7.999,-	7.199,-
Moto GP 08 (magyarul)	7.999,-	7.199,-
Lost Planet (magyarul)	4.999,-	4.499,-
Mercenaries 2	3.999,-	3.599,-
Crysis	3.999,-	3.599,-
Lord of the Rings Conquest	11.999,-	10.799,-

PC



Dead Space	11.999,-	10.799,-
C&C Read Alert 3	11.999,-	10.799,-
Rise of the Argonauts	8.999,-	8.099,-
Panzers: Cold War	8.999,-	8.099,-
Pure	7.999,-	7.199,-
Mass Effect (magyarul)	7.999,-	7.199,-
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	7.999,-	7.199,-

PS3



Burnout Paradise - The Ultimate Box	11.999,-	10.799,-
Skate 2	14.999,-	13.499,-
F.E.A.R. 2 - Project Origin	14.999,-	13.499,-
Street Fighter IV	14.999,-	13.499,-
Resistance 2	13.999,-	12.599,-
LittleBigPlanet	16.999,-	15.299,-
Killzone 2	16.999,-	15.299,-

XBOX 360



F.E.A.R. 2 - Project Origin	14.999,-	13.499,-
Burnout Paradise - The Ultimate Box	11.999,-	10.799,-
Halo Wars	17.999,-	16.199,-
Lord of the Rings - Conquest	14.999,-	13.499,-
Street Fighter IV	14.999,-	13.499,-
Last Remnant	16.999,-	15.299,-
Damnation	16.999,-	15.299,-

PSP
NDS



God of War	5.999,-	5.399,-
Tekken 5	5.999,-	5.399,-
Loco Roco (platinum)	5.999,-	5.399,-
Professor Layton	11.999,-	10.799,-
Littlest Pet Shop - Jungle	9.999,-	8.999,-
Boulderdash	4.999,-	4.499,-
SimAnimals	9.999,-	8.999,-

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 Arkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Arkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Szolnok Pelikán BK.	06 56 344 478
Tatabánya Vértés 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



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

A FELTÜNTETETT KEDVEZMÉNYT A KUPON LEADÁSÁVAL LEHET ÉRVÉNYESÍTENI. A KUPON 1 TERMEKRE ILLETVE A KÉSZLET EREJÉIG.
10%
MÁS AKCIÓVAL NEM VONHATÓ ÖSSZE A KEDVEZMÉNY.

GIGABYTE GM-M8000

A számítógépes komponensek után a perifériák piacán is busás részesedést akar magának a Gigabyte

LEGALÁBBIS EZT FELTÉTELEZNE az ember egy olyan termék láttán, mint amilyen a GM-M8000. A rágcsláló elnevezése nem sikeredett valami fantáziadúsrá, véleményünk szerint egy ilyen kvalitásokkal rendelkező eszköz igazán megérdemelne valami ütős elnevezést. A fekete-arany színekben pompázó csomagoláson ugyan látni egy tetszetős, világító szemekkel megrajzolt koponyát, ám ez csupán magát a szériát jelöli, hirdetőn, hogy a típus, amelyet épp a kezünkben tartunk, a gamerek számára készült. Az M8000 azt az M6880-at váltja, amely ugyan lézeres érzékelővel volt felszerelve, a felbontása azonban csupán 1600 dpi-ig terjedt, ráadásul csak kétféle beállítás közül választhattunk. Az újonc ezt alaposan felülmúlja, a hasán található „szem” 4000 dpi-re is fel van ké-

sztve, a választható felbontások száma pedig négyre növekedett. Gyárilag 800-1600-3200-4000 értékek alapján mozoghatunk, a szoftver segítségével viszont bármikor lehetőségünk van saját kezűnkre paraméterezni a lézeres optikát. Újításként szerepel az ún. Ghost Engine, mely a makró beállítások mentéséhez szükséges integrált memóriát jelenti, mérete 8 kB. Összesen 15-féle beállítást tárolhatunk eme kis memóriában, a gombok kiosztását három különböző profilra oszthatjuk szét. A profilok közötti váltás történhet szoftveresen és hardveresen is, az ez utóbbihoz kapcsolódó váltógomb az M8000 jobb oldali vezérsíkján található. Alaphelyzetben igen könnyű jószággal van dolgunk, ami egyesek számára akár szokatlan is lehet. Épp ezért az égerhez összesen 38 grammnyi súlyt

kapunk pluszba, melyek közül a 20 grammos guriga igazi brute force súlyozásnak minősül. Az M8000 természetesen vezetékcsatlakozásos kommunikál a géppel, az ismeretlen hosszúságú USB-kábel ellenálló szövetes borítást kapott. A csatlakozó a kategóriához mérten aranyozott, az adatátvitel frissítése pedig maximálisan 1000 Hz lehet. **GS**



GameStar 90
 Ára: 11 800 Ft
 Reméljük, a konkurencia is felkészült a GM-M8000-re, a felhasználókat ugyan is nehéz lesz lebeszélni róla.

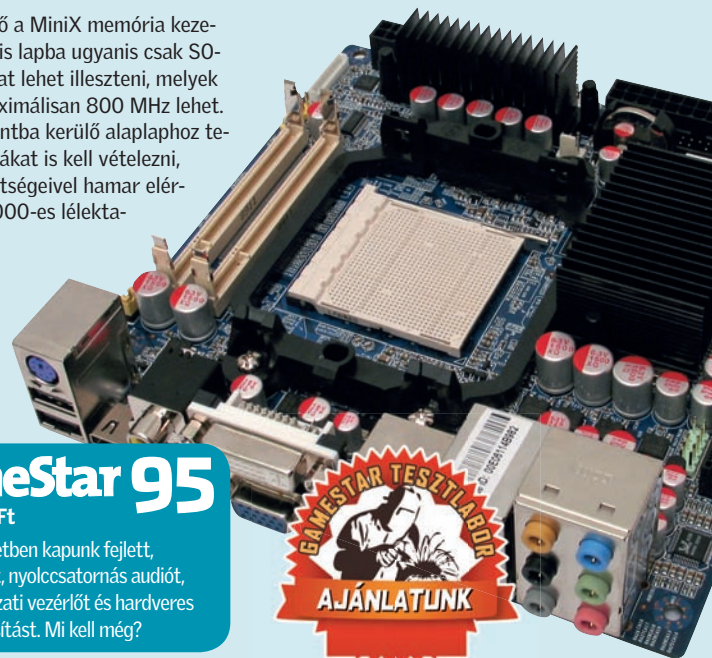
J&W MINIX 780G-SP128MB

A J&W jóvoltából most 17x17 centiméteren kapjuk meg a sima ATX lapokra jellemző tudást

A SZERKESZTŐSÉGBEN szinte nem akadt olyan ember, aki ne dicsérte volna valami miatt a J&W mini alaplapját. Sokan egyszerűen a mérete miatt lelkesedtek érte, míg páran a fejlett technológiákat használó megoldások miatt vásároltak volna azonnal egy példányt maguknak. Azt gondolhatjátok, hogy picit túlzásba visszük a termék istentését. Pedig egyáltalán nem erről van szó, csupán végre egy olyan eszköz került a kezünk közé, amelyről szinte csak jó dolgokat tudunk mondani. A méretet már kitérítettük, egy ilyen kicsi alaplapnak bárki örülne, akinek számít az asztali számítógép nagysága, kompaktsága. HTPC építőknek különösen ideális ez a méret, hiszen így könnyebben meg lehet tervezni az egyéb összetevők elhelyezését, a lapos házba tervezett hűtés hatékonyságát. Arról azonban még nem esett szó, hogy milyen platformmal ál-

lunk is szemben. Nos, a J&W helyesen ismerte fel mind a felhasználói igényeket, mind pedig a napjainkban kapható lapkakészletek tudását. Így esett a választás az AMD 780G + SB700 lapkakészletre, mely képességeit tekintve az integrált grafikus magot tartalmazó lapkák élmezőnyébe tartozik. A siker titka az északi hídba integrált Radeon HD 3200-as IGP, amely mellé ráadásul dedikált memória is tartozik. A 128 MB-nyi Sideport memória egy darab Samsung DDR2-es lapkában testesül meg, használata kifejezetten ajánlott játékok futtatása esetén. A hardveres HD-gyorsítást adó UVD egység és a natív HDMI kimenet már csak a hab a tortán. A processzortámogatás természetesen az AMD típusaira korlátozódik, azon belül is elsősorban a kétmagos egységekre. Konkrét korlátozás ugyan nincs a Phenomokkal kapcsolatban, viszont a 95 W-os TDP feletti modellekkel nem indul el a lap. Vásárlásnál az egyetlen

visszatartó erő a MiniX memória kezelése lehet. A kis lapba ugyanis csak SO-DIMM lapkákat lehet illeszteni, melyek sebessége maximálisan 800 MHz lehet. A 38 000 forintba kerülő alaplaphoz tehát új memóriákat is kell vételezni, mely plusz költségeivel hamar elérhetjük az 50 000-es lélekhatárát. **GS**



GameStar 95
 Ára: 38000 Ft
 Mini-ITX méretben kapunk fejlett, DX10-es IGP-t, nyolccsatornás audiót, gigabites hálózati vezérlőt és hardveres HD videogyorsítást. Mi kell még?

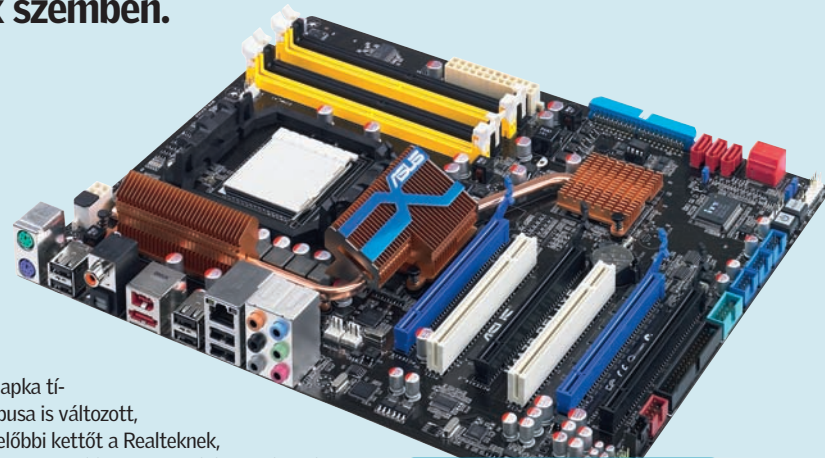


ASUS M4A79 DELUXE

Egy kicsit becsapásra sikerült az Asus új Deluxe alaplapja. Nagy plecsni hirdeti az AM3-támogatást, mégis AM2+-os termékkel állunk szemben.

EZ A KIS ELLENTÉT EGYÉBKÉNT nem lenne gond, hiszen az összes gyártó kihirdette az AM3-as központi egységeket támogató, AM2+-os alaplapjainak listáját. A bonyodalmat a típuszám változása jelenti, az M4 kezdőbetűk mellett lényegesen nagyobb horderejű újításokra gondolna az ember. Az elődnek számítató M3A79-T Deluxe-hoz képest természetesen így is sok minden változott, a nyomtatott áramkörön felfedezhető lapkacserék mellett szoftveres oldalon is fejlődést tapasztalhatunk. A lényeg viszont nem változott, ugyanúgy az AMD 790FX+SB750 páros kapott helyett a NYÁK-on. Ennek értelmében a processzorok ismerete terén sem észlelhetünk komolyabb újdonságokat, egyedül az AM3-as központi egységek támogatása kapott kiemelt szerepet az alaplap kapcsán. Azonban mi-

vel AM2+-os alaplapról van szó, ezért adott a DDR2-es memóriafoglalatok megléte. Ez tehát azt jelenti, hogy AM3-as Phenom használatkor a CPU-ba integrált kombó memóriavezérlő DDR2-es üzemre vált, így téve egymással teljesen kompatibilissé az alaplapot és a processzort is. A bővíthelyek számában nem történt előrelépés, ugyanúgy négy darab PCI Express x16-os foglalattal gazdálkodhatunk. Sebességük a beszerelt grafikus kártyák számának függvényében változik, négy Radeonnál pl. nyolcszoros átvitelre vált mindegyik sín. A második generációs SATA szabvánnyal készülő merevlemezekből összesen 6 darabot kezel a lap, ebből az egyik eSATA formájában került kivételre. Az elődmodellén még helyet kapó Marvell extra SATA-vezérlőt száműzték a mérnökök. A gigabites hálózati vezérlő, a nyolccsatornás hangkódex és a FireWire



lapka típusa is változott, előbbi kettőt a Realteknek, míg az utóbbit a VIA-nak köszönhetjük. Az EPU energiagazdálkodási technológia mellé megérkezett a szoftveres túlhajtást elősegítő TurboV módszer is, amely egy részletes, ámde igen felhasználóbarát felületen keresztül vezet végig minket az egyes komponensek tuningjának rögzítéséig. **GS**

GameStar 81

Ára: kb. 49 000 Ft

Ha váltani kellene, akkor inkább megvárnánk az AM3/DDR3-as változatot, bár aki inkább DDR2-vel hasítana, annak nem nagyon lesz jobb választása.

BENQ M2200HD

Szinte teljes multimédiás szolgáltatás-kínálatot mutat fel a BenQ legújabb, 16:9-es képarányú monitora

NEM IS OLY RÉG MÁR OLVASHATTATOK egy hasonló paraméterekkel rendelkező monitorról, az E2200HDA lényegében a gyártó 22 hüvelykes, ámde 16:9-es képaránnyal rendelkező monitorainak úttörő szerepét vállalta magára. Ez a típus annyira megtetszett nekünk, hogy azóta is azt használjuk a grafikus kártyák méréséhez, a natív 1920x1080 képpontos felbontás amúgy is egyre elterjedtebb lesz a játékosok körében. Már csak azért is, mert egyre olcsóbbak az ilyen méretű panelek – köszönhetően a TN+film technológiának –, nem ritka, hogy 35–40 000 Ft-ért is kapni full HD-s kijelzővel szerelt LCD-t. Nos, az M2200HD sajnos pont nem ilyen árkategóriában fog versenyezni a felhasználók kegyeire, jelen állapot szerint ugyanis körülbelül 61 000 Ft-ot kérnek el eme multimé-

diás monitorért. Elsőre soknak hangozhat ez az összeg, a specifikációs listát látva viszont érthető ez az ár-cédula. Maga a kijelző szinte biztosan nem változott az E sorozathoz képest, ugyanazt a Full HD-s TN-panelt kapjuk, mint korábban. A valós kontrasztarány 1000:1-hez, ami dinamikusan akár 10 000:1-ig is megemelkedhet. A panel válaszsideje tipikusan erre a technológiára illik, szürkéből-szürkébe 2, míg feketéből-feketébe 5 milliszekundum.

Újdonságot egyedül a kórtés, illetve az eltérő színhasználat és egy elegáns formai elem jelent. Ez utóbbi egy bőrt imitáló műanyag felület, ezt viszont igazán nehéz úgy érdemben értékelni, hogy a monitor hátulján kapott helyett. Szép-szép, de a legtöbb felhasználó valószínűleg csak akkor fog találkozni vele, amikor épp összeszereli az eszközt. Se-



baj, vannak ennél hasznosabb megoldások is, mint például a beépített – és rejtett – hangszórók, a fejhallgató kimenet, a két portos USB elosztó, illetve a panel tetejére illeszthető 2.0 megapixeles webkamera. Tovább emeli a multimédiás élményt a HDMI bemenet megléte, ám sem ehhez, sem pedig a DVI aljzathoz nem kapunk kábelt. **GS**

GameStar 78

Ára: kb. 61 000 Ft


Picit drága Full HD-s jószág az M2200HD, cserébe viszont hasznos kiegészítőket kapunk mellé.

IN WIN COMMANDER 1200 W

Többprocesszoros és SLI/CrossFire-be rendezett grafikus kártyákkal telített rendszerekkel is könnyedén elboldogul a Commander

NEHÉZ DOLGA VAN A TÁPGYÁRTÓKNAK. Legalábbis azon felhasználókkal biztosan, akik tisztában vannak saját konfigurációjuk fogyasztásával, sőt, a csúcskategóriás komponensek tipikus energiaéhségét is ismerik. Nekik nagyon nehéz eladni 1000 W vagy afelötti teljesítményre képes tápegységet. Azonban vannak olyanok is, akik a lehető legnagyobb biztonságra hajtanak, jócskán túltervezvén azt az igényt, amire gépüknek valójában szükségük van. Tény, ami tény, egy 1200 W-os monstrummal a ma létező legdurvább asztali konfigurációt is problémamentesen lehet üzemeltetni, jöhet akár egy kazán módjára fogyasztó Extreme processzor két GPU-s Radeonokkal a háta mögött, 1 kiloWatt felett. A táp maximum csak anyaghiba vagy durva, már-már természetfeletti esemény hatására krepálhat be.

