

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2009. ÁPRILIS
1995 FORINT

GameStar



TELJES JÁTÉK: Freedom Force vs The Third Reich

Minden idők egyik legjobb
teljes játéka a GameStarban!

A NAGY STRATÉGIA LAPSZÁM

Desktop hadvezérek, egyesüljetek!

R.U.S.E.

A Ubisoft ismét csavar egyet az RTS műfaján!

RED ALERT 3: UPRISING

WORLD IN CONFLICT:

SOVIET ASSAULT

STORMRISE

GRAND AGES: ROME

MAFIA II

Ami a Godfather II-nek nem sikerült...

FÓKUSZBAN

DEMIGOD

Chris Taylor a Supreme Commander után újra domborít – az első teszt csak a GameStarban

MINDEN IDŐK
TOP 10
LEGERŐSZAKOSABB
JÁTÉKA

www.gamestar.hu

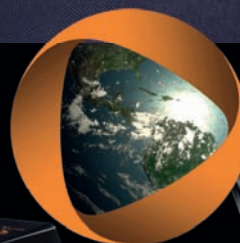
2009/04
1995 Ft

GameStar
IDG
HUNGARY



THE GODFATHER II

Családlátogatás: valaki ma
este a halakkal alszik...



ONLIVE!

Vége a PC-nek – de a
konzoloknak is – így
játsszunk holnap



GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

0025-NVIDIA GF GTX260 55nm 896MB Golden Sample



NVIDIA GeForce™ GTX260
625 MHz GPU
DirectX 10
896MB/448-bit 0.8ns DDR3 memória
1100 Mhz (DDR2200) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI
Dual DVI, HDTV

0179-NVIDIA GF GTS250 2048MB

HDMI



NVIDIA GeForce™ GTS250
745 MHz GPU
DirectX 10
2048MB/256-bit DDR3 memória
1000 Mhz (DDR2000) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI
HDMI + DVI + VGA

0292-NVIDIA GF GTX275 55nm 896MB



Dual NVIDIA GeForce™ GT275 (55nm)
633 MHz GPU
DirectX 10
896MB/448-bit DDR3 memória
1134 MHz (DDR2268) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
Dual DVI, HDTV

0162-NVIDIA GF 9800GT 512MB

HDMI



NVIDIA GeForce™ 9800GT
600 MHz GPU
DirectX 10
512MB/256-bit DDR3 memória
900 Mhz (DDR1800) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
HDMI + DVI + VGA

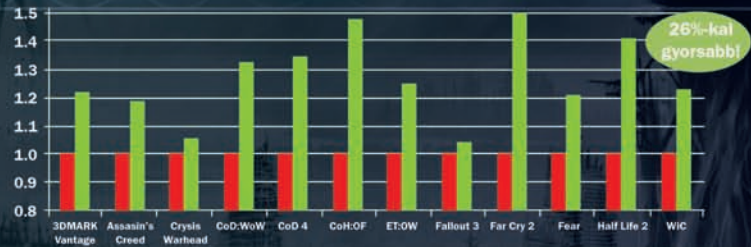
GeForce GTX295

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



Pioneer And Leader In Technology

GF 9800GT DDR3 SUPER+1GB



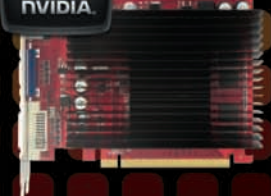
NVIDIA GeForce 9800GT
650MHz GPU
DirectX10/Shader 4.0
1024MB-256bit DDR3 memória
1900MHz RAM sebesség
Dual DVI + S-Video

GF 9600GT 512MB DDR3



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

GF 9500GT DDR2 SUPER+1GB



NVIDIA GeForce 9500GT
550MHz GPU
DirectX10/Shader 4.0
1024MB-128bit DDR2 memória
800MHz RAM sebesség
Dual-link DVI + VGA + HDMI

GF 9400GT DDR2 SUPER+1GB



NVIDIA GeForce 9400GT
550MHz GPU
DirectX10/Shader 4.0
1024MB-128bit DDR2 memória
700MHz RAM sebesség
Dual-link DVI + HDMI

OFFICIAL DISTRIBUTOR

Mercury Impex
fejlődünk a vevőinkkel

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

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

ELINDULT AZ ÚJ GSO!