Az In Win hazánkban egyelőre csak próbálja megvetni a lábait, elsőként a számítógépházak piacán szeretnének maradandót alkotni. A közvetlen gyártói kapcsolatnak hála mi azonban már a tápüzletággal ismerkedünk, ami igen igéretesnek tűnik a kiküldött teszt példányt látva. A Commander névre elkeresztelt család tagjainak teljesítménye 650-től 1500 W-ig terjed, mi az 1200-as verziót tesztelhetjük. Igazi tesztnek persze nem nevezhetnénk az ismerkedést, műszeres méréssel ezúttal sem szolgálhatunk. A két HD 4870 X2-vel felszerelt teszt konfigurációnkat viszont zökkenőmentesen vitte a Commander, ami a négy darab, vesztetül erős 12 voltos ág – 2x20 A, 30 A és 36 A - láttán nem is csoda. A belső alkatrészek melegezésével egy 140 mm-es ventilátornak kell megbirkóznia, mely fordulatszáma a terhelés függvényében változik. A kábelek részét moduláris panelre csatlakoz-

tathatjuk, egyedül az alaplap tápkábeleket kötötték be fixen. Az 1200 W-os Commandert természetesen ellátták a szükséges védelmekkel, ennél fogva teljesíti a 80 Plus minősítés alá tartozó követelményeket is. 



GameStar 90

Ára: még nem kapható

Aki hosszú távra tervez, és komoly fogyasztókat tart a gépházában, annak remek választás az In Win Commander 1200 W tápegység


HP VOICE MESSENGER

Kinek jutna eszébe olyan telefont venni, aminek gyártója többségében a digitális képkalkotással kapcsolatos termékeket gyárt?!

AZ ÜZLETEMEREKNEK BIZTOSAN. De nem azért, mert HP logó virít a legújabb Voice Messenger előlapján, hanem mert a gép szoftveres lelke a Windows Mobile 6.1-es változata. Ezzel lényegében mindent elmondtunk a készülékről, a HP okostelefonja a windowsos mobil eszközök minden előnyét és hátrányát nagyszerűen képes prezentálni. Sajnos az évek során akármilyen hardvert is sikerült az okostelefonokba sűríteni, a Windows Mobile rendszerek mindig zavaró megfontoltsággal haladtak menüről-menüre, az egyes szolgáltatások indításához kellett egyfajta türelem. Nos, ez nem változott, mondjuk ezt úgy, hogy nincs teljes rálátásunk a Windows Mobile-os kínálatra. Pedig meglehetősen erős hardver került a Voice Messengerbe, az 528 MHz-es Qualcomm procesz-

szort sok versenytárs megirigyelhetné. A 128 MB RAM és a 256 MB ROM is elég bőségesnek hat, főleg úgy, hogy a felhasználó csupán 150 megabájtnyi tölthet fel programokkal és egyéb adatokkal.

A készülék sikere azonban nem a pusztá hardveren és a rajta futó operációs rendszeren múlik elsősorban. Sokkal nagyobb rizikót érzünk a beviteli rendszerben, amely elméleti szinten zseniálisnak tűnik, valós használatkor viszont hamar hájtépésbe fog fulladni akár egy szimpla SMS megírása is. Kezdjük ott, hogy a két felső funkciógomb és a kurzorkör érintésérzékeny. Ezzel még semmi baj nem lenne, azonban utóbbi érzékenységet gyakorlatilag képtelenség kikapcsolni. A hüvelykujj finom húzogatóásával négy irányba navigálhatnánk, ám ebből vagy semmi sem

lesz, vagy pedig nem a célként kiválasztott menüpontban találjuk magunkat. Nehezen meg szokható megoldás, az szent. Ezt a helyzetet nehezíti meg a SureType jellegű billentyűzet, mely egy 20 gombból álló, fél-QWERTY megoldás. Tény, hogy mindent meg lehet szokni, az átlagos mobilos kiosztás után viszont nagyon nehéz átállni az új klaviatúrára. 



GameStar 75

Ára: kb. 110 000 Ft

3G, HSDPA, Wi-Fi, Bluetooth 2.0, 3 megapixel kamera. Azonnal kellene, ha nem lenne a lassú Windows és az a fránya szövegbeviteli rendszer

LOGITECH MX1100 CORDLESS LASER MOUSE


Új vezeték nélküli lézeres rágcsáló, amely az MX Revolution formai megoldásait követi

NEM JÁTÉKOS EGÉR UGYAN, mégis határozottan ajánljuk a Logitech MX1100-as vezeték nélküli rágcsálóját. Hogy miért?

Mert a fogása kényelmes, a használata könnyű, a szoftveres beállító felület pedig pofon egyszerű kezelni. A külső egyértelműen az MX Revolutionnél megkezdett vonalat erősíti, ez azonban azt is jelenti, hogy csak a jobbkezesek lelhetik örömeiket az egér kezelésében. A forradalmi típusról származik a MicroGear görgő is, az automatikát viszont felváltotta a manuális választás lehetősége. A görgő mögé helyezett gombbal válthatunk a teljesen szabad futás és a szokásos, fokozatos görgetés között. A bal klikkelő szélére a lézeres érzékelő felbontását állító billenőkapcsolókat helyeztek el, melyek a 800 és 1600 dpi közötti két váltást képesek véghez vinni.

A hüvelykujjainál a megszokott Előre és Vissza gombokat látni, ám ezen a területen van egy rejtett gomb is, méghozzá a gumirozott felület alatt. A segédsoftver feltelepítése után ezt benyomva a Logitech saját programablak-váltó módszere indul el, amely korrekt kicsinyítést követően szép rendezett módon rakja ki az épp futó programok ablakait.

Az MX1100 vezeték nélküli kapcsolaton keresztül köthető a számítógépre, a vevőegység számára csupán egy szabad USB portot kell biztosítanunk. Az egér hasába két AA méretű ceruzaelem helyezhető, azaz sem újratölthető akkumulátort, sem az ahhoz tartozó töltőt nem tervezték az MX1100-hoz. A telepek állapotáról egy zölden – merülés esetén pirosan – világító kis LED tájékoztatja a tulajdonost. A gyári csomagban található két elem nyúj-

totta üzemidőről sajnos nem kaptunk tájékoztatást, az viszont biztos, hogy az egér kikapcsolásával jelentősen meghosszabbíthatjuk a két elemcsere közötti időintervallumot. 

GameStar 88

Ára: kb. 15 000 Ft

Nagyon kényelmes kialakítást kapott az MX1100 Cordless Mouse, a szoftvernek hála pedig tudásával is elkápráztathatja a leendő felhasználókat



OCZ GLADIATOR MAX

A processzorral közvetlenül érintkező hőcsöves hűtők új királyát köszönhetjük a Gladiator Max személyében

AZ ÚN. HEAT-PIPE DIRECT TOUCH technológiára alapozva új processzorhűtőt készített az OCZ. A Gladiator Max lényegében nem más, mint egy megnövelt méretű, nagyobb ventilátorral szerelt „normál” Gladiator egység, sem a hűtődás módja, sem pedig a hőátadás módja, hanem a hőcsövek száma nem változott a 92 mm-es légkavaróval szerelt előd-höz képest. Ez természetesen nem baj, ami eddig jó volt, azon kár lenne változtatni. A központi egység kupakjával közvetlenül érintkező hőcsöves talppal korábban ugyan akadtak gondok a helytelen pólizás miatt, a Gladiator Max-szal kapcsolatban azonban nem tapasztaltunk ilyen jellegű problémákat. A technológiának persze még mindig van annyi szépséghibája, hogy bizonyos processzortípusok esetén

nem érintkezik megfelelően mind a négy hőcső. A hűtési teljesítményt szerencsére nem befolyásolja nagymértékben ez a kis fogyatékoság, mégis rossz látni, hogy nem túl hatékonyan működik a HDT-rendszer. A réz csövekhez sűrűn elhelyezett alumínium lamellák csatlakoznak, melyek formai kialakítása a lehető legnagyobb hőleadó felület mellett helytakarékos is egyben. Mindent egy 120 mm-es ventilátor szellőzteti át, mely rögzítése négy kis gumibak segítségével történik. A négy pinos, PWM-vezérlésű propeller fordulatszáma 800 és 1500-as percnkénti értékek között lehetséges, a maximálisan kibocsájtott zaj a legsebesebb üzem alatt is „csak” 26 dB(A).

A Gladiator Max a ma kapható összes processzorra felszerelhető,

még az AM3-as és LGA1366-os foglalatokra is ráilleszthető a harcok monstrum. Az utóbbi esetében sajnos csak egy külön megvásárolható lefogató készletről beszélhetünk, talán egy következő szállítmányban vagy revízióban már alaptól megtalálhatók lesznek a Core i7-ekre illő szerelések. Már csak azért is szerencsés lenne ezen lefogatók mellékelése, mivel az LGA775-tel is kompatibilisek az extra, rugós-csavaros leszorítók, így Core 2-es rendszer esetén azonnal számíthatnánk a pöckös-lenyomós módszert. 



GameStar 85

Ára: még nem kapható

A Vendetta 2 után egy újabb nagyszerű CPU-hűtővel gyarapodott az OCZ kínálata. Processzortuninghoz kifejezetten ajánlott a Gladiator Max.

NVIDIA GEFORCE GTX 285 ÉS 295 A TESZTPADON

Az NVIDIA új egy és két GPU-s zászlóshajói kemény választ jelentenek az AMD Radeon HD 4870 X2-re //Matteo

A FELSŐ KATEGÓRIÁS GRAFIKUS kártyákkal csupán egy nagy baj szokott lenni: horror árakon kerülnek a boltok polcaira. Ez kivétel nélkül igaz az összes zászlóshajóra, nemcsak technológiai értelemben képviselik a csúcst, hanem a viselt ár-cédulával is kimagasodnak a tömegből. Állandó kérdés, hogy megéri-e ilyen vezérlőbe investálni, hiszen nem tudhatni, mit hoz az elkövetkezendő fél-egy év. Egyértelmű választ nem lehet adni, igen nehéz például egy új két GPU-s GeForce kártya megjelenésekor a józan ész alapján cselekedni. A legkönnyebb helyzetünk akkor van, ha egész egyszerűen a pénztárcánk nem engedi a vásárt. Ekor nincs mit tenni, marad az álmódosítás. Ha viszont rendelkezünk a szükséges tőkével, akkor mintha mágneses örvénybe kerülünk, úgy szippant magához valamely frissen bemutatott típus. Várhatóan sokakat fogja elkapni ez a bizonyos örvény a tesztünkben szereplő két új GeForce láttán is, főleg akkor, ha a párba kötött teljesítményre is fény derül.

KÉT GPU-VAL A BIZTOS ELSŐ HELYÉRT

A GeForce GTX 295 néven érkező, a 9800 GX2-t váltó utód megvalósítása sokáig lehetetlen feladatnak tűnt a 65 nm-en készülő GT200-as grafikus mag termikus és fogyasztási adatai miatt, a gyártástechnológiai váltásnak köszönhetően azonban végre szabad lett az út a projekt előtt. Nagyon kellett egy ilyen kártya az NVIDIA-nak, a

Radeon HD 4870 X2 ugyanis kíméletlenül átvette a trónt az addig uralkodó egy GPU-s GeForce GTX 280-tól.

A kártyát elnézve láthatóan az alapkoncepció nem változott a 9800 GX2 óta, azaz a két grafikus mag egymással szemben helyezkedik el a szendvicsre emlékeztető tervben. Lényegében két áttervezett GTX NYÁK-lap néz egymással farkasszemet, közöttük egy speciális réz és alumínium anyagokból építkező hűtőborda található, melyet a CoolerMaster tervezőgárdájának köszönhet a gyártó. Ezt a fém-tömeget szellőzteti át az egy szem ventilátor, mely pontos légszállításáról ugyan nincsenek adataink, a teszt alatt azonban egyszer sem tapasztaltunk túlmelegedést jelző fagyásokat. Komolyabb 3D-s terhelésre szépen felkapcsol a légkavaró, a HD 4870 X2-nél megismert súvító turbina hangról azonban szó sincs. Bárki számára elviselhető szélzajjal operál a GTX 295 hűtése, igaz, Quad SLI-be kötve ez a szint – a két kártya miatt – olykor elviselhetetlenné válhat.

A külső sallangok után jöjjenek a száraz tények. A két GT200b kódnevű grafikus mag összesen 480 darab stream processzort ad a kártya tulajdonosának, órajelük egészen pontosan 1242 MHz. A magban található egyéb részekeségeik 576 MHz-en ketyegnek, míg az 1792 MB-nyi memória effektív üzemfrekvenciája 1998 MHz. A 448 bit szélességű memóriabuszon kapcsolódó lapkák GDDR3 típusúak, a lapkagyártó neve és a modulok időzítése nem is-



mert. Lehetőségünk ugyan lett volna szétszerelni az egyiket, tesztre érkezett delikvenst, ám úgy döntöttünk, inkább egyben hagyjuk a szerkezetet, egy ilyen információért nem éri meg kockáztatni egy közel 140 000 Ft értékű hardver életét.

Azt már a korábbi két grafikus maggal ellátott vezérlőknél is láhattuk, hogy az óriási teljesítményhez kiugró fogyasztás is párosul. E paraméter tekintetében eddig a Radeonok jártak az élen, mind a HD 3870 X2, mind pedig utódja igen áraméhes megoldás. Azt kell, hogy mondjuk, a GTX 295 sem panaszkod-

hat, ugyanis a két kártyahelyet foglaló szörnyeteg maximális fogyasztása az NVIDIA közlése szerint 289 W, ami egy leheletnyivel magasabb a konkurens HD 4870 X2 hivatalosan bevallott adatánál. Nem véletlen a bevallott szó használata, a mérések során meglepő módon mégiscsak a GeForce fogyasztott kevesebbet. A Core i7 965 Extreme processzor és a 6 gigányi DDR3-as memória mellett mért 423 Watt természetesen nem épp a magyar rezsiköltségeknek kedvez, gyártói oldalról nézve viszont ez az első pont, ahol sikerült felülmúlni – vagy alulmúlni? – az AMD-t. A tápellátás a fogyasztás fényében a megszokott 6 és 8 pines tápcsatlakozáson keresztül történik. A monitorkimenetek száma és fajtája nem változott a GX2 óta, tovább-

	Mag	Transzisztorok száma	Gyártástechnológia	Stream processzor (db)	Mag órajel (MHz)	Memória órajel (MHz)	Shader órajel (MHz)	Memóriavezérlő (bit)	Memóriaméret (MB)	Memória típusa
NVIDIA GeForce GTX 295	2xG200b	2x1,4 milliárd	55 nm (TSMC)	2x240	2x576	999	1242	2x448	2x896	GDDR3
NVIDIA GeForce GTX 285	G200b	1,4 milliárd	55 nm (TSMC)	240	648	1242	1476	512	1024	GDDR3
NVIDIA GeForce GTX 280	GT200	1,4 milliárd	65 nm (TSMC)	240	602	1107	1296	512	1024	GDDR3
AMD Radeon HD 4870 X2	2xRV770	2x956 millió	55 nm (TSMC)	2x(160+240)	2x750	3600	-	2x256	2048	GDDR5


ra is két DVI-on és egy natív HDMI porton keresztül köthetünk minél nagyobb felbontású kijelzőket a kártyára. Az elsődleges kijelzőt – SLI esetén magát az első számú kártyát is – egy kék lámpácska jelzi, míg a hibátlan tápellátást egy zöld ellenőrző LED formájában konstatálhatjuk. A PhysX és CUDA technológiák támogatása mondhatni evidens ezen a szinten, az ez évben megjelenő, PhysX-es gyorsításra felkészített játékokhoz kell is majd az effajta erő, főleg akkor, ha Full HD-s kijelző van rákötvé a vasra.

GEFORCE GTX 280 V2.0

Akár ez is lehetne a neve a GTX 285-ös variánsnak, bár kétségtelen, hogy erre az elnevezésre nehezebb felépíteni egy hatékony marketing kampányt. Tulajdonképpen akkor mit is jelent pontosan az a bizonyos 5-ös szám? Nos, „új” grafikus magot és egyéb finomításokat. Az 55 nm-es gyártástechnológiával gyártott G200b az elődmodellhez hasonlóan 240 darab végrehajtóegységet tartalmaz, órajelük viszont magasabb, egészen pontosan 1476 MHz. Maga a GPU 648 MHz-en ketyeg, az 512 bites memóriabuszon kapcsolódó GDDR3-as memóriák pedig effektíve 2484 MHz-en járnak. A gyártástechnológiai váltás tehát elsősorban az üzefrekvenciák megemelkedését hozta a konyhára, az architektúrához nem nyúltak az NVIDIA mérnökei. Felmerülhet a kérdés, hogy így történhetett-e egyáltalán fogyasztás csökkenés, hiszen a kisebb csíkszélességgel szemben „jócskán” megemelt órajelek állnak. Ha csak a hivatalos adatokat nézzük, akkor egyértelmű a javulás. A GTX 280-as 236 W-os TDP-je helyett a 285-ös már csak 183 W-nyi tipikus fogyasztási értékkel bír, ami barátok között is 50 W-nyi különbséget jelent. Remekül hangzik, az élet azonban ismét megcáfolta a szépséges adatokat. Méréseink alapján terhelés alatt közel egyenlő mértékben fogyasztott az előd és az utód, csupán csöppnyi megtakarítást érhetünk el az 55 nm-es változat megvásárlásával. Öröm az örömben, hogy a GTX 280 a fogyasztás kimérését követően eltávozott az örök vadászmezőkre, előbb szétesett képpel, majd a monitor jel ignorálásával köszönte meg az eddigi munkát. A GTX 285 hűtőjének megtervezésekor a fő szempont nem az volt, hogy valami újat alkossanak a mérnökök, inkább a korábbi verzióra készített változaton végeztek el némi módosítást. Kívülről mindössze annyi látszik, hogy a kártya hátsó feléről eltűnt a nyomtatott áramkört védő fólia – ez egyébként a GTX 295-nél is így van –, a hűtő

fonákja és front részének formai kialakítása megmaradt. Működés közben a ventilátor szinte végig csendben van, egy átlagos környezet zajoktól sújtott szobában észre se venni, ha épp terhelés alatt van a kártya. A tápellátás két 6 pines csatlakozóra változott, így aki még nem vett új, 8 pines kábelvel felszerelt tápot, az most adhat még egy esélyt a bevált egységnek. Egy jó minőségű 400 W-os tápnál természetesen most se adjuk alább!

CORE I7 HELYETT PHENOM II X4

Furán hangozhat, de az Intel X58 lapkakészletekre jellemző, rapszodikus CrossFireX teljesítmény miatt úgy döntöttünk, hogy platformot váltunk. A tesztrendszer lelkéül a nálunk vendégeskedő Phenom II X4 940 Black Edition processzort választottuk ki, a két, több grafikus kártyát kezelő technológia miatt ezúttal két alaplap használatára voltunk rákényszerítve. A HD 4870 X2-eket az Asus M4A79 Deluxe alaplapban üzemeltettük, míg a sima SLI/Quad SLI kiépítéséhez az Asus Crosshair II Formulát hívtuk segítségül. Ilyen mértékű grafikus teljesítménnyel megáldott kártyák mellé rettentő nagy processzorerő szükséges, mely követelményt úgy próbáltuk megteremteni, hogy 3,6 GHz-re emeltük a négymagos Phenom II üzefrekvenciáját. Ezen információk tudatában tessék tehát tekinteni az eredményeket tartalmazó táblázatra, ami talán nem azokat a különbségeket mutatja, melyre korábban számítani lehetett. Hogy ennek mi az oka? Egyszerű. Bizonyos esetekben még egy 3,6 GHz-re felhúzott Phenom II X4 is kevés erőt ad, egyes játékok Full HD felbontásban, maximális részletességgel is processzorlimitet jeleznek. A Quad SLI-hez és a CrossFire-be kötött HD 4870 X2 vezérlőkhöz erősen ajánlott egy tuningolt Core 2 Quad vagy Core i7 típus, ezek hiányában sajnos csak kapizsgálhatjuk a kártyákban szunnyadó elementáris erőt. 



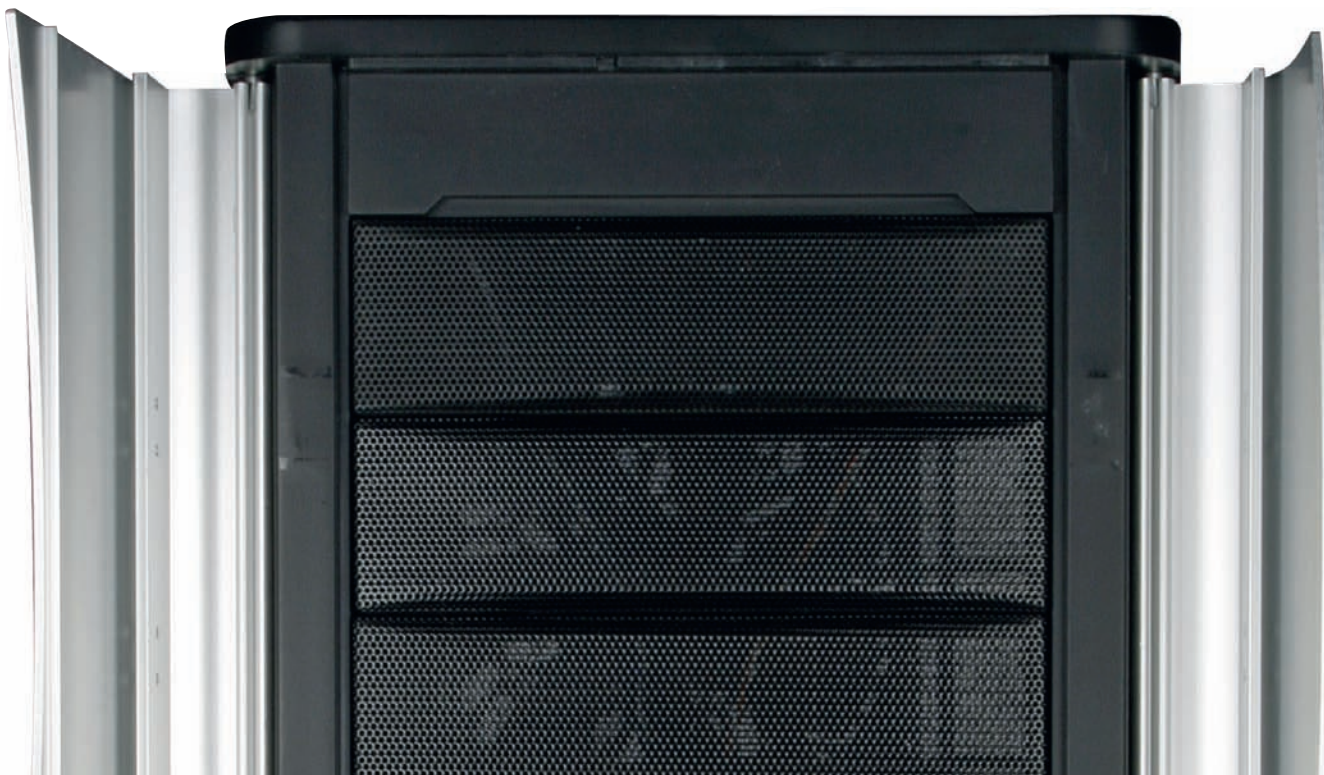
MEGHAJTÓS MIZÉRIÁK

NINCS ANNÁL BOSSZANTÓBB, AMIKOR EGY ÚJONNAN és főleg méregdrágán megvásárolt hardverelem nem akar megfelelően működni. Még kínosabb, ha mindennek oka a gyári meghajtó program, amit maga a gyártó fejleszt és ad közre saját terméktámogatási oldalán.

Úgy tűnik most az NVIDIA szenved a hanyag programozók miatt, hiszen emiatt az új GeForce GTX 295 kártyák piaci bevezetése koránt sem zajlik zökkenőmentesen. A szakportálok fórumai a kétféleképp meghajtószintű támogatottságának problémáitól hangosak, ami konkrét esetben azt jelenti, hogy néhány esetben a WHQL minősítésen átesett driver a telepítés során ismeri fel a második magot, ezért a Windows ezt letiltja és rögtön lőttek a nagyobb kártya erősebb számítási kapacitásának. Egyelőre még nem tudni mi okozza a problémát, tesztlaborunkban pedig nem történt ezzel kapcsolatban említésre méltó fennakadás, ezért inkább javasolt a stabilabb béta állapotú meghajtó használata, amíg az ügy tisztázódik és megjelenik a hibajavítás. Mindeközben azt sem állíthatjuk, hogy az AMD-nél minden teljesen rendben megy. Bizonyos források szerint az X58-as lapkakészlet alatt rosszabbul skálázódik a CrossFire, mint a régebbi lapkakészletekkel. A gyártó természetesen már tud erről, de a probléma majd csak a 9.2-es Catalyst csomag feltelepítésével oldódik meg — cikkünk írásakor még csak a 9.1 érhető el.

	3DMark Vantage	Unreal Tournament 3	Crysis	Far Cry 2	Call of Juarez	Crysis Warhead	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
NVIDIA GeForce GTX 285	P11825	151	24	50	35	41	43
NVIDIA GeForce GTX 285 SLI	P15781	153	31	81	58	52	57
NVIDIA GeForce GTX 295	P15518	155	31	72	51	51	54
NVIDIA GeForce GTX 295 SLI	P17657	149	45	82	67	50	61
AMD Radeon HD 4870 X2	P13685	163	36	52	72	39	55
AMD Radeon HD 4870 X2 CF	P17689	162	25	71	107	39	61

A tesztek 1920x1080-as felbontáson készültek. Az Unreal Tournament 3 High beállítások mellett, 16AF szűrővel futott, míg a két Crysis esetében a Very High opció + 2AA mellett döntöttünk. A Far Cry 2-t és a Call of Juarezt a lehető legmagasabb részletességgel mértük. A Clear Sky esetében a GeForce-ok DX10, míg a Radeonok DX 10.1 API-t használtak a mérés ideje alatt.



VISSZAFOGOTT KÜLSŐK, ÉRTÉKES BELSŐK

Négy, átlagon felüli minőségű számítógépház járt nálunk, melyek bátran ajánlhatók akár komolyabb játékos masina megépítéséhez is

//Matteo

ÉRTHETŐ, HA EGY ÚJ GÉP ÖSSZEÁLLÍTÁSA során a hangsúly a processzor, az alaplap és a grafikus kártya megválasztására helyeződik. Hiszen ezektől a komponensektől függ elsősorban egy konfiguráció teljesítménye, különösen akkor, ha egy játékra tervezett összeállításról van szó. Te, kedves GameStar olvasó, talán már vagy annyira rutinos, hogy a megfelelő fő hardvereket válogasd össze, sőt, még tán arra is ügyelsz, hogy az egyes komponensek közül egyik se rendelkezzen kiugró tudással, vagy épp elavult technológiával. A konfiguráció egyensúlya a lényeg, ekkor mind teljesítményben, mind pedig kompatibilitásban a maximálisat kaphatjuk. Igen ám, de mi a helyzet a körítéssel? A gondosan kiválogatott alkatrészeket muszáj valamibe beszerelni, illetve az sem árt, ha nem egy 2-3000 forintos egységre bízunk a gép áramellátását. Ez utóbbi majd egy külön történet lesz,

most csak és kizárólag a számítógépházakról lesz szó. Azaz négy olyan típusról, melyeket nyugodt szívvel tudunk ajánlani, hiszen külsőleg és belsőleg is magas szintet képviselnek, áruk mégsem tartozik az elviselhetetlen kategóriába. Csicsás, csillogó-villogó gamer házak helyett visszafogott formai elemeket hordozó, patinás márkáktól származó típusokat vettünk elő, amik szinte az összes kiskereskedelmi egységben elérhetők.

COOLER MASTER CM 690

A Cooler Master név a számítástechnika több területén is meglehetősen jól cseng. A közepes méretű házak mezőnyében induló CM 690 eddig csak hozzatenni tudott a márka presztízséhez, a közel másfél éve piacon lévő termék házában is rendkívül népszerű. Sikere talán abban rejlik, hogy míg kívülről egy átlagos ház benyomását kelti, addig belső felépítése felső kategóriás típusokkal

verseng. A teljesen fekete dizájn alapján tényleg valami mást, egyszerűbbet várna az ember, bár a fémhálóval borított előlap és tető, illetve az oldallapon látható két ventilátorhely azért finoman jelzi, hogy a ház belseje még tartogat meglepetéseket a felhasználók számára. Aki rápillant a CM 690 hátlapjára, az hamar rájöhet, hogy itt, kérem, valami nem stimmel, a táp helye legalulra került. Ez a módszer ma már egyáltalán nem szokatlan, igaz, így valamelyest csorbul az ATX-szabványban előírt szabályrendszer. Aggodalomra azonban semmi ok, hiszen ezzel az elrendezéssel csak jobbat kaphatunk. Ezen húzással a tápot mondhatni kivonták a rendszer egyéb összetevőinek melegedéséből. Arra viszont figyelhetett volna a gyártó, hogy a friss levegőt biztosító rács és a táp közé nem ártana tenni egy porszűrőt is. Probléma lehet még a fő tápcsatlakozó kábelek hossza, a processzornak kellő kiegészítő 4 vagy 8 pines madzag

bizonyos tápok esetén egyszerűen nem ér el az alaplap aljzatig. A kellő légáramlat megteremtéséhez összesen akár hat ventilátor is hozzájárulhat, amelyek közül négy választható méretekben szerelhető be. Sajnos gyárilag csak egy 120 mm-es egység jár a



690-eshez, a többi beszerzéséről magunknak kell gondoskodnunk. Kiemelt figyelmet érdemel a merevlemezek fiókos kialakítása, ami mellett, hogy csavarmentes szerelhetőséget kínál, rezgéscsillapítást is ad tárhelyeink számára. A csavarmentesség egyébként több ponton is jellemző a CM 690-re, sem az optikai egységek, sem pedig a bővítőkártyák beszerelése nem igényel csavarhúzó.

CHIEFTEC AEGIS CH-05-B

Az elsősorban játékosoknak készült Aegis sorozat egyik legkisebb tagjaként mutatkozott be a CH-05, külseje azonban csak minimális mértékben hirdeti a játékos szellemet. Ennek mi csak örülni tudunk, hiszen megnyugtató, hogy a LED-es diszkóvilágításra most sem volt hajlandó áttérni a gyártó. Mint mindig, ezúttal is a belső értékekre koncentrálnak inkább, amelyek közül első helyen említenénk az óriási, 540 mm-es hosszt, ami lehetővé teszi EATX-méretű alaplappok beszerelését is. Nem éppen az asztali szegmensre jellemző az EATX-szabvány, mégis olyan fegyvertényt jelent a támogatása, amely miatt sokan választják inkább a Chieftec házait. Hogy miért? Egész egyszerűen azért, mert gyakorlatilag bármilyen méretű, asztali PC-ben használható bővítőkártya beszerelhető anélkül, hogy akadályokba ütköznénk. Az elforgatott merevlemezfiók szinte sosem érintkezhet egyéb részegységekkel, viszont cserébe a HDD-k csatlakozói olykor zavaró közelségbe kerülhetnek az oldallappal. Az adattárak és az optikai meghajtók beszerelése ugyan csavarmentes, ám még mindig ugyanaz a technikája, mint 4-5 évvel ezelőtt. Maga a rögzítés stabil, a rezonancia csillapítása viszont kevés. Egy négy-öt tányérral szerelt HDD ezekkel a sínekkel könnyűszerrel berezegtetheti például az oldallapot. A CH-05-ben összesen négy ventilátorhelyet alakítottak ki, hátulra és felülre 120 milliméteres, míg a merevlemezhez két 92 mm-es darabot csa-

varozhatunk. Gyári állapotában egyet sem kapunk a házhoz, csupán az oldallap rácsozata biztosít némi szellőzést a komponensek számára.