Nem áprilisi tréfadolog

// Boe

ELŐRE IS ELNÉZÉST KÉREK minden kedves olvasótól, akinek joggal szúrja a szemét, hogy miért hallelujázok én itt a nyomtatott GameStar hasábjain az új GS Online miatt, de a magazin online megfelelőjénél frissítés minden három évben fordul csak elő, a mostanihoz hasonló átstrukturálás meg mondjuk 10 évente, szóval eléggé nagy horderejű az esemény.

A legszembetűnőbb változás természetesen a dizájn totális lecserélése, ami meg is osztotta a nagydéműt. A www.gamestar.hu életének első tíz évében mindig sötét alapon világos betűkkel operált, így érthető, hogy most leginkább a világos háttér szúrta az ő-GSO olvasók szemét. Persze mi nem vagyunk semmi jónak elrontói, jelen sorok írása közben is készül a sötétített skin, melyet mindenki kedvére bekapcsolhat majd, ha nem tudja megszokni a hirtelen jött fehérséget.

A másik szembetűnő változás a főoldali struktúra megváltozása. Első ránézésre a régi kinézethez képest itt nagy a ka- varodás, ami nem meglepő, tekintve,

hogy a kifutó GSO-n a lapteteji képes hírek alatt csupán egy listázott hírfelsorolás volt látható, most pedig az oldalon található összes tartalom megjelenik itt, strukturáltan, boxokba rendezve, téma, frissesség és népszerűség alapján. Elsőre valóban nagyok tűnik a zsisze- gés, de ha hozzá szokik az ember, ebben a rendszerben sokkal könnyebben és hatékonyabban navigálhat az őt érdeklő anyagok között.

Persze, ezek csak a legszembetűnőbb változások, mondhatni, a felszín. A használhatóság és a funkcionalitás jegyében megújult például a képgaléria rendszer, összevettük a tv.gamestar.hu és a gamestar.hu tartalmait, átdolgoztuk az aloldalstruktúrákat, megújítottuk a játékinfót, és még megannyi változtatást végeztünk az oldalon, hogy még könnyebben informálódhassatok kedvenc időtöltéseitekkel kapcsolatban. S persze ez még nem minden, a munka nem áll meg, rengeteg fejlesztés még jelenleg is folyik, hamarosan jönnek a tematikus subsite-ok, a blogmotor, a teljesen újírt fórum és a várva várt avatár rendszer. Aki a felsorolásból

nem ért semmit, ne csüggedjen, egyelőre a részleteket homály kell, hogy fedje, de ha itt lesz az ideje, minden kiderül a www.gamestar.hu oldalon.

Addig is itt van nekünk a friss, ropogós áprilisi lapszám, ami egyrészt a valaha volt egyik legjobb teljes játékkal kecsegtet (mi magunk 88%-ot adtunk 2005-ben a *Freedom Force vs. The Third Reich*-ra, de az ítéleteket összesítő gamerankings.com-on is 85% fölött áll, ami ezen a site-on csak a legjobbak privilégiuma). A tartalom ehónapban elképesztően stratégia-heavy, a *R.U.S.E.*, a *Demigod*, a *Grand Age: Rome*, a *Stormrise*, a *Red Alert 3: Uprising*, és a *World in Conflict: Soviet Assault* nevével fémjelzett felhozatal minden RTS-fanatikusnak megmelengeti majd a szívét. A másik fajsúlyos rész ebben a hónapban a szervezett bűnözéssel foglalkozik, leteszteltük ugyanis a Keresztapa második részét, és kiugrottunk a szomszédos Csehországba megvizslatni, hogyan is áll az óriási várakozás övezte *Mafia 2* fejlesztése. Jó olvasást és böngészést mindenkinek!

24 CÍMLAPSZTORI MAFIA II

A MAFIA ELSŐ RÉSE KULTJÁTÉK LETT, teljesen megérdemelten, a játékipar egyik legnagyobb sztorecsavarja fűződik a nevéhez (szaknyelven „mindf*ck”), hangulatát elképesztően eltalálták, mindenki csak szuperlatívuszokban beszélt róla, a GTA játékokkal emlegették egy lapon... Nem csoda, ha hihetetlen várakozás előzi meg a második részt. Kocsiba pattantunk hát, hogy megnézzük, hogy áll a fejlesztés kvázi-szomszédjainknál...



GameStar TARTALOM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 MINDENHOL JÁTSZUNK
- 13 HÍREK
- 24 MAFIA 2
- 30 JÁTÉK A FELHŐBEN
- 32 R.U.S.E
- 36 GAME DEVELOPERS FORUM 2009:
HARMADIK VILÁGOKAT ÉPÍTÜNK
- 38 BATTLESTATIONS: PACIFIC
- 42 THE DARK EYE: DEMONICON
- 44 TOP 10 DOLOG,
AMIT UTÁLSZ ONLINE JÁTÉK KÖZBEN
- 46 PARABELLUM
- 47 GUITAR HERO: WORLD TOUR

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 50 DEMIGOD
- 56 EGY KÁVÉ MELLETT...
GÁSPÁR JÁNOSSEL
- 58 GODFATHER II
- 62 THE LAST REMNANT
- 66 DARK SECTOR
- 70 RED ALERT 3 UPRISING
- 72 LEISURE SUIT LARRY - BOX OFFICE BUST
- 74 GRAND AGES: ROME
- 76 WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT
- 78 WATCHMEN - THE END IS NIGH
- 79 METIN2
- 80 WANTED: WEAPONS OF FATE
- 82 GREY'S ANATOMY
- 83 STORMRISE
- 84 AFRO SAMURAI
- 85 EAT LEAD:
THE RETURN OF MATT HAZZARD
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 88 HÍREK
- 92 ASUS RAMPAGE II GENE,
GIGABYTE GV-N2500C-1GI
- 93 GAINWARD GEFORCE GTX260
- GOLDEN SAMPLE, OCZ FATALITY 550 W
- 94 LG GGC-H20L BLU-RAY COMBO,
KINGSTON HYPERX DDR3-2000 MHZ
3x2 GB KIT
- 96 FELSŐKATEGÓRIÁS AM3-AS ALAPLAPOK
- 98 TESZTPADON AZ AMD RADEON HD 4890
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 102 TÍZ ÉVES A GAMESTAR! #4
- 104 VISSZAPILLANTÓ: ANOTHER WORLD
- 107 NINTENDO DSI
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



50 DEMIGOD

Hát ez istenes!



32 R.U.S.E

Állj, vagy blöffölök!



30 ONLIVE

Játék a felhőben



104 VISSZAPILLANTÓ:
ANOTHER WORLD



96 FELSŐ KATEGÓRIÁS AM3-AS
ALAPLAPOK



98 TESZTPADON AZ
AMD RADEON HD 4890

TELJES JÁTÉK: FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

A FREEDOM FORCE VS. THE THIRD

REICH az előd történetét és szellemiségét viszi tovább: az amerikai képregények ezüst korszakát idéző szuperhőscsapat tagjai visszautaznak az időben, hogy saját elődjekkel szövetkezve helyreállítsák az egyik szuperbűnöző által megkavart idővonalat, és leszámoljanak az emiatt hatalomra jutott tengelyhatalmakkal. A történet tehát egy humoros tisztelgés a képregények történelme előtt, mely kiválóan használja fel az unalomig lerágott hős-típusokat. Természetesen nem szerepjátékkal lenne dolgunk, ha karaktereink nem fejlődnének és tanulnának új képességeket, melyek között –elvárható módon –mindent megtalálhatunk, ami egy igazi, emberfeletti képességekkel rendelkező jófiú fegyvertárából nem hiányozhat, a repüléstől és telekinézistől a sebezhetetlenségig. A szerepjáték-elemek mellett komoly szerepe jut a stratégiának is, hiszen hőseink képességei kiegészítik egymást, és csak akkor tudunk érvényesülni, ha ennek megfelelően használjuk fel őket. Képregény-, szerepjáték- és stratégia-rajongók számára kihagyhatatlan játék!



HARDVERIGÉNY minimum

P3 vagy Athlon
733 MHz processzor
128 MB memória
32 Mb videómemória

HARDVERIGÉNY ajánlott

Pentium 4 vagy
Athlon 1.8 GHz processzor
256 MB memória,
64 MB videómemória



TARTALOM
2009. ÁPRILIS

7 műsor:
2 óra 54 perc

JÁTÉKOK

{ Endwar	0:00
{ WiC: Soviet Assault	3:49
{ Godfather II	8:34
{ Fuel	13:01
{ Last Remnant	17:51
{ Men of War	23:51

MÉLYVÍZ

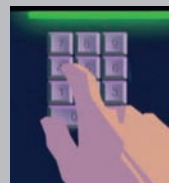
Ez a hónap a videokártyák hónapja volt, ZeroCool és Matteo rengeteg új megjelenítőt mutatott be. Meg hangosakat is. Meg gyorsakat is. 10:18

A HÓNAP ÉJE:



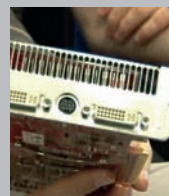
Sajnos/Hál'istennek (szabadon választható) ebben a hónapban a Másvilágot Eskin és BZ vezették. Hogy melyik a szépség és melyikük az eteg – nos, ezt mindenkire rábízom, de az tény, hogy egyiküket sem nevezném Szörnynek. Soha. Ja, és köszi Évi a helyettesítést!