SHARKOON SERAPHIM VALUE


Tesztünk egyetlen nagytornya a Sharkoon Seraphim Value. Nem kell megjedni tőle, a magassága (53,5 cm) messze nem az a tipikus nagytornyos méret, egy „valódi” nagy ház ennél 20 centivel feljebb végződik. A hossza a Chieftec CH-05-ével egyezik meg, azaz a Seraphim is képes fogadni az EATX-szabványnak megfelelő alaplappokat. Még mielőtt azonban a belsőre térnénk át, érdemes megfigyelni az előlapi ajtó kialakítását. A modellnévhez illően egy S-betű fedezhető fel a frontrészen, ám ez nem csupán szimpla dizájn, e mentén nyílik két oldalra az előlapi ajtó. Egyeseket zavarhat a megoldás, ám ténylegesen talán csak annyi a baj vele, hogy így nem lehet lezárni az előlapot. A két kinyíló szárny mögött nem kevesebb, mint tizenegy darab 5,25 hüvelykes hely rejtőzik, amit várhatóan nem sokan fognak feltölteni meghajtókkal. A gyártó is tudta ezt, ezért az alsó részbe egy 140 mm-es ventilátort engedélyezett. A merevlemeznek két külön kis rekeszt alakítottak ki a ház aljában, összesen három-három darab HDD-t szerelhetünk be csavarmentesen egymás mellé. Felfelé haladva jön a táp területe, mely így közvetlenül a merevlemezről szívhatja le a meleget. Majd végül az alaplapp területe jutunk, ahol a felső régióról egy 140 mm-es ventilátor szívhatja le a hőmennyiséget. Ez nem része az alapsomagnak, viszont az oldallapba szerelt 250 mm-es egység igen, és ennek légáramlatából a processzor és a grafikus kártya is kap.

THERMALTAKE SOPRANO DX

A másik nagy név a hűtések és számítógépházak piacán a Thermaltake. Papírra vetni is nehéz a gyártó teljes kínálatát, ami mára szinte az összes felhasználási módot, szokást lefedi. A Soprano DX

nem igazán nevezhető különálló fejlesztésnek, inkább csak amolyan finomhangolása, felfrissítése a Soprano családnak. A DX sem tartozik a fiatal házak közé, ám formája és minősége még ma is számos felhasználót képes elcsábítani. A nálunk vendégeskedő változat roppant kihívó ezüst színt kapott, bal oldallapján pedig méretes plexiablak virít. Sokan ellenzik az ilyen és ehhez hasonló ablakok meglétét, pedig ha ízlésesen alakítják ki, akkor csak mutatósabbá teheti gépünket. Maga a ház egyébként meglepően könnyű: a mezőnyben a Soprano DX-nek a legkisebb a súlya. Mindez leginkább az anyaghasználatnak köszönhető: a mindössze 6 kilogrammos tömeg alumínium-túlsúlyt sejtet.

A hullámos, szintén alumínium előlap sejtelmes LED-es megvilágítást kapott, amely fényjátékot a hátsó, ismét csak kék LED-del megbolondított ventilátor tesz teljessé. A házból az üzem közben keletkezett meleget kiszívó 120 mm-es légkavaró az előlapba integrált 140 mm-es társával együtt elegendő légáramlatot kelt, utóbbi elé szerencsére porszűrőt is helyeztek. A belső tér a szokványos ATX-elrendezést követi, a merevlemezek azonban ezúttal a bővítőkártyákkal párhuzamosan szerelhetők be. A későbbiekben gond lehet emiatt, előfordulhat, hogy egy testesebb grafikus kártya beleütözik majd az egyik HDD kábelcsatlakozóiba. Az adattárak rögzítésére egyébként nem lehet panaszkodni, a kézzel tekerhető csavarok alá vibrálást csökkentő gumigyűrűk kerültek.

Rengeteg egyéb remekbe szabott házikó található a boltok polcain, tesztünk csak egy amolyan útmutatás számotokra, mi ezek közül a házak közül választanánk, ha például a GameStar tesztgépét át kéne költöztetni egy új házba. A választást rátok bizzuk, de egy valamire nagyon figyeljétek oda: amelyik házon autót imitáló borítás vagy egyéb motívum szerepel, azt sürgősen kerüljétek el. Ciki, gáz, lejárt lemez... 



	Cooler Master CM 690	Chieftec Aegis CH-05-B-B	Sharkoon Seraphim Value	Thermaltake Soprano DX
Ár	21 000 Ft	21 000 Ft	28 000 Ft	24 000 Ft
Méretetek (m×h×sz)	482×524×213 mm	260×540×205 mm	535×540×215 mm	478×497×210 mm
Tömeg	9,8 kg	13 kg	14 kg	6,09 kg
Merevlemezhek (db)	5	6	6	5
Optikai meghajtók	5	3	11	4
Ventilátorhelyek (db)	7	4	5	2
Előlapi panel	2 db USB 2.0, FireWire, mikrofon, hangszóró, eSATA	2 db USB 2.0, FireWire, mikrofon, hangszóró	4 db USB 2.0, mikrofon, hangszóró, eSATA	2 db USB 2.0, mikrofon, hangszóró, eSATA
Extrák	NVIDIA SLI-minősítés, vízűtéshez szükséges lyukak, kábelkötegelő horgok, porszűrők	Rácsozott oldallap	250 mm-es ventilátor oldalt, vízűtéshez szükséges lyukak	Kék LED-del megvilágított előlap, plexi oldallap, porszűrő az első ventilátornál



VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

WEBKAMERA



MICROSOFT LIFE-CAM VX-700

ÁRA 3 990 Ft
WEB www.microsoft.com

A VGA-felbontású szenzorral felszerelt kis eszközt a gyártó elsősorban noteszgépes felhasználóknak ajánlja, a csíptetős mechanizmus révén ugyanis leginkább ezen gépek kijelzőire illeszthető fel könnyedén az apró LifeCam. A gyári csomag tartalmaz egy mikrofonos headsetet is, a szoftvert tartalmazó lemezt azonban ne keressük, a kamera plug'n'play módon körülbelül 2 perc alatt üzemképesé válik bármilyen Windows operációs rendszeren.

MEREVLEMEZ



WESTERN DIGITAL 640 GB CAVIAR BLACK

ÁRA 19 490 Ft
WEB www.wdc.com

Rossz ezt hallani, de a 640 gigabájtos Western Digital merevlemez jelen helyzetben leginkább azért ajánlható, mert gyenge a forint. A 750-es típusok árai szépen megemelkedtek, ez a 640-es, 32 megabájt gyorsítótárral felszerelt Caviar Black típus viszont megrekedt a fél terás „fekete testvér” árszintjén. Egyértelmű tehát, hogy melyiket kell választani, hiszen a sebesség megegyezik, arra a plusz 140 gigabájtra pedig bármikor szüksége lehet az embernek.

VGA KÁRTYA



SAPPHIRE RADEON HD 3850 512 MB AGP

ÁRA 32 400 Ft
WEB www.sapphiretech.com

A Sapphire AGP-s csatlófelülettel felszerelt Radeon HD 3850 512 grafikus kártya a régi, 4-5 éves konfigurációk tulajdonosainak lehet gyógyír játékszenvedélyére. A hardver elegendő 3D-s erőt tartalmaz ahhoz, hogy még a legújabb játékok is elinduljanak az „avas” rendszeren. Egyedül az eszközzel történő beszerzésénél ütközhetünk komoly akadályokba, az AMD ugyanis néha elfelejti biztosítani az AGP-s kártyák meghajtásához szükséges támogatást.

TOP TIPP

BILLYENTÜZET

OCZ ALCHEMY ELIXIR

ÁRA 7 900 Ft
WEB www.ocz.com

Vérbeli játékos billyentyűzetet ismerhettünk meg az Ocz Alchemy Elixir személyében. Az elsősorban speciális kiadású memóriáiról, megbízható tápegységeiről és kiemelkedő minőségű processzorhűtéseiről elhíresült gyártó a perifériák világában is szeretné letenni névjegyet, amelyhez az Alchemy Elixir remek kezdőlökést adhat. A többségében matt felületeket magán hordozó klaviatúra első ránézésre egy teljesen átlagos billyentyűzetnek hat, csupán a kétoldalt egymás alatt sorakozó, ríktó kékkel festett gombok jelzik, hogy speciális igényekhez tervezték az eszközt. Az öt-öt gombra különböző billyentyűkombinációkat programozhatunk, amelyeket három profilba menthetünk el. A variációk száma összesen így harminc lehet. Az egyes profilok aktív állapotát kis, karakteres piktogramok jelzik az Elixir felirat mellett. A közöttük történő váltás a Mode gomb megnyomásával lehetséges. A hétköznapi alkalmazások számára dedikált gombokat helyeztek el, ezek közül hét darab a világhálóra kapcsolatos tevékenységeket indítja, míg a másik nyolc a multimédiás alkalmazások használatánál jöhet jól. A billyentyű nyomáspontja az elvárható szinten van, az viszont mindenképp piros pontot érdemel, hogy a gombok lehetővékony gumiborítást kaptak.



ALAPLAP



MSI MEDIA LIVE DIVA

ÁRA 56 590 Ft
WEB www.msi.com.tw

Az AMD Maui kódnéven kifejlesztett HTPC platformjára épül az MSI Media Live Diva. A legújabb AMD processzorokat kezelő, és a legfrissebb integrált lapkakészlettel felszerelt lap mellé azonban egy érdekes kiegészítőt is csomagolt a gyártó. A Realtek ALC888-as nyolcsatornás hangkeltőt a cég egy külön kártyán helyet kapó erősítővel egészítette ki, amelynek segítségével komolyabb házimozis hangszugárzók is megszólaltathatók az alaplap kimenetekén keresztül.

MEMÓRIA



KINGSTON VALUERAM SO-DIMM 2048 MB

ÁRA 12 000 Ft
WEB www.kingston.com

Akár a Piac térben bemutatott J&W MiniX alaplapoz is kitűnő választás a Kingston noteszgépekbe fejlesztett ValueRAM memória, amely a DDR2-667 MHz sebességbeli szabványnak felel meg. A 2 gigás változat mellett 1 gigás kiadásban is elérhető a modulok, ám az operációs rendszerek, illetve a programok növekvő memóriaigényei miatt érdemes rögtön a 2 gigás változatba beruházni.

HANGSZÓRÓ



CREATIVE GIGAWORKS T20

ÁRA 15 300 Ft
WEB www.creative.com

Sokan vágnak 5.1-es hangrendszerre, ám olykor egyszerűen nincs elég hely normálisan elrendezni a hangszórókat. Maradnak tehát a kétcsatornás megoldások, amelyek közül a Creative GigaWorks T20-at ajánlanánk. Nem kell túlzott elvárásokat támasztani a készlet iránt, a 2x14 watt nem fogja ledönteni a falakat, ebben mindenki biztos lehet. Cserébe viszont kis helyen, az asztal két csücskében is elfér a filmezés mellett játékra és zenehallgatásra is alkalmas T20.



NOTESZGÉPEK 150 000 FT ALATT

- 1. Acer AS5730Z-323G32MN**
kb. 130 000 Ft
WEB www.acer.com
- 2. Asus X50Z-AP078**
kb. 140 000 Ft
WEB www.asus.com
- 3. Fujitsu-Siemens Esprimo V5535**
kb. 90 000 Ft
WEB www.fujitsu-siemens.com
- 4. Lenovo Thinkpad N500 NS738HV**
kb. 141 000 Ft
WEB www.lenovo.com
- 5. MSI Megabook VR630X-051HU**
kb. 114 000 Ft
WEB www.msi.com.tw



NOTESZGÉPEK 150 000 FT FÖLÖTT

- 1. Asus F6V-3P051 Black**
kb. 220 000 Ft
WEB www.asus.com
- 2. Dell Inspiron 1525-146 Black**
kb. 218 000 Ft
WEB www.dell.com
- 3. Acer TM5730G-844G32MN**
kb. 215 000 Ft
WEB www.acer.com
- 4. HP Pavilion dv5-1180eh**
kb. 216 000 Ft
WEB www.hp.com
- 5. Toshiba L300-12J**
kb. 190 000 Ft
WEB www.toshiba.com



LGAI366-0S CPU-HŰTŐK CORE I7 PROCESSZOROKHOZ

- 1. Zalman 9900LED**
kb. 15 000 Ft
WEB www.zalman.co.kr
- 2. Noctua NHU12P1366**
kb. 13 000 Ft
WEB www.noctua.at
- 3. Nexus LOW-7000**
kb. 10 000 Ft
WEB www.nexustek.nl
- 4. Asus Triton 81**
kb. 17 000 Ft
WEB www.asus.com
- 5. Scythe Mugen 2**
kb. 13 000 Ft
WEB www.scythe.eu.hu

CPU-HŰTŐ

SCYPHE MUGEN 2

ÁRA 12 590 Ft
WEB www.scythe-eu.com

Külföldi szaklapok tesztjei alapján a világ legjobb CPU-hűtője a Scythe Mugen 2. Mi egyelőre még nem teszteltük alaposan a gyártó új alkotását, ám például ezt a típust választottuk a GS karácsonyi nyereménygépébe is. Úgy gondoljuk, a Mugen 2 feltétlenül megérdemli a bizalmat, hiszen brutális méretekkel rendelkezik, a nikkelezett réztalpból öt-öt darab hőcső emelkedik ki a magasba a testes alumínium lamellák érdekében. A fémlapokat egy 120 milliméteres, maximálisan 1400-as percnkénti fordulatszámra képes ventilátor látja el friss levegővel, vezérlése PWM-csatlakozáson keresztül történik. A Core i7 központi egységekre is felszerelhető monstros univerzális lefogatókat kapott, ám aki először találkozik ilyen hűtővel, annak bizony meggyűlhet a baja a szereléssel.





BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Athlon X2 5400+EE 2.8 GHz	19 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-MA78G-DS3H	22 000 Ft
Memória	CSX 1GB DDR2-800 CL5	4000 Ft
Grafikus kártya	XFX GeForce 9500 GT 550M	15 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Hitachi Deskstar P7K500 320 GB	14 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7203S LabelFlash	7000 Ft
Ház	Sharkoon Rebel9 Economy	12 000 Ft
Táp	FSP ATX-350PNF	8000 Ft
ÖSSZESEN		101 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Gainward 9600 GT 512 MB	+ 12 000 Ft
Gyorsabb memóriával	GeIL 2x1 GB 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	34 000 Ft
Processzorhűtő	Artic Cooling Freezer 7 Pro	5000 Ft
Alaplap	MSI P43 Neo3-FR	29 000 Ft
Memória	Kingston HyperX 2x1024 MB	12 000 Ft
Grafikus kártya	Asus EAH4830/HTDP/512MD3	33 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung Spinpoint T166 500 GB	16 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7203S LabelFlash	000 Ft
Ház	Thermaltake Soprano	20 000 Ft
Táp	Chieftec DT400A2	12 000 Ft
ÖSSZESEN		168 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	XFx GeForce 9800 GTX+ 765M	+17 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Core 2 Duo E8400 3 GHz	+11 000 Ft

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

Játékteljesítmény ★★★★★



HIGH END

240 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core 2 Duo E8400 3 GHz	45 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper TX 2	5000 Ft
Alaplap	Gigabyte EP45-DS3R	34 000 Ft
Memória	OCZ Reaper HPC 2x2048 MB	30 000 Ft
Grafikus kártya	HIS Radeon HD 4850 IceQ41 GB	57 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	WD Caviar SE16 500 GB	18 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7203S LabelFlash	7000 Ft
Ház	Cooler Master CM 690	21 000 Ft
Táp	Cooler Master Silent Pro 500 W	23 000 Ft
ÖSSZESEN		240 000 Ft
TV-tuner kártyával	Leadtek Winfast PxDVR3200 H	+ 19 000 Ft
Különálló hangkártya	Razer Barracuda 7.1	+42 000 Ft

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

Játékteljesítmény ★★★★★

PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE

INTEL

Intel Socket 775/Dobozos

Core 2 Quad Q9550 / 2,83 GHz	82 000 Ft
Core 2 Quad Q9400 / 2,66 GHz	69 000 Ft
Core 2 Quad Q6600 / 2,4 GHz	51 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	57 000 Ft
Core 2 Duo E7300 / 2,66 GHz	34 000 Ft
Core 2 Duo E5200 / 2,5 GHz	22 000 Ft
Pentium E2220 / 2,4 GHz	20 000 Ft
Celeron E1400 / 2 GHz	13 000 Ft
Celeron 430 / 1,8 GHz	11 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/Dobozos

Phenom II X4 940 BE / 3 GHz	74 000 Ft
Phenom II X4 920 / 2,8 GHz	61 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9950 / 2,6 GHz	54 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9550 / 2,2 GHz	40 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8750 / 2,3 GHz	40 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8450 / 2 GHz	30 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ / 3 GHz	24 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5200+ / 2,6 GHz	19 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4850e / 2,5 GHz	18 000 Ft
Athlon 64 AM2 LE-1640 / 2,6 GHz	12 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL

Intel Socket 775

Asus Striker II Formula	70 000 Ft
Gigabyte EP45-Extreme	66 000 Ft
J&W JW-X48D2 Extreme	46 000 Ft
MSI P43 Neo3-FIR	36 000 Ft
ASRock P43R1600 Twins	20 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+

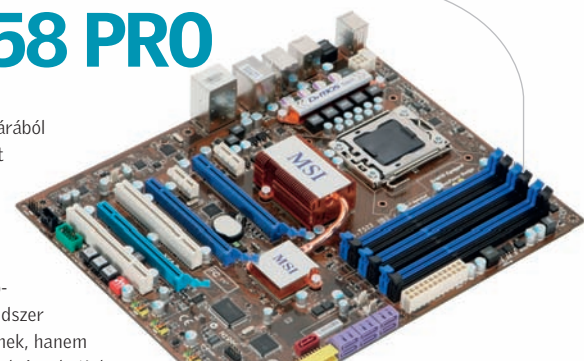
Asus M3A79-T Deluxe	51 000 Ft
Gigabyte MA790GP-DS4H	39 000 Ft
MSI KA790GX	30 000 Ft
ASRock A780FullHD	19 000 Ft
J&W JW-G82UM-PVHD+	16 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT MSI X58 PRO

AZ ALAP PARAMÉTEREK TERMÉSZETESEN nem változtak/változhattak, a család többi tagjához hasonlóan X58+ICH10R lapkakészlet kapott helyet az X58 Pro-n. Az LGA1366-os CPU-foglalatba az Intel Core i7-es központi egységei illeszkednek, amelyek az integrált memóriavezérlőnek hála, közvetlen adatkapcsolaton keresztül érik el a 6 darab DIMM-foglalatba helyezhető DDR3-as memóriákat. A maximálisan telepíthető méret 24 gigabájt, míg az üzemfrekvencia 1600 megahertzig támogatott. A lapot természetesen felkészítették a háromcsatornás memóriakezelésre is. Költségsökkenetét áldozatul esett viszont a processzor tápellátó részlege, az X58 Pro mindössze 5 fázissal várja a Core i7-es központi egységeket. A lapra szerelt hőcsöves hűtés megégyezik a Platinum típusokon látottakkal.