A HÓNAP AJÁJA: EGY MÁSIK VILÁG!



Hihetetlen, hogy immáron 18 év telt el az Another World című játék megjelenése óta. A maga korszakában forradalmi játék szinte egy ember munkája volt, mégis legenda lett – a GSTV új dokumentumfilm-sorozata, amely régi, legendás játékokkal foglalkozik, ezzel a címmel debütál.

A HÓNAP VGA-JA: SZÁRÍT IS!



Amikor az ember bemegy egy indiai hardver/ruházati boltba és kér egy VGA kártyát, akkor szokták tőle megkérdezni, hogy: és szárít is? Na, ez még BZ szövegében is rosszabb volt, de tény, hogy a mai VGA kártyák kb. annyira jók, mint a 20 évvel ezelőtti hajszáritók – levegőkifúvásban.

Wanted



A tavalyi nyár egyik nagy akciófilmjének késve érkezett játékfeldolgozása, mely meglepően szórakoztatóra és pörgősre sikeredett.



TOVÁBBI DEMÓK A DVD-N:

Monsters vs. Aliens
Up! The Videogame
Wallace and Gromit: Grand Adventures

Plusz: Metin 2 magyarított kliens

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

ESET SMART SECURITY DOBOZ (9CZZDY)



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 ellátogatsz 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 (H5TFMD)



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

HASZNOS PROGRAMOK

amelyekre szükséged lehet

DRIVER: ATI 9.3 XP/Vista, NVIDIA 182.50 XP/Vista

VIDEÓ: SLD Codec Pack v2.2, DivX v7.0 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, SPAMSZÜRÉS: 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 filerendszert** 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-olvasótok van és gondjait vannak a lemez elolvasásával annak ez lehet az oka. Ez esetben a lemez cseréje 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 GSI03A 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 teljes játék telepítéséhez futtatni kell a főkönyvtárban található „setup.exe” fájlt. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a **terjesztes@idg.hu** címre, vagy hívd a **06-1-577-4301-es** számot.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) - XBOX 360, PS 3, PS 2, PSP, WII ÉS NDS JÁTÉKOK - DVD FILMEK

ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

- AC: Nyaraló Gyilkosok HU 2 990
- Age of Conan Online 5 990
- Age of Conan 60 nap card 3 990
- Age of Empires 3 HU 2 990
- Alarm of Cobra 11 Nitro 2 990
- Alone in the Dark 3 990
- Anno 1701 HU 2 990
- Battlefield 1942 Anthology 3 990
- Battlefield Vietnam 3 990
- Battlefield 2 1 990
- Battlefield 2 Complete 3 990
- Battlefield 2142 Deluxe 3 990
- Battleforge 11 990
- Battleforge Game Points 6 990
- Black & White 2 3 990
- Blacksite: Area 51 HU 3 990
- Brothers in Arms HU 1 290
- Earned in Blood 2 990
- Hell's Highway HU 6 990
- Bully: Scholarship Edition 8 990
- Burnout Paradise ultimate 11 990
- Bus Driver HU 1 990
- Bus Simulator HU 1 990
- Caesar 4 HU 1 990
- Call of Duty Deluxe 3 990
- Call of Duty 2 goty 4 990
- Call of Duty 4 goty 12 990
- Call of D. World at War 11 990
- Call of D. World at W.Coll 14 990
- Call of Juarez 1 990
- C&C 2 (Guild 2) HU 1 990
- Civilization 3 Complete 1 990
- Civilization 4: Colonization 6 990
- Civilization 1+2+3+4 8 990
- Code of H.: Idegenlégő 1 990
- Code of Honor 2 HU 2 990
- Codenamed Panzers Ph.1 HU 990
- Cod. Panzers: Cold War 8 990
- Colin McRae Rally 2005 1 990
- Colin McRae DiRT, HU 3 990
- Command&Conquer pakk 7 490
- Generals Deluxe 1 990
- C&C 3Tiberium Wars HU 3 990
- C&C 3 Kane's Wrath HU 3 990
- Red Alert 3 HU 11 990
- RA 3: Uprising (letölt.kód) 6 990
- Commandos Strike Force 990
- Company of Heroes 1 990
- Conflict Denied Ops 3 990
- Cossacks 2 Gold 2 990
- Counter-Strike Anthology 3 990
- Counter-Strike Source 7 490
- Crazy Frog Racer 990
- Cross Racing Champ HU 990
- Crysis HUN 3 990
- Crysis Warhead HU 6 990
- CSI Hard Evidence 1 990
- CSI New York 5 990
- Dark Messiah of M&M, HU 2 990
- Dead Space HU 11 990
- Devil May Cry 4 HU 7 990
- Diablo 2+Lord of Destruct. 3 990
- Digger Simulator HU 1 990
- Disney klasszikusok, /db 1 990
- Dracula Origin HU 1 990
- Driver Parallel Lines 2 990
- Dungeon Siege 2 Deluxe 3 990
- Empire: Total War 10 990
- Empire Earth 2 Gold HU 1 990
- Empire Earth 3 HU 3 990
- EndWar (Tom Clancy's) 6 990
- Enemy Territory: Quake 3 990
- Euro Truck Simulator HU 4 990
- Europa Universalis 3 HU 1 990
- F1 Padológáz HU 990
- Fable HU 1 990
- Fallout 3 HU 9 990
- Far Cry 990
- Far Cry 2 HU 6 990
- Farmer Simulator HU 1 990
- FEAR + Extraction Point 3 990
- FEAR Perseus Mandate H 3 990
- FEAR 2: Project Origin H 8 990
- FIFA 07 HU 1 990
- FIFA 08 HU 3 990
- FIFA 09 HU 6 990
- FIFA Manager 08 3 990
- FIFA Manager 09 11 990
- Flatout 2 990
- Flatout Ultimate Carnage 5 990
- Flight Sim X Deluxe +Acc 13 990
- Football Manager 2009 10 990
- Football Manager Live /onl 9 990
- Frontlines: Fuel of War 2 990
- Garbage Truck Sim HU 1 990
- Gears of War HU 4 990
- Godfather (Keresztapa) 3 990
- Godfather 2 (04.10) 11 990
- Golden C. - Arany iránytű 1 990
- Gothic 3 HU 2 990
- GTA 4 11 990
- GT Legends HU 1 990
- GTR (FIA GT R) HU 1 990
- GTR 2 2 990
- Guid Wars (2006) Online 3 990
- Guid Wars Factions /on 3 990
- Guid Wars Nightfall /on 3 990
- Guid Wars Eye of N. North 3 990



Empire: Total War



Battleforge



Red Alert 3 Uprising (kód)



Godfather 2 (04.10)*



Fallout 3



GTA 4



C.Panzers: Cold War



Men of War



Last Remnant



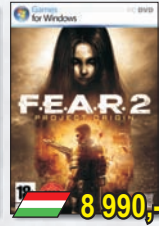
Sacred 2



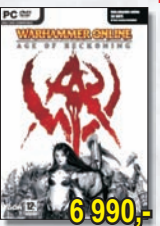
Heroes 5 + két kieg.