Meglepő, de a grafikus kártyák kezelésében a Pro többet ad a felhasználóknak, mint bármelyik Platinum lap. A PCI Express x16-os bővíthelyekből ugyanis három darab került a NYÁK-ra, így a hármas CrossFireX és a háromutas SLI-technológiák sem ismeretlenek a termék számára. A grafikus trió kiépítésénél viszont érdemes észben tartani, hogy a harmadik bővíthető csupán négyzerezese sebességen működik. Az esetleges többi bővíthető kártyát a két-két darab PCI és PCIe x1 várja. Az ICH10R hat darab SATA 3.0 Gbps portja mellé csupán egy extra aljzat fért, amelyet a JMicon JMB363 lapkája vezérel. Jó hír viszont, hogy ugyanezen chip jóvoltából egy eSATA is található az X58 Pro hátlapján. A gigabites hálózati vezérlő és a nyolccsator-

nás hangkódek a Realtek gyárából származik, a FireWire-lapkát viszont ismét a JMiconnak köszönhetjük. A tuningosoknak jól jöhetnek a nyomtatott áramkörre integrált kapcsolók, amelyek nemcsak a rendszer életre keltésében segídenek, hanem a processzor túlhevítését is elvégezhetjük általuk. A BIOS felépítése teljes mértékben megegyezik a felsőbb kategóriás társak vezérlőszoftverével, a rendkívül hasznos CPU-Z és Memory-Z információs panelek, illetve a BIOS-frissítést megkönnyítő M-Flash sem maradt ki az X58 Pro repertoárjából. **G**



GameStar

ÁRA 52 000 Ft

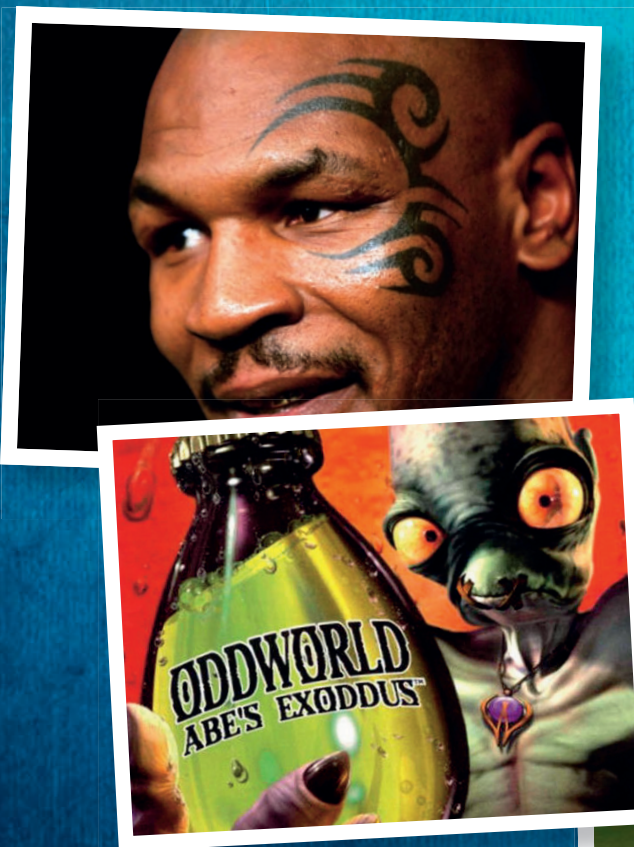
Az MSI X58 Pro kedvező árú Intel X58-as alaplap. Kár, hogy a processzor még mindig elég drága a váltáshoz.

81

10 ÉVES A GAMESTAR

II. RÉSZ

1999 februárjában járunk, és egyre közelít az elkerülhetetlen nap, amikor megjelenik majd az első GameStar. Ennek ekkor még nincs túl sok jele, csak egy a biztos – életem egyik legrémeesebb hónapja következett, amelyre rémálmaimban szoktam csak „emlékezni”. A világ azonban haladt ekkor is... //Gyu



1999. FEBRUÁR A NAGYVILÁGBAN

Nézzük, mi történt a világban ebben a hónapban? Mike Tyson, a híres boxlót egy év börtönrre és 5000 dollár büntetésre ítélték egy közlekedési baleset okán történő perpatvarban történt részvételeért. Meghalt Husszeín, Jordánia királya. A Plútó (amelyet akkor még bolygónak hívtak) a nyolcadik bolygóból kilencedikké vált excentrikus Nap körüli pályája miatt. Lelőtték a neves rappert, Big L-t. Az oszt-rák Galtür városát elpusztította egy lavina, Colin Prescott és Andy Elson pedig új rekordot állítanak fel hőlégballoonozásban, miután 233 órán és 55 percen keresztül kitarartottak járművükkel. Szóval zajlott az élet akkortájt is...

MITISÍR A PC-X?

Természetesen a PC-X ekkor is meglelt, így merülünk alá a tartalomba kicsit. Bár a hónap legnagyobb szenzációját mindenképpen az okozta, hogy a hadijátékok (legfőképp persze a repülőgépek) legnagyobb szakértője, Trau bevonult katonának, ezért egy rakomány érdekes játékról is szó esett. A borítón az „Autómánia” felirat díszeleg, ebből is látszik, hogy a februári számban elég sok autós játék tesztje (*Super Racing, Grand Touring, Speed Busters, Off the Road*) található. A *SimCity 3000* mellett a másik kiemelkedő cím ebben a hónapban az *Abe's Exodus* volt. 1998 legjobbjai a PC-X íróinak véleménye alapján:

Legjobb „hardcore” stratégia: *StarCraft*

Legjobb kalandjáték: *Grim Fandango*

Legjobb „1st person” 3D-s akció: *Half-Life*

Legjobb arcade autóverseny:

Need for Speed III

Legjobb autóverseny-szimulátor:

Grand Prix Legends

Legjobb kiegészítés: *Diablo: Hellfire*

Az év hardvere: *Riva TNT chip*

Amiben a legnagyobbat csalódtunk:

Test Drive

Érdeklőség, hogy 15 különböző játékkategóriában állapították meg az év legjobbját – manapság hol van már 15 kategória? A tesztek között két fociprogram is szerepelt a *Michael Owen's World League*

Soccer 99 és az Actua Soccer 3 (most már tudjuk, hogy mindkét sorozat nyomtalanul eltűnt azóta), a SimCity 3000 3 oldalas kiemelt cikkben kapott szép 5-öst, Trau nem kevesebb, mint 3 repülő-szimulátoros játékot értékelt (Apache-Havoc, Red Baron 3D és Pro-Pilot 99). A filmek között a ma már klasszikusnak számító „ős-internetes” szerelmi sztorit, a You’ve Got Mail is megtalálható. A Demózónában Basq mester írt a „The Party 98”-ről (akkor még milyen jó partik voltak), r2s kolléga pedig különböző chipseteket mutatott be a hardver rovatban (az Intel 82443 és a 82440 család különböző tagjait Pentium II 100/166 MHz procikhoz. Már 10 éve is fontos volt az Intel vs. AMD, Sam. Joe kiváló cikkéből tudhattuk meg a verseny akkori állását. A Windows 2000-ről, mint „jövő zenéről” számol be a lap, amelynek hátsó borítóján egy hatalmas Sid Meier’s Alpha Centauri hirdetés látható.

JÁTÉKHÍREK 1999 FEBRUÁRJÁBÓL

Előző havi „10 éves” cikkünkben nagyon tetszett nektek az egykori híreket bemutató rész, így ez most sem marad el: „A Relic Entertainment fejlesztésében készülő Homeworld csak június 1. körülre várható, mert a készítők nem voltak megelégedve a játék egyszemélyes részével. A Sierra kiadásában megjelenő stratégiai játékot eredetileg március 26-án szerették volna kiadni.”

„A Rage Software nyilvánosságra hozta fejlesztés alatt álló játékaiknak megjelenését. Ezek alapján az Incoming folytatása 1999 utolsó negyedévére vagy 2000 első negyedévére várható. A játék végleges címét még nem döntötték el, eddig többek között az Incoming Forces került szóba.

Az Expendable egy 3D-s first-person akciójáték lesz, megjelenése pedig március-április környékén várható.”

„A Sierra egyik részlege, a Sierra FX nyilvánosságra hozta játékaiknak megjelenési időpontját, melyek a korábban tervezetthez képest némileg módosultak. Így a Babylon 5 három hónappal később, szeptemberben jelenik meg, a Navy Seals egy hónapot csúszik a korábban bejelentett 2000. márciusához képest, míg a Middle Earth várhatóan csak jövő nyárra fog elkészülni.”

„Az Interplay egy kiegészítést fog kiadni sikeres RPG-jéhez, a Baldur’s Gate-hez. A Tales of the Sword Coast új karaktereket, tárgyakat és kiegészítőket fog tartalmazni. A történet elsősorban a Forgotten Realms Sword Coast nevű területén fog játszódni, ahol különféle kalandok várnak csapatunkra.”

„Cannes-ban rendezték meg a Milia névre hallgató számítástechnikai kiállítását, melyet elsősorban a játékej-

lesztőknek és kiadóknak szerveztek. Az ECTS-hez hasonlóan itt is tartottak díjátadást, melynek győztesei:

Legjobb akciójáték: Wargasm (PC)

Legjobb kalandjáték: Zelda 64 (Nintendo 64)

Legjobb stratégiai játék: Populous: The Beginning (PC)

Legjobb szimulátor: Gran Turismo (Playstation)

Legjobb játékmenet: Zelda 64 (Nintendo 64)

Legjobb multiplayer játék: StarCraft (PC)

Közönségdíj: Gran Turismo (Playstation).”

„A Blizzard kiadta a 1.05-ös patchet, mellyel a StarCraftot, valamint a Brood War küldetésecsomagot lehet javítani.”

„A 3DO bejelentette, hogy elkészültek a Heroes of Might and Magic sorozat harmadik részével, megkezdődött a korongok gyártása, a játék pedig március elején a boltokban lesz. A játékban 800x600-as felbontású grafikában gyönyörködhetünk majd, az előző részekhez képest pedig többek között nyolc új várostípus, 16 új hős, 118 új szörny, valamint új varázslatok kerültek a programba. Multiplayer játékokra külön küldetéseket találhatunk, ráadásul a program része még egy pályaszerkesztő is, így tetszőleges tájakat tervezhetünk magunknak. A játék zenéje MP3 formátumban lesz a korongon, ezzel megspórolva a CD-cserélgést, ugyanis így lazán elfért egyetlen CD-n minden adat.”

HARDVERES HÍREK

„A Yamaha elkészült legújabb, Waveforce 192 Digital nevű PCI-os hangkártyájával. A kártya a Sensaura 3D hangtechnológiáját használja, melynek segítségével a DirectX DirectSound 3D-jén keresztül érhető el 3D hanghatások. A Sensaura 3D Positional Audio rendszeren kívül egy digitális kimenet, egy Yamaha XG szintetizátor és egy fejlett D/A konverter is

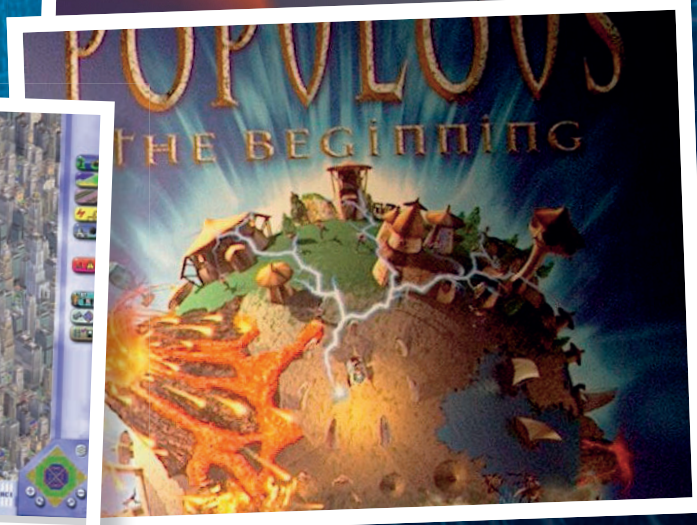
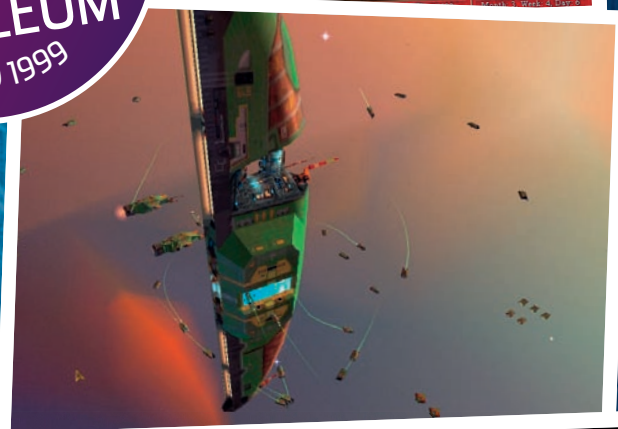
található a kártyán.”

„Az NVIDIA új drivert adott ki Riva TNT chipjéhez, mellyel akár 30%-os sebességnövekedést lehet elérni az OpenGL-t vagy Direct3D-t használó játékoknál. A driver letölthető az NVIDIA homepage-éről.”

„A Diamond Multimedia bejelentette az első AGP 4X technológiát alkalmazó videokártyát. Ez a kártya az S3 Savage4 chipjére fog épülni. Ez a chip többek között az S3 textúratömörítő eljárásával nagyfelbontású (max. 2048x2048 pixel méretű) textúrák alkalmazását teszi lehetővé. Emellett 32 bites színmélységű renderelésre képes, teljes DirectX 6 támogatás mellett. Az AGP 4X mellett a Savage4-et az Intel új Pentium III processzorára és az AMD K7-esére is optimalizálták.

Az AGP-buszon keresztül több mint 1 GB-os sávszélesség fog a grafikus egység rendelkezésére állni. A kártya hardvere-esen támogatni fogja a DVD-lejátszást is, és a Subpicture Alpha Blendinget is”.

Egy ma is létező (!) hardverárusító cégnél egy csúcsmodell PC (Celeron PII 333A, Acorn EX, 5.1 GB HDD, 64 MB DS RAM, 32x CD-ROM, 4 MB VGA, PCI Hangkártya, Voodoo II 12MB, 15” monitor nem kevesebb, mint 172 500 forint + ÁFÁ-ba került (ebben a korszakban a hivatalos minimálbér 22 500 forint volt, ma pedig 71 500 – átszámolva ez a konfiguráció ma 550 000 Ft + áfa lenne). Így telt 1999 februárja – történelmi rovatunkkal márciusi számunkban újra jelentkezünk! **GS**



GAMER LAKBERENDEZÉS

Bútorok, melyeket átjár a játékos jin és jang

//Mayer



LAKÁSVÁSÁRLÁSON VAGY CSAK szimpla felújításon gondolkazol?

Esetleg szeretnéd, hogy a szobád jobban illeszkedjen a benned szunnyadó játékoshoz? Vagy csak szimplán érdekelne néhány gamer-specifikus lakberendezési jó tanács? Akkor a legjobb sorokat olvasod, most ugyanis mutatunk neked néhány olyan bútort, amely egy gamer lakás alapját jelentheti. Felejtsd el a svédnek kiejthetetlen nevű modern ülőalkalmatosságait, ugyanis azok sehol nincsenek a most következőkhöz képest!

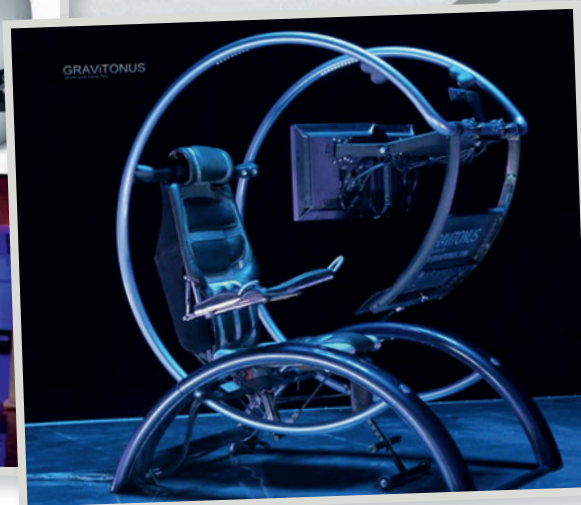
MIYAMOTO ELKOPOTT D-PADJA VAGYOK

A játékvilág által ihletett bútorokat több csoportra is oszthatjuk itt rögtön az elején. Vannak az amolyan designer termékek, melyek nem feltétlenül kényelmesebbek egy átlagos Vejmemőjna kanapésorozat bármely tagjánál, de sikít róluk, hogy gamereknek készültek. Szerencsénkre vannak olyan tervezők, akik praktikusabb tulajdonságokkal is felruháznak egy-egy ilyen bútort. Aztán vannak azon fajta termékek is, melyek nem feltétlenül dekoratívak, de egy hétköznapi játékos minden igényét ki tudják elégíteni. Végezetül pedig vannak olyanok, melyekről ordít, hogy a tulajdonosa *Zelda*, *Pac-Man* vagy bármely más neves játéksorozat elkötelezett rajongója. Ha felspannoltuk magunkat, csapjunk is rögtön a lecsóba! A Wave Chaise amolyan kettő az egyben bútor. Kapott egy teljesen hétköznapi asztalocskát, mely tökéletesen ideális lehetőséget biztosít tanulásra vagy gépezésre. Emellett egy hatalmas kanapé is a részét képezi ennek a Wave-nek, melybe saját TV-t építhetünk be, illetve polcain könnyedén megférnek különböző játékmásaink, illetve az azokhoz tartozó DVD-ink. Hát nem csodálatos érzés, amikor megfáradva a nagy tanulásban pár lépéssel odébb egy komplett játékcentrum fogad minket? De ha esetleg volna már asztalunk, ahol gépünket tároljuk, és nem szeretnénk egy újabbra költeni, ak-

kor érdemes a Playpodot szemügyre venni. Első ránézésre úgy érzed, hogy láttad már valahol? Úgy bizony, nem véletlenül kothoghat az agy, ugyanis a Playpod az 1980-as évek kultfilmjének, a Tronnak a sugármotorjait (avagy fénycikli) idézi. A futurisztikus megjelenésű bútorban beépített TV kapott helyet, illetve különböző pontokon hangszórókkal próbálják erősíteni a valódi 5.1 élményt, melynek köszönhetően a játékos szinte beolvad az éppen aktuális *Call of Duty* csatába. Azonban ha esetleg zavar minket a közelben tevékenykedő lakótárs, az Ovei lehet a megoldás. A jövőt idéző tojás egy komplett játékos mennyországot rejt, bár első ránézésre akár egy Alien arcölelgető szörnyikét is beleképzelhetünk. A McLaren Applied Technologies által kifejlesztett bútorba könnyedén elzárkózhatunk a külvilág zavaró tényezői elől, és átadhatjuk magunkat a játékok örömeinek. A belső hangulatvilágításnak és klímaberendezésnek köszönhetően nem jövünk ki egyhamar, ha elkezdünk egy hosszabb kampányt valamelyik konzolon.

SZEM ELŐTT A PRAKTIKUM

Ezen termékek természetesen a felsőbb kategóriába tartoznak, így nem meglepő, ha valaki elbizonytalanodik az árcédulájukat meglesve (az Ovei körülbelül 100.000 dollár kicsengetését igényli). Aggodalomra semmi ok, olcsóbb és praktikusabb termékek is elérhetőek a gamer lakások számára. A Graviton Ergonomic Workstation első ránézésre egy egészen más iparág „hintájára” hasonlíthat, azonban a rokonhoz hasonló élvezeteket hoz magával. A testhez állítható és illeszkedő széknek és a változatos szögekben és magasságokban állítható monitorállványnak köszönhetően búcsút inthetünk a nyakban tomboló fájdalomnak. Arra az esetre pedig, ha rengeteg perifériát kell elhelyeznünk magunk körül, itt van a Digital Edge MSY Gaming Table, illetve dekoratívabb párja, a V1 Chair. Legyen szó billentyűze-



tekről, egerekről, monitorokról, kormányokról vagy gamepadokról, e két megoldás ideális lehet azok számára, akiknek már nincs helyük a pizzásdoboz számára az íróasztalon. Az MSY Gaming Tablet már jóval olcsóbb megoldás, mint a fentebb taglalt Ovei, 379 dolláros árcédulája barátságos, mint a futurisztikus tojásé.

A HOBBISAROK

Az igazi játékosonnan lehet felismerni, hogy rengeteg olyan kütyüvel rendelkezik, amelyeknek valós életbeli megfelelőjét profi körülmények között használják. Erre jó példa, ha magunk például autó(verseny) rajongók vagyunk, akkor a szoba sarkába „bedobhatunk” egy versenyülést kormányokkal és pedálokkal. Azonban ha ennél komolyabb eszközt vezetünk hobbiként (mondjuk egy repülőgépet), akkor szobánk homályában is megépíthetjük kis virtuális pilótafülkénket is. A Saitek például a félprofi pilótáknak gyárt szarvkormányt (Pro Flight Yoke System), amelyet magunk elé szerelhetünk. Kicsit jobbra (ha kapitányok akarunk lenni) vagy balra (ha első tisztek) odacsavarozhatjuk a Pro Flight Throttle Quadot, ami nem más, mint a gázkar, illetve elhelyezhetjük a másik oldalon a Pro Flight Switch Panelt, amely nagyon fontos kapcsolókat tartalmaz (jegyesedés ellen, kerékkibocsajtás, fények stb...). Ezzel a felszereltséggel már kész is a saját pilótafülkénk a szoba sarkában. És ki sem kellett lépni a lakásból!

JÁTÉKOS LUXUS

Unod már az étkezőasztalod, mely nem jó semmi másra, csak az esti családi beszélgetésekre vacsi közben? Dobj fel egy kicsit az étkezés utáni perce-

ket a Pong asztalocskával, mely mellett az iPod-ok is kényelmesen megférnek minimalista és fehér kialakításának köszönhetően, ráadásul egy felszín alatt megbúvó ping-pong játékkal elütheted az időt! A beépített LEDecskékkel és az érintésérzékelő felülettel hamar el lehet dönteni, hogy ki is mosogat este. Kevésbé interaktív, de hasonlóan dekoratív bútor lehet a Poufman, mely a puff ülőalkalmatosság és Pac-Man gyermeke, vagy a Scrabble fotel, mely az ismert szókirakós játék betűtartójának felnagyított változata, általunk kiválasztott és betűzött párnákkal megtömve. A Slacker Chair pedig azoknak készült, akik a gaming királyaként szeretnék feltűnni a vendégek előtt. A trónszerű kanapé, oldalán a Game Over felirattal valódi tiszteletparancsoló giccspárádé, melyben ülve hihetően hangozhat szánkból a „All Thou Base Are Belong to Us”! Nem kell tehát visszafognunk magunkat, ha lakókörnyezetünknek is szeretnénk jelezni a bennünk csordogáló játékos érvonalat, hiszen az interneten rengeteg olyan berendezési tárgy található, mely lehet dekoratív, praktikus vagy mindkettő egyszerre. Természetesen a legtöbbjük nem olcsó mulatság, illetve feltehetően csak néhány darab pihen az ismert celebritások luxusvilláiban, de némi ügyességgel vagy egy tehetséges ismerőssel akár a mi lakásunkat is szépítheti egy-egy ilyen termék. **GS**

A BEÉPÍTETT LEDECSEKKEL ÉS AZ ÉRINTÉSÉRZÉKENY FELÜLETTEL HAMAR EL LEHET DÖNTENI, HOGY KI IS MOSOGAT AZ ESTE



VISZLÁT EGÉR!



EMLÉKEZTEK MÉG a Különvélemény című filmre, melyben Tom Cruise képeket és mappákat manipulált a levegőben? Ugyan a holografikus kezelőfelületek virágokra egyelőre még odébb van, hasonló irányítás hamarosan elérhetővé válhat. A Microsoft Surface egyelőre még nem elérhető a nagyvilág számára, azonban 2010 környékén talán már a mi otthonainkban is ott csücsülhet egy ilyen gépecske. Nemcsak egyetlen ujjunkat tudja érzékelni, képeket nagyíthatunk ki úgy, hogy a sarkunknál megfogva széthúzzuk őket, könnyebben és gyorsabban rámolhatjuk zenéinket a lejátszási listákra. Ugyan ezt a kezelési megoldást már az iPhone is tartalmazza, illetve a HP TouchSmart PC-i is hasonló elképzelésen alapulnak, valódi érintőképernyős asztal még nem került forgalomba. Várnunk kell egy ideig, hogy egy csésze kávéval fagyaszthassuk ki az operációs rendszerünket.

VÁLSÁG VAN!!! OMGOMG!!!

A gazdasági válság elérte a játékfejlesztőket is, pedig a tavalyi egész jó eredményeket látva sokan bíztak benne, hogy nem így lesz. De mi is történik körülöttünk? //Eskin

NEM LEHET SENKINEK SEM újdonság, hogy válság tombol a világban – a cégek leépítenek, csökkennek az ingatlanárak, ugyanis a bankok immáron alig adnak hiteleket, a bankok egymás közti tevékenysége is csökken. Bár ez még nem jelenti azt, hogy meg fogunk halni mind, hiszen mindegyik cég igyekszik valahogy kibekkelni a válság éveit – azonban mindenképp érdemes tájékozódni arról, hogy mely vállalatok hogyan igyekeznek mérsékelni a recesszióból adódó siralomvölgy-az-milágunk-életérzést.

DISNEYTRONIC ARTS?

Először is fontos megismerni, hogy mi is történik éppen a nagyvilágban. A játékiparral foglalkozó sajtó tavaly november-december óta hangos az Electronic Artsot sújtó megszorításoktól, ráadásul az a hír is felröppent, hogy többek között a *Sims*et kiadó vál-

lalatot (amely mostanában előrelátóan inkább a jól bejáratott címekre épít), felvásárolja a Disney. A cégtől tavaly 1000 dolgozót bocsátottak el, ez a szám ez évben százzal nőtt – ettől a léptéstől a vállalat 50–60 millió dolláros megtakarítást vár. Ezenkívül szükséges lett az is, hogy jó néhány játék megjelenési dátumát későbbre csúsztassák, elmondásuk szerint annak érdekében, hogy még fejlessék őket és nagyobb legyen majd a médiahírverés körülöttük. Sajnos tehát a *Dragon Age: Origin*, a *Godfather 2* és a *Sims 3* is később jelenik meg a vártnál.

A vállalat összesen 12 telephelyet zárt be, az itt dolgozókat más helyekre „vitették”. Legközelebb valószínűleg az EA Canada 55 dolgozójától fognak megválni. Az EA Canada leépítése ugyan még nem hivatalos, ám nagyon is valószínű. Nagy esély lehet ráadásul arra is, hogy ez a leépítés komolyan veszélyeztetheti a jövőbeni *Need For Speed*-játékok PSP-s kiadását is. 2008. december 10-én a cég másfél hónapon belül másodszor csökkentette a negyedik negyedéves pénzügyi előrejelzését. Az EA vezetőjének elmondása alapján a fogyasztók magatartása megváltozott, az emberek már nem vesz-

nek annyi videójátékot, mint korábban, csak a legnagyobb sikerekre koncentrálnak, miközben a kereskedők is ugyanezt teszik: a válság miatt szigorúan odafigyelnek a készpénzforgalomra, kevesebb játékot tartanak készleten és csak a legnépszerűbb címekből rendelnek.

KI, HONNAN, MENNYIT, MIKOR?

Más cégeknél sem jobb a helyzet. Az Eidosnál csalódást okozott a tavaly novemberben megjelent *Tomb Raider Underworld* – bár másfélmillió példány kelt el belőle, ez nem a várt eredmény volt, így a kiadó módosította az éves bevételét 160–180 millió font körülre (ez a szám eddig 180–200 millió volt). Az említett játékot fejlesztő Crystal Dynamicstől 30 embert küldtek el, így a maradékra vár az a feladat, hogy ezen harminc munkatárs teljesítményét „behozzák”. A Midway Games Inc. is kénytelen komoly költségcsökkentést végrehajtani. A *Mortal Kombat* által mindenki számára ismert cég 2008. december 16-án létszámcsökkentést jelentett be: 180 fejlesztőt fognak elbocsátani, valamint leállnak a legtöbb nem központi projekt





MINDENKÉPP ÉRDEMES TÁJÉKOZÓDNI ARRÓL, HOGY MELY VÁLLALATOK HOGYAN IGYEKEZNEK MÉRSÉKELNI A RECESSZIÓBÓL ADÓDÓ SIRALOMVÖLGY-AZ-MI-VILÁGUNK-ÉLETÉRZÉST

munkálatai is – többnyire azokról a játékokról mondtak le, amelyek nem bejáratott nevek. Az elbocsátások érintik a legtöbb munkaterületet a cégnél, sőt az austini (Texas) telephely teljesen kiürül, de Chicagóból és San Diegóból is elküldenek majd fejlesztőket.

Matt Booty, a Midway elnöke azt nyilatkozta, hogy nagyon fontos a költségek csökkentése a cégnél, ugyanis ez szükséges a fő termékek sikeréhez nélkülözhetetlen források biztosításához. Az egyik legismertebb gigavállalatnak, a Microsoftnak is leépítéseket kellett foganatosítania: véget ért a legendás *Flight Simulator* fejlesztése, legalábbis a Microsoftnál. A szoftvercég 94 ezer munkatársából 5 ezret küldenek el, elsősorban a szórakoztatóelektronikai eszközökért és játékfejlesztésért felelős részlegektől. Ennek a leépítési hullámnak esett áldozatul a redmondi székhelyű ACES Studio, amelynek hat ember kivételével összes munkatársa lapátra került.

A *Flight Simulator* az egyik legrégebbi videojáték: több mint 25 éve fejlesztik. A legelső epizódot 1982-ben jelentették meg, azóta 12 folytatás és számtalan kiegészítő látott hozzá napvilágot.

A Microsofttal kapcsolatban egyébként felröppent az a hír is, hogy beosztják a Zune médialejátszó gyártását, amelyet az Apple iPod ellenfelenek szántak, de csupán 4 százalékos részesedést szereztek vele a piacon. A vállalat e hírt cáfolta ugyan, viszont a legfrissebb adatok szerint 54 százalékkal csökkentek az eladásai.

A Take-Two Interactive kiadó előrejelzései is igencsak borúsak. A *Grand Theft Autót* kiadó cég decemberben nyilvánosságra hozta, amely szerint a vállalat


bevétele emelkedett ugyan, azonban a veszteség is nőtt és a kilátások is borúsak. Az október 31-én véget ért negyedik pénzügyi negyedévben a Take-Two-nak 323,4 millió dolláros forgalma volt, a mérleg azonban 7,1 milliós veszteséget mutatott. A karácsonyt is tartalmazó első negyedévre mindössze 175–225 millió dolláros forgalmat jósol a cég, szemben az elemzők által korábban előrejelzett 317 millió dollárral. Strauss Zelnick elnök szerint az eladások a vártánál jobban lelassultak, ami részben annak is köszönhető, hogy csődbe ment az Egyesült Államok egyik legnagyobb elektronikai áruházláncja, a Circuit City, illetve a brit Woolworths.