WoW Lich King



FEAR 2



Warhammer Online



FIFA 2009



Lost



Europa Universalis 3



Moszkvai száguldás



Flatout 2



Runaway 2



Starship Troopers

- Guild W. Complete (mind) 9 990
- Gyűrűk Ura Király visszat. 3 990
- Harc Középföldéért 1 1 990
- Harc Középföldéért 2 3 990
- Conquest 11 990
- Haegemonia Gold HU 990
- Half-Life 2 3 990
- HL 2 Episode One 1 990
- HL 2 Episode Two +One 3 990
- HL 2 Portal 3 990
- HL 2 Team Fortress 2 3 990
- HL 2 Orange Box 6 990
- HL2, Ep.One,Two, Portal, TF2
- Halo 4 490
- Harry Potter 1. Bölcsek k. 990
- HP 2-4, /db 3 990
- HP 5 Főnix rendje HU 3 990
- Heroes of Might and Magic: Heroes 3 alap+két kieg. 1 990
- Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
- Heroes 5 HU 3 990
- H. 5 Végzet Pörölye HU 3 990
- H. 5 Kelet törzsei HU 3 990
- H. 5 Gold (alap+2 kieg) 7 990
- High School Musical 3 5 990
- Hitman 2-4, /db 1 990
- Hitman Triple Pack2+3+4 3 990
- Hospital Tycoon HU 1 990
- Hour of Victory 1 990
- iFluid 1 990
- IGI 2: Covert Strike HU 1 990
- Il-2 Sturmovik cs.(3 játék) 2 990
- Imperium Romanum HU 3 990
- Jack Keane HU 1 990
- Jade Empire Spec. Ed. H. 1 990
- James Bond: Quantum of 10 990
- Jericho (Clive Barker's) H. 3 990
- King's Bounty HU 4 990
- Knights of the Temple 2 1 990
- Last Remnant 11 990
- Left 4 Dead 11 990
- Lego Batman HU 7 990
- Lego Indiana Jones 9 990
- Logo régebbiek, EVM, /db 990
- Lineage 2 (Gracia) /online 4 990
- Littlest Pet Shop HU 6 990
- Lord of the Rings card 7 990
- Lost HU 4 990
- Lost Planet Extreme Cond. 4 990
- Madagascar 1 990
- Madagascar 2 7 990
- Madden NFL 2008 3 990
- Marine SharpShooter 3 3 990
- Marine SharpShooter 4 2 990
- Marvel Ultimate Alliance 7 990
- Mass Effect HU 9 990
- Medal of Honor Warchest 3 990
- Medal of Honor Pacific A 3 990
- Medal of H. Airborne HU 3 990
- Mercenaries 2 3 990
- Mirror's Edge HU 11 990
- Morrowind alap + 2 kieg. 2 990
- Moszkvai száguldás HU 4 990
- MotoGP 08 HU 7 990
- Mount and Blade HU 5 990
- MySims HU 9 990
- Nagy lovas varázs HU 2 990
- NBA 08 3 990
- NCSoft 60 napos card 7 990
- Need for Speed Underground 2 3 990
- NFS Most Wanted 3 990
- NFS Carbon HU 3 990
- NFS ProStreet HU 6 990
- NFS Undercover HU 11 990
- Neverwinter Nights 1 pakk. 2 990
- Neverwinter Nights 2 5 990
- Neverw. 2: Storm of Zehir 7 990
- NHL 08 3 990
- NHL 09 (ford) 11 990
- Off-Road (Ford) 990
- Operation Flashpoint Gold. 1 990
- Overlord HU 3 990
- Overlord HU 3 990
- Overseer HU 1 990
- Pacific Fighters 1 990
- Painkiller 1+kieg+2. 3 990
- Paraworld HU 1 990
- Peking 2008 (Beijing) 3 990
- Penumbra Anthology 4 990
- Pokoli Szomszédok HU 990
- Pokoli Szomszédok 2 HU 1 990
- Port Royale 2 HU 1 990
- Prey 2 990
- Prince of Persia: Warrior W. 990
- Prince of Persia: Two Thr. 1 290
- Prince of Persia 1+2+3 2 990
- Prince of Persia új HU 6 990
- Pro Evolution Soccer '08 3 990
- Pro Evolution Soccer '09 9 990
- Pure 7 990
- Quake 4 3 990
- Race 2 990
- Race 07 HU 3 990
- Race 07 kieg. GTR Evolut. 3 990
- Race 07+GTR Evolution 7 990
- RaceDriver Grid 7 990
- Rail Simulator 3 990
- Rainbow Six Vegas 2 990
- Rally Trophy HU 990
- Rayman Raving Rabbids HU 990
- Red Orchestra: Ostfront. 1 990
- Resident Evil 4 2 990
- Richard Burns Rally 990
- Rise of Nations Gold 2 990
- Rise of Legends H 1 990
- Rise of the Argonauts HU 8 990
- Runaway 1-2, /db HU 990
- Rush for Berlin HU 990
- Rush for Berlin Gold HU 1 990
- Sacred Gold 1 990
- Sacred 2 HU 6 990
- Saints Row 2 9 990
- Sam & Max Első évad HU 1 990
- Secret Files Tunguska 1 990
- Secret Files 2: Puritas HU 5 990
- Settlers 2 10th Anniversary 2 990
- Settlers 5 Complete 2 990
- Settlers 6 HU 4 990
- Sherlock Holmes Awaken H. 990
- Sherlock vs Arsene Lupin. 1 990
- Shaun White Snowboard 5 990
- Shrek 3 3 990
- Silent Hill: Homecoming 9 990
- Sim City 4 Deluxe 3 990
- Sim City Társadalmak HU. 3 990
- Sims 2 HU alapjáték 8 990
- Duplán Különleges Kiadás 9 990
- Kiegészítők, /db 7 490
- Cuccok, /db 2 990
- Laptopbarát, /db 3 990
- Sins of a Solar Empire 3 990
- Space Siege 1 990
- Spellforce 2 Heroes Edition 3 990
- Spellforce Universe (1+2) 5 990
- Spider-M: Web of Shadows 7 990
- Splinter Cell Trilogy 2 990
- Spore HU 11 990
- Spore Galactic Edition HU. 12 990
- Spore: Edes+rémes elem. 3 990
- STALKER Clear Sky HU 7 990
- Starcraft + Brood War 1 990
- Starship Troopers 990
- Suffering+Ties that Bind 3 990
- SWAT 4 Gold HU 1 990
- Tájos Paripán 2 HU 5 990
- Test Drive Unlimited 1 990
- Rush for Berlin HU 990
- Rush for Berlin Gold HU 1 990
- Sacred Gold 1 990
- Sacred 2 HU 6 990
- Saints Row 2 9 990
- Sam & Max Első évad HU 1 990
- Secret Files Tunguska 1 990
- Secret Files 2: Puritas HU 5 990
- Settlers 2 10th Anniversary 2 990
- Settlers 5 Complete 2 990
- Settlers 6 HU 4 990
- Sherlock Holmes Awaken H. 990
- Sherlock vs Arsene Lupin. 1 990
- Shaun White Snowboard 5 990
- Shrek 3 3 990
- Silent Hill: Homecoming 9 990
- Sim City 4 Deluxe 3 990
- Sim City Társadalmak HU. 3 990
- Sims 2 HU alapjáték 8 990
- Duplán Különleges Kiadás 9 990
- Kiegészítők, /db 7 490
- Cuccok, /db 2 990
- Laptopbarát, /db 3 990
- Sins of a Solar Empire 3 990
- Space Siege 1 990
- Spellforce 2 Heroes Edition 3 990
- Spellforce Universe (1+2) 5 990
- Spider-M: Web of Shadows 7 990
- Splinter Cell Trilogy 2 990
- Spore HU 11 990
- Spore Galactic Edition HU. 12 990
- Spore: Edes+rémes elem. 3 990
- STALKER Clear Sky HU 7 990
- Starcraft + Brood War 1 990
- Starship Troopers 990
- Suffering+Ties that Bind 3 990
- SWAT 4 Gold HU 1 990
- Tájos Paripán 2 HU 5 990
- Test Drive Unlimited 1 990
- Titansoft HU 3 990
- Titan Quest 1 990
- TOCA Race Driver 3 HU 1 990
- Tomb Raider Legend 990
- Anniversary 1 990
- Underworld HU 7 990
- Tortuga 2 A két kincs HU 1 990
- Trackmania United Forever! 990
- Train Simulator 1 990
- Trucker 990
- Turning Point: Fall of Lib H 3 990
- Turok 5 990
- UAZ Racing 4x4 1 990
- Universe at War 3 990
- Unreal Anthology HU 4 990
- Unreal Tournament 3 HU 4 990
- Volt (Bolt) 8 990
- War Leaders HU 7 990
- Warcraft 3 +Frozen Throne 3 990
- WH Mark of Chaos HU 2 990
- Mark of Ch: Battle March 3 990
- Warhammer Online 6 990
- Warhammer O.Gamecard 6 950
- WH Dawn of War GOTY 1 990
- Dawn of War Soulstorm 7 990
- Dawn of War 2 (angol)* Jón
- Wheelman HU 8 990
- Witcher HU 4 990
- Witcher Bővített kiadás H. 7 990
- World in Conflict HU 3 990
- World of Goo HU 2 990
- World of Warcraft 13-15% kedv. WOW, online, alapjáték 2 990
- Burning Crusade kieg. 2 990
- BattleChest (alap+kieg) 5 940
- Wrath of the Lich King k. 8 490
- 60 napos Gamecard 6 950
- Worms 4: Mayhem HU 1 990
- X-Blades HU 8 990