VAN MEGOLDÁS – NEM A SÁRGA ÚTON

Összességében minden valószínűség szerint a PC-s játékgyártó vállalatok nem tudják másképp átvészelni a válságot, minthogy folyamatosan felülvizsgálják az adataikat, elbocsátják azokat a munkatársakat, akiknek a helyét át tudják venni a már ott dolgozó kollégák, ezáltal növelve a hatékonyságot kevesebb pénzért. Ezenkívül a játékarak is esnek majd, hiszen az egyébként sem túl gazdag népek nem fogják ugyanannyiért megvásárolni a játékokat, mint régebben, amikor még a válság miatt nem kellett aggódni a munkahelyükért. (Ez a tendencia már meg is figyelhető: az Activision karácsony előtt egy héttel tíz dollárral csökkentette az egyébként nagyon jól fogyó *Call of Duty: World at War* árát).

Akad azonban egy olyan rétege a játékoknak, amelynek a bázisa minden valószínűség szerint nemhogy csökkenni fog,

hanem éppenséggel növekedni – ez pedig az online játékok és az MMO-k piaca. A Reuters szerint minél több ember kerül ugyanis az utcákra, annival többen fognak rákapni a fizetős online játékokra, amelyek között előfordulnak ugyan hűzós nevek, azok mégsem kerülnek annyiba, mint a „rendes” játékok. Elmondásuk alapján előfordult ugyanilyen esemény korábban is: a 2000-es évek elején volt a híres ázsiai válság, amelynek során százezrek kezdtek bele valamilyen játékba. Minthogy ezekért a játékokért is fizetni kell, így várható az is, hogy fellendül az ingyenes Flash játékok piaca, illetve a mobiljátékoké – amely korántsem telített. Elég csak a mostani iPhone 3G-örületre gondolni, amelyre egyre-másra készítik el az újabbnál újabb játékokat (nemrégiben egy magyar származású fejlesztő, Steve

Demeter is világhírű lett a Rubik-kocka alapú játékkal: ez a *Trism*). Majdhogynem ugyanezt nyilatkozta a Bioware egyik első embere, Ray Muzyka is: elmondása szerint a játékok úgy változnak, ahogy a technológia változik és ahogy a játékosok igénye is módosul. A fejlesztők feladata pedig nem más, minthogy ezekhez a változásokhoz alkalmazkodjanak. Így például szerinte az MMO és a Flash-alapú játékok megjelenése az egyik ilyen változás, valamint az, hogy a „komolyabb” játékokat az emberek lazán viszik végig, naponta félórát töltve el velük. Nem rossz dolog szerinte, hogy az emberek többféle játékkal, többféle stratégiát követve játszanak, mint 20 évvel ezelőtt. A fejlesztőknek ehhez kell igazodniuk, hogy a nagyközönség elégedett legyen. Láthattuk tehát, hogy épp mi zajlik körülöttünk. Reméljük, hogy nem sokáig fog tartani ez a helyzet és nem sokára visszatérhetnek szokásos medrükbe a dolgok. 



MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

Ebben a hónapban végre egy olyan számítógép-animációs film lett a legjobb, amely nemcsak technikájával, hanem stílusával, sztorijával is hódít – példát vehetnének róla egynémely itthoni filmek. Winslet kisasszony és DiCaprio úr ismét szerelmesek egymásba, de ezúttal nem süllyed el a Titanic, és még szerepel itt sok jóféle lemez is, tucc-tucc, meg hajlobogtatás is. Jó szórakozást!

Gyu

Coraline

//Sophiaso

(film)

TOP
TIPP

NEIL GAIMANT A FILMEK világában alapvetően a Csillagporral ismerhette meg a közönség 2007-ben. A sikerre való tekintettel a terv szerint az író más könyveit is megfilmesítik, ebből a következő, második állomás a Coraline című, viszonylag rövid történetből készült másfél órás animációs film lett. Coraline egy magányos kislány. Szülei új, különös helyre költöznek, ahol senkit sem ismer: hátrahagyta régi barátait, felmenői pedig munkájukkal vannak elfoglalva, így igazán senki sem törődik vele. Azonban minden megváltozik, amikor az új házban megtalál egy kicsi ajtót, amelyen áthaladva egy ismeretlen, más világba érkezik: egy olyan világba, ahol minden vágya teljesülhet, ahol ott van a „másik anya”, aki pont olyan, mint amilyennek Coraline az igazi anyukáját szeretné: kedves, minden idejét vele tölti, csak az ő kedvére akar tenni. Az álomvilág hamar szertefoszlik, amikor kiderül, hogy a másik anya ki akarja magának sajátítani a kislányt; nemcsak hogy vissza sem akarja engedni az igazi szüleihez, de semmilyen eszköztől sem riad vissza, hogy tervét véghezvigye.

Akik szeretik Tim Burton Halott menyasszonyát, ebben a filmben sem fog-

nak csalódní. A történet misztikussága, a hangulat, a zene, a stop-motion technika mind-mind ezt a filmet idézik, azzal a különbséggel, hogy míg a Halott menyasszony bármennyire is zseniális, kicsit rövidre sikerült, a Coraline esetében nem támad hiányérzetünk a hosszúságot illetően. Az alkotásnak egyébként nagyon jót tett az animáció, ismerve a történetet kicsit furcsa is lett volna élőszereplős filmet létrehozni az alapműből. A gyurmaszerű karakterekkel nagyon jól el lehet játszani mindent, a Szörnyella de Frászos másik anyja ijesztő karakterétől kezdve a gyanúsnak tűnő, de valójában kedves és jószándékú fekete macskáig minden szereplőt nagyon jól etaláltak – és az angol szinkronhangokat is jól válogatták ki. Reméljük, a magyar szinkron is ilyen jól fog sikerülni.

Akik Tim Burtonon kívül Neil Gaimant is szeretik, azok sem fognak csalódní a filmben, másfél óra kellemes és izgalmas kikapcsolódást nyújt azoknak, akik már ismerik a történetet, és azoknak is, akik csak most találkoznak vele először. A felnőttek és a gyerekek számára is élvezetes lehet a Coraline, bár tény, hogy akárcsak a Halott menyasszony, ez is inkább „felnőtt mese”, és valószínűbb, hogy az idősebbek, azaz

a serdülő korosztály és a felnőttek körében fog igazán sikerré válni. Márciusban esedékes a hazai bemutatója (pontos időpont: március 12.), emellett ráadásul számíthatunk arra, hogy nem sokkal a mozikba kerülése után könyv formátumban is kiadják – bár eddig is jelen volt a boltokban, csak „külföldiül” lehetett beszerezni. Hasonlóan a Csillagporhoz, várhatóan ezt is lefordítják, ezáltal nagyobb közönség számára lesz majd elérhető, és azok is be tudják majd szerezni, akik a film megnézése után kíváncsiak a történet könyvváltozatára.

A Coraline egy mesés látványvilágú mese a jóról, a rosszról és a gombaszemű emberekről. Aranyos és egyben bizarr, kedves és gonosz, egyszerű és tanulságos. Érdeemes megnézni, reméljük, lesz olyan sikeres, hogy még több Gaiman-adaptációt láthassunk a jövőben.

GameStar



Mesés mese tanulsággal



A szabadság útjai – (film)

Revolutionary Road //Sophiaso

A SZABADSÁG ÚTJAI EGY dráma az elveszett ábrándokról, a többre hivatott sorsú emberek középszerűvé válásáról. A film főszereplő házaspárja – akiket Kate Winslet és Leonardo DiCaprio alakít – megismerkedésükkor kiröhögtek a középszerű életmódot, és mivel mindenkítől olyan visszajelzéseket kaptak, hogy ők különlegesek, álmukban sem gondolták volna, hogy végül mégis csak úgy végzik, mint mindenki más: teljesen átlagosan élnek mindennapjaikat. A film mondandója tulajdonképpen annyi, hogy a „normál élet”, az az ahogy az emberek zöme él, nem elég, ezáltal a néző kicsit inzultálva érezheti magát az alkotást nézve. Az egész mű kevésbé elgondolkodta-

tó, mint amilyennek látszani akar, és a kitűnő és hiteles színészi játék dacára a felétől már nem azt várjuk, hogy mi fog történni a szereplőkkel, hanem azt, hogy mikor lesz vége. A szabadság útjai nem rossz film, de nincs helye a legnagyobb alkotások között. Annyit remélhetünk, hogy Kate Winslet végre megkapja a megérdemelt Oscarját érte.



GS ★★★★★

Dráma!

(film)

Frost/Nixon //Zarathos

AZ 1970-ES ÉVEKBEN NAGY PORT kavart a Watergate-botrány, aminek egyik következménye Nixon elnök lemondása volt, aki úgy vonult vissza, hogy senki sem vonta felelősségre tetteiért. Itt kapcsolódunk be a történetbe, ugyanis egy brit showmant, név szerint David Frostot mind riporter, mind emberi minőségben jobban érdekelte a történet folytatása, Nixon vallomása, mint bárki másét, így egy interjúorozatot készített a volt elnökkel. Végül a tévétörténelem egyik legnézettebb műsorát hozta össze, a Frost/Nixon pedig ennek a körülményeiről szól. Sikerült egy olyan filmet elkészíteni, amihez nem kell előzetes „képzettség”, szépen a fülünkbe csilingelnek minden tudniva-

lót már a kezdetekkor, amire szükség lehet a megértéshez. Izgalmas, feszés tempó, remek színészi játék (Frank Langella Nixon szerepében Oscar-jelölt is lett), meglepően jó filmélmény, szórakoztató dráma, hamar elrepült 122 perc – ezek a kifejezések jellemzik leginkább az év egyik első kellemes csalódását.



GS ★★★★★

Szórakoztató dráma!

Ferry Corsten – (CD)

Twice In A Blue Moon //Deeroy

E GY KEDVES HÖLGY ISMERŐSÖMTŐL kaptam kölcsön ezt a CD-t, mivel épp trance hangulatban égek az utóbbi napokban, és Corstent amúgy is szeretni szoktam. System F néven elkövetett munkái mai napig a kedvenc zenéim közé tartoznak. Szóval megjelent a jelenkori trance egyik legnagyobb alakjának (Armin és PvD mellett, Tiestot szándékosan nem írok) az új szerző albuma, amit annak rendje s módja szerint végig is hallgattam. Elég vegyes zenei felhozattal rendelkezik a lemez, a trance-en belül szinte mindent felvonultat. Lazább prog trance-szel indít az album, hogy aztán elérkezzünk a legjobb nőtárhoz, a Radio Crash-hez, ami már az uplifting stílus jegyeit viseli magán. Ez

és a lemez címadó dala a legjobbak az albumon, de ki tudnám még említeni a Gabriella Sky-t is. Persze vokális sláger darabok is találhatóak, de a lemez vége felé előkerül a régi Corsten hangzás is, ami olyan „System F 2009-es köntösben” hatást kelt számomra. Simán hallgatható lemezt sikerült összedobni, de a Radio Crasher kívül igazán egyik se túl kiemelkedő, tisztességes iparos munka, semmi több, de háttérzenének tökéletes.



GS ★★★★★

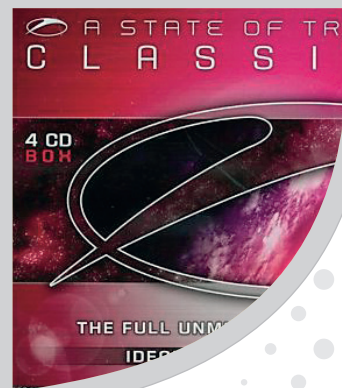
Tisztességes, de nem túl kiemelkedő szerzői album

A State Of Trance Classic – Vol. 3 (CD)

//Deeroy

MÉG AZ ELŐZŐ „A STATE of Trance” cikk kapcsán említettem, hogy ez is érkezik hamarosan, de sikerült elfeledkezni róla. Ősz elején meg ez a válogatás, amit maga Armin Van Buuren állított össze, és igazi csemege lehet az idősebb partyarcoknak. Nagyon durvára sikeredett ez az összeállítás, már az első zenénél nosztalgia hullám önti el az embert, főleg hogy egy igazi megalágerrel nyit a lemez, a *Café Dal Mar* örökbecsű himnuszával. De itt nem ér véget a móka, mert sorra érkeznek a durvábbnál durvább slágerek, Paul Van Dyk-től a *For An Angel*, Bedrock-tól *Heaven Scent*, vagy a némileg kakukktójas techno track a méltán népszerű Umek-től, aki a *Gatex* cí-

mű zenéjével képviselteti magát az albumon. De képtelenség kiemelni az összes muzsikát, ezért csak be kell lökni a lejátszóba és elutazni az elektronikus zenék aranykorába, amikor még volt ötlet és innováció a muzsikákban. Minden idősebb partyarcnak ajánlott ez a négy lemezes válogatás, de természetesen fiatalabbaknak is, hogy hallhassák, mire kattogunk, mi öregek!



GS ★★★★★

Nosztalgia és időutazás a köbön!

Franz Ferdinand – Tonight: Franz Ferdinand

(CD)

//mazur

A GLASGOW-I FRANZ Ferdinand első két lemezevel, 2004-ben (Franz Ferdinand) és 2005-ben (You Could Have It So Much Better) két gyors és pontos gyomrost adott a brit popnak (megkavarták a kicsit sem „ál-ló” vizet, haha). Hatásuk leginkább az utánuk felbukkant bandák névsorán érezhető, akik mind a fogyaszthatóvá pucolgotott, akkor nagyon trendi poszt-punk szekérre kapaszkodtak fel (legfeljebb aztán máshol szálltak le): Kaiser Chiefs, Maximo Park, Bloc Party... Nos, igen, azokat könnyebb számba venni, akik őket másolták, mint azokat, akiket a Franz Ferdinand. Vicces, ahogy az ember igyekszik fogást találni rajtuk, új lemezüket hallgatva egymást érik a

vadabbnál vadabb asszociációk, a Talking Headstől kezdve a Queens of the Stone Age-ig (jaj!) is... mind hülyeség, persze, de annyira ismerős a hangzás, annyira közvetlen az atmoszféra, hogy muszáj valahogy megpróbálni beskatulyázni. A közvetlenség egyébként vitatott: van, aki szerint az egész arcozás, pedig csak bulizásról, csajozásról van szó, amihez nagyjából univerzálisan viszonyul az emberi faj fiatalságának túlnyomó része. Igaz is, miért nem énekeltek főképből megmentéséről, vagy miért nem tárták fel nekünk lelkük legmélyének titkait, hát na. Azt mondják, hogy a harmadik lemez sorsdöntő egy banda életében, itt válik el, hogy kifulladás-e, né-tán van-e fejlődés, megújulás – és ha

igen, mindez nem jelenti-e azt, hogy a csapat hűtlen lett gyökereihez, rajongói által rosszalott irányba fordult... Nem egyszerű dolog ám, a kritikások meg köcsögök, de hiába a hosszú (és így felfokozott) várakozás, a Franz Ferdinand nem okoz csalódást. Talán meglepetést sem, de az nem feltétlenül baj – az is lehet meglepetés, hogy a beharangozott dirty pop vagy az afrobeat elemek, a nyomatékos elektronika (ami nem jelenti feltétlenül a gitár visszaszorulását, nem

kell rögtön sírni) és a többi, és a többi működnek. Nincs háromnegyed óra az egész lemez, még sincs hiányérzetünk. Bizarr diszkó hajnalig, Franz Ferdinand módra.



GS ★★★★★

Konyak és menjünk a parkettre!

Gaia Epicus – Damnation

(CD)

//Gyu

É SZAKON, A NAGY HIDEG és a hó következtében (illetve a hősies viking gyökörek miatt) nagyon népszerű az úgynevezett power-metal, amely általában nagyívű dallamokról és fantasy témáiról ismert. A Gaia Epicus két norvég fiatalember projectje (Thomas Chr. Hansen: gitár/ének, Ole Alexander Myrholt: dobok) de az albumon olyan arcok is közreműködtek, mint például Roland Grapow (Masterplan, ex-Helloween). A lemez az ég egy adta világon semmilyen meglepetéssel sem szolgál – a dallamok kellemesek, a szólók ütősek, van benne narrátorhang, vannak benne lebegő billentyűsök, lábdob-duplázó galoppok, dallamváltások – minden, amit az ember elvárhat egy ilyen stílu-

sú zenekartól. Bátran állíthatnánk, hogy igencsak kellemes lemezről van szó, azonban miért is várunk el eredetiséget egy ilyen stílusban? Az ének „egyszerűségét” egy kicsit zeneileg cizelláltabb komponálással ellensúlyozhatták volna, hiszen power témában hihetetlen torkok találhatóak a világon, Thomas Chr. Hansen pedig nem ezek közül való.



GS ★★★★★

Közepes énekhang, nem túl izgi dalok

A csajok háborúja

(film)

//Sophiaso

E GY TÖRTÉNET, AMELY-RE úgy ül be az ember, hogy nem vár semmi különöset, és erre a két főszereplő színésznő, Kate Hudson és Anne Hathaway személye is rájátszik, ugyanis zömében mindkettő tingli-tangli vígjátékokban szerepel, amelyek ugyan aranyosak, de a szó legszorosabb értelmében semmi extrák. Esetünkben sincs ez másképp, a Csajok háborúja valójában a menyasszonyok háborúja, amely két ősbártnő között robban ki, akik ugyanott és ugyanabban az időben kényserülnek házasodni. Először csak arra várnak, hogy valamelyikük visszalépjön és máshol házasodjon, de persze egyikük sem akar engedni, hiszen kislánykorukban már megálmodták a megfelelő helyet és időpontot, és az itt és most jött el. Folyamatosan keresztbe tesznek hát

egymásnak, hogy valamelyikük megszerezhesse a privilégiumot a házasodásra, de közben elfelejtik, hogy inkább csak boldognak kéne lenniük. A csajok háborúja többnyire kiszámítható összeveszésekkel, kibékülésekkel, szívatásokkal van tele, de ezektől függetlenül nézhető, kellemes, aranyos, de valóban semmi extra. Arra, amire tervezték, jó: tökéletes randifilm.



GS ★★★★★

Újabb barátnős vígjáték

Vision Divine – 9 Degrees West of the Moon //Gyu (CD)

RHAPSODY OF FIRE RAJONGÓKNAK hatalmas öröm lehet, hogy kedvenc énekesük, Fabio Lione immáron a Vision Divine-ban is dalol – az olasz prog/power metál csapat új lemeze az Ayreon-tól kölcsönzött billentyűhangzásokkal és női sikollyal kezdődik, majd a power metál slágergyárosaira, a Stratovariusra emlékeztető dalokkal/dallamokkal folytatódik. Ennek legfőbb oka talán az lehet, hogy a lemez producere az egykori Strato-hős, a mostanra agyilag kissé megzoknisodott Timo Tolkki, aki minden bizonnyal a dalok megírásában, hangszerelésében is közreműködött, ez a hatás ugyanis letagadhatatlan. Sokaknak ez kevés lehet, azonban szerintem a „slágeresség” önmagában nem baj, főleg, ha egy Fabio

Lione az énekes, aki hozza magával az olaszokra jellemző lírát, fájdalmat, szépséget, keserűséget és boldogságot. Egyértelműen kijelenthető, hogy a hátán cipeli az egész albumot, amelyen azért szerepel néhány kafa gitárszóló, néhány számmal megfelelően szárnyaló billentyűs-szóló, de valahogy mégis kissé szürke az összhatás.



GS ★★★★★☆

Strato meets Lione

Forgotten Suns – Innergy //BZ (CD)

ALISSZABONI CSAPAT ELŐZŐ anyaga még jó pár retlenségéből – és bár voltak gyermekbetegségei, főleg a hangzás terén, az igényes art-rock és progmetal keverék muzsika gyorsan megnyert magának. Az Innergy még mindig nem szól úgy, mintha laboratóriumban állították volna elő, de nagyságrendekkel szebb a hangzás az előző anyaghoz képest. A zene pedig némeleyst súlyosodott, és még a modernebb hatások is előkerülnek (ilyen például a svéd scattelés metal énekrészek a Flashbackben, vagy a Racing The Hours zakatolása). Természetesen a progresszív stílus neve – a fejlődő, újító – már nem teljesen egyértelmű itt, hiszen a Forgotten Suns egy Fates Warning / Enchant / Dream Theater

mix, de annak viszont tökéletes. Értelmesen, odafigyelve megírt dalok, fifikás hangszerek szólók (külön kiemelve a billentyű-gitár párbajokat), ügyes, bár még nem mindenhol kiemelkedő énekhangok jellemzik a lemezt, és kifejezetten örülök, hogy egy eddig nemzetközileg fehér foltnak származó ország is kitermel ilyesmit.



GS ★★★★★☆

Progresszív stílusmix Portugáliából

Last Warning – Throughout Time //BZ (CD)

SZIMFONIKUS PROGRESZSÍV metált rejt az olasz csapat albuma, de azt mindenképpen érezni az összképen, hogy a srácok nem egészen tudták eldönteni, a stílus melyik ágához húzzanak igazán. Az első Dream Theater lemez szikárabb kísérletei találkoznak helyenként jóval korábbi bandák (például a Queensryche) hatásaival, de olyan legendáktól is merítettek a taljánok, mint az Iron Maiden. A biográfia alapján már a nyolcvanas évek óta úzik az ipart, ez a hangszerkezelésen tetten is érhető, de azóta igazán el lehetett volna hagyni a spagetti-angol akcentust, és esetleg kialakítani némi saját ízt.

A dalok nagy többsége persze így is kifejezetten szórakoztató, csupán a kilences *The Flood* lóg ki a sorból – egy ballada, amelyet egy rettentő idegesítő hangú hölgygel duetteznek, aki kábé egy fogorvosi fúró agyra gyakorolt hatásával bír. Kár... Sajnos az olasz csapatok nagy részének epigon-gyermekbetegségeit viseli magán a Throughout Time is, de másolatként egyáltalán nem veszés.



GS ★★★★★☆

Kicsit sárga, kicsit savanyú, ráadásul spagetti

Place Vendome – Streets Of Fire //BZ (CD)

MÁSODIK ALBUMRA IS összeállt az a projekt, amelyben a Pink Cream 69 gitár-bőgő-dob szekciójá, a Vanden Plas billentyűse és a metalt régóta abcúgoló ex-Helloween énekes, Michael Kiske alkot. A 2005-ös lemez nagy meglepetés volt, mert az egyszerűre finom és húzós AOR muzsika teljesen jól állt az egy fokkal erősebb zenéből érkező zenészeknek és a már régóta csak lehelletfinom zenékben utazó Kiskének is – tökéletes találkozási pont. A második lemez ugyan lendületesen nyit a címadó dallal, de aztán összességében egy fokkal langyosabbra sikerült, mint elődje. Pár dal szinte már popos megközelítésű, ami az én fülemnek

még megfelel (és szó se róla, igényes minden hang), de sokaknál már biztos kicsapja a biztosítékot. A Valerie meg akkora Toto nyúlás, mint egy ház, még az is stimmel, hogy a nemrég feloszlott „kiskutya nevű banda” is előszeretettel használt női neveket címadáskor. Összességében azért kellemes lemez ez, autózásához, és... izé... egyéb tevékenységhez is.



GS ★★★★★☆

Néha pop felé hajló light rock Némethon krémjétől

WOLFENSTEIN

Ebben a számunkban Boe már beszámolt az Activisionnál tett látogatásáról, azonban a legfőbb játék, a *Wolfenstein* bemutatása a következő számra marad. William „B.J.” Blazkowicz, az igen idétlen nevű szuperügynök visszatér, mert van egy aprócska kis gond – Himmlerék az okkult tudományok segítségével létrehozzák a Fekete Nap nevű misztikus erőt, amely megálíthatatlanná tenné a Harmadik Birodalmat. Ezt persze nem szabad hagyni!

**KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
MÁRCIUS
19.**



ALPHA PROTOCOL

Találkoztatok már Michael Thorton CIA-ügynökkel? Tudom, sokan inkább Ana Ivanovicot, vagy mondjuk Hayden Panettiere-t választanátok, de ezúttal a külső nézetes akciójátékban meg kell elégednünk Michaellel. Michaelt elárulják főnökei és az egész kormány vadászni kezd rá. Ő azonban életbe lépteti az alfa protokollt, hogy titokban leleplezhesse azt a csúnya szélhámossgót, amely a háttérben folyik.



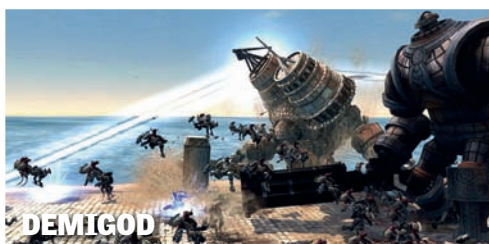
OLCSÓ ALAPLAPOK TESZTJE

Márciusban rengeteg alacsony árfekvésű alaplapt tesztelünk le, amelyek sokak számára okoznak majd meglepetéseket. Őt gyártó összesen tíz alaplaját vesszük górcső alá; a típusokat direkt úgy válogattuk ki, hogy az Intel és az AMD rajongói azonos mértékben kapják meg a szükséges dózist. A mérések jelenleg is zajlanak, a verseny egyre fokozódik, eredményhirdetés egy hónap múlva!



**CODENAME PANZERS:
COLD WAR**

A játék elkészült, nemsokára megjelenik, méghozzá az Atari gondozásában – ez mindenképp nagyon jó hír. S bár a Stormregion nem élte túl az „eseményeket”, de a túlélők InnoGlow néven új céget hoztak létre a *Codename: Panzers*-örökség gondozására – reméljük, nem hagyják abba a munkát és folytatják majd a sorozatot... Addig is teszteljük a Cold Wart – éljük át együtt az 50-es évek Berlinjének eseményeit!



DEMIGOD

Ezt az akció/RTS/RPG-hibridet azok fejlesztették, akik a *Supreme Commandert*, vagy mondjuk a *Dungeon Siege*-t, így előre elmondható, hogy ígéretes a cucc. Érdekes, hogy a játékhoz az ihletet egy *Warcraft III*-as pálya, a *Defense of the Ancients* adta: a különböző, egyedi képességekkel rendelkező félistenek mind igazi istenséggé akarnak válni – de ehhez le kell győzniük egymást, ami nem lesz egyszerű...



TOM CLANCY'S ENDWAR

Ezzel a játékkal az volt a készítő célja, hogy konzolokon is könnyen játszhatóvá tegyék a stílust (valós idejű stratégia), másrészt pedig az volt a cél, hogy a valódi hadvezetéshez hasonló élményt adjon a játékosnak kattintgatás nélkül – igen, az *Endwar* lényege az, hogy szóban kell utasítani a számítógépet, nem egérrel. A PC-s változat tesztje következik majd.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: CHILDREN OF THE NILE

Az úgynevezett városépítő-s-menedzselős játékoknak két főbb útja létezik: egyrészt a *SimCity*-sorozat és leszármazottai, másrészt a *Pharaoh*, *Caesar* és hasonló, ókori környezetben játszódó játékok és „örököseik”. Ez utóbbiak közé tartozik a *Children of the Nile*, amely, túllépve elődei izometrikus korlátain, végre teljes 3D-ben pompázik, a lakosok egyéniségét egyenként szimulálja, illetve minden idők legpontosabb Nílus-szimulációját is tartalmazza (a Nílus áradási periódusainak figyelembevételével). A feladat ugyanaz: okos/nem annyira okos fáraóként kell a nép boldogságáról és a város fejlődéséről, építéséről, szépüléséről gondoskodnunk. Sok tucat játékkora garantált – én szóltam!



Támad a pótmikulás...

- ▶ Vásárolj olcsó ADSL internetet és Téged is meglátogathat!

www.interware.hu/vilagberlet



100 db
ajándék akár
50.000.- Ft
értékben is

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



1213



Teljes DVD-tartalom

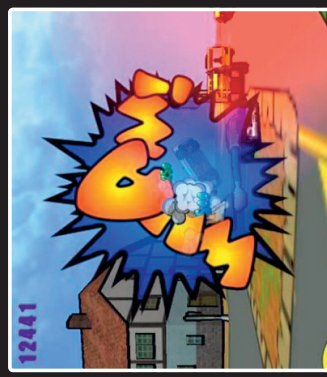
GameStar

2009. FEBRUÁR



PLUSZ

E havi Plusz rovatunkban a Last Remnant-hoz kiadott benchmark programot kapjátok, mellyel megállapíthatjátok, hogy a gépetek el fogja-e bírni a Square-Enix szerepjátékát.



DEMÓ

Kiemelt demónk a Police Destruction Street. A fejléletes akciójátékban egy rendőrautóban ücsörögvé kell pusztítást véghezvinnünk a helyi alvilág képviselőinek körében.

DEMÓK

Police Destruction Street
Puzzlegeddon
Railroad Lines

GSTV MŰSOR

felkonf
játékvideók
másvilág
mélyvíz
aréna
kerekasztal

JAVÍTÁSOK

Burnout Paradise
Crysis Warhead
Fallout 3
Stranglehold
UFO: Afterlight

MINI JÁTÉKOK

Action Doom 2
Dirty Split
Freevix
Helicopter Cacophony 2
Steel March
Vivid Conceptions

KÉPGALÉRIA

Battle of Atlantis
Battestation Pacific
Confrontation Peace
Enforcement
Divine Divinity II: Ego
Dragons
Grand Ages Rome
Killzone 2
Stormrise

MÉLYVÍZ

Driver: ATI v9-1,
Nvidia v. 181.22
Videó: VLC Player,
SLD Codec Pack, DivX
File Manager:
Total Commander, FlashGet

Audió: Winamp
Grafika: HypeSnap-DX,
IrfanView, GIMP, Paint.NET
Internet: Internet Explorer 7,
Firefox 3, SmartFTP
Chat: Windows Live
Messenger, mIRC

Tömörítő: WinRAR, WinZip
Vírusirtás: spam: NOD32,
MPP Desktop levezetőrő
DVD-író szoftver: Burn4Free
irodai programok:
OpenOffice

HÁTTÉRKÉPEK

Dynasty Warriors: Gundam 2
Street Fighter IV
Burnout Paradise
Prototype
The Witcher: Versus
WH40k: Dawn of War 2
LoTR: Conquest
Halo Wars
Empire: Total War
Killzone 2
Bionic Commando
Mirror's Edge
Tom Clancy's HAWX
F.E.A.R. 2
Sonic and the BK
Sacred 2

PC
DVD
ROM

PC DVD-ROM

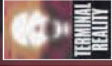
BLOODRAYNE 2

IDG
G50902



GameStar

BLOODRAYNE



Az ASUS a Windows Vista® Business platformot ajánlja

ASUS N sorozat.

Intelligens notebook. Illik hozzád.

Az életed intelligens döntések sorozatáról szól. Ezért fogod szeretni az Intel® Centrino® 2 processzoros technológiáján alapuló és a Windows Vista® Business alatt futó új ASUS N50-es notebookot. Mivel zsúfolásig van tömve innovatív funkciókkal és felhasználóbarát technológiával, több mint egy intelligens számítógép: ez már intelligens életmód.

Az **Express Gate** gyors megoldást kínálva lehetővé teszi, hogy röpké 8 másodperccel* a bekapcsolás után élvezhesd a közvetlen hozzáférést számos alkalmazáshoz, köztük az Internethez és a Skype-hoz.

A **Super Hybrid Engine (SHE)** a legújabb technológia jóvoltából könnyed használatot biztosít azáltal, hogy intelligens módon 23%-al* növeli a teljesítményt, amikor párhuzamosan futtat számos alkalmazást; másrészt energiát takarít meg és 35-70% közötti mértékben meghosszabbítja az akkumulátor üzemidejét, amikor csak néhány programot futtat. A SHE technológia szintén megengedi, hogy manuálisan szabályozd be a beállításokat – de az is lehetséges, hogy a gép automatikusan állítsa be magát, így módon még kényelmesebb használatot biztosítva.

A **Smart Logon** egyedi elbánás érzetét kelti, miközben a kényelem világát tárja fel előttünk. A fejlett arcfelismerő technológiának köszönhetően nemcsak a gép tulajdonosát ismeri fel, hanem a történelem süllyesztőjébe küldi azt a hagyományos megoldást, amikor még jelszót kellett beírni ahhoz, hogy hozzáférjünk a számítógép használatához.



* Függs a rendszer konfigurációjától.

A Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, valamint a Xeon Inside az Egyesült Államokban és más országokban működő Intel vállalat védjegyei.

FIGHT!



STREET FIGHTER IV

HARC A VÉGSŐKIG...

20.02.2009



PLAYSTATION 3



XBOX 360



www.streetfighter.com