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

CÍMÜNK:

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

TELEFON:

(06-1) 479-0933

NYITVA:

Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől
csak két percre!

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



INTERNET ÁRUHÁZ!

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

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCÓ

Internetes rendelésnél a játékokra
-10% kedvezmény!

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

ARÉNA



KEDVES OLAVSÓK!

Az Aréna több mint egyidős a GameStaral – ugyanis már az előd PC-X korszakában létezett, az pedig – ha jól emlékszem – 1994-ben indult, így ha boldog 10. születésnapot kívánunk majd a GameStarnak, akkor az Arénának is kell majd: csak a 15.-et. Ami szintén szép életkor. S ennek a 15 évnek nagyobb részét velem töltötte az Aréna, olyan mesterek után következtem én, mint Newlocal vagy Pelace. Örüljünk együtt, és jó szórakozást mindenkinek!

Köszö a leveleket!!

E HAVI LEVELEINK A MÁRCIUSI GAMESTARRA REAGÁLNAK



VISELT DOLGOK

Csodálkozom, hogy nem találták még ki a játékidő vásárlást, vagy ha igen, akkor én nem vagyok eléggé tájékozott. Arra gondolok, hogy például a WoW havidíja hozzávetőleg 4000 HUF. Ezt nem feltétlenül engedheti meg mindenki magának. De. Ha napi átlag másfél óra játékidőt számolunk, akkor ez a 4000 forint 30 napot számítva 45 órát jelent, de legyen 40 óra, akkor egyszerűen kijön 100 forint

//Gyu

óránként. Ahogyan a kispénzüieknek kitalálták a prepaid, vagyis előfizetés mobiltelefon, (érdekes, mi a számlásat hívjuk előfizetésnek, pedig valójában az „utófizetés”) miért nem találták ki a prepaid MMO-t is? A kiszolgálók így is nyilvántartják a játékidőt, tehát csak apróságokon múlik, nem? A maradék játékidő meg áttolódna a következő hónapra. Persze ha nekem lenne 12 millió előfizetőm, nem is érdekelne az egész. Amint azt egy korábbi

levelemben is írtam, csak a Blizzard éli túl. Ez persze nem teljesen igaz. Azt is csak ismételni tudom, hogy a váltság elhozhatja a bőségs-jóság idejét a játékosokra, hiszen a kiadóknak elő kell rukkolni nagyobb durranásokkal,

A HÓNAP LEVELE



ASTÍLUSRAGADÓS

Egy budapesti kulturális intézményben dolgozom, aminek a weboldalát meg kívánták újítani, így például lett rajta blog. Engem is felkértek, hogy rendszeresen írogassak bele, amiről csak akarok (morális korlátok persze azért maradtak). Már több mint egy hónapja írogatok, és csak mostanában vettem észre, hogy a GameStar csapat stílusából (vagy stílusaiából) mennyi minden ragadt rám. És örülök neki, mert szeretem a stílusotokat (pl. a „maradok maximális tisztelettel” búcsúzást, bocs, de egy alkalommal alkalmaztam is). Ezen sorokat csupán azért vetem papírra, szóval azért írom le ezt, hogy önbecsülésetek tovább növekedhessen. Meg hajrá!
Egy hülye kérdés: Szerintetek lehetséges, hogy lesz valaha Thief 4? Ízlések és pofonok különböznek, ezt mindig tapasztalom, amikor a GameStar Online hírei után olvasgatom a hozzászólásokat. Ebben a témakörben semmi nem változik. Emberek fíkáznak, más emberek megpróbálják elmagyarázni, hogy ezt miért nem kéne, aztán vagy feladják, vagy nem. Én persze már unom ezt, de 20 éve, amikor én voltam tizenéves, ugyanígy szídtam a Depeche Mode-ot vagy a rockereket.

Kinőttem, és most hallgatok ezt is, azt is, sőt. Egy haverommal visszahallgattuk a 94-es Bravo Hitset. Volt rajta két meghallgatható szám (pl. Siltskin: Inside), de a többi, hát tyú! És én akkoriban még buliztam is ezekre! Változik az ember ízlése. Ott van pl. a spenőz. Játékletöltődsi: Ha egy programot megveszel, akkor azt használhatod, ha nem, akkor nem. Ez a jog. Amennyiben egy ember egy weboldaltól letölt egy programot (teljesen mindegy, hogy milyen okból), jogsértést követ el. A jog meg elméletileg arra van kitalálva, hogy minket védjen, bizony, néha akár önmagunktól. Ha jogot sértesz, saját magadat sérted meg. Persze ez akkor lenne így gyakorlatilag is, ha megtalálnánk a tökéletes jogrendszert, de ez még a világon senkinek sem sikerült, nemhogy kis hazánkban! Mindenki cselekedjék saját lelkiismerete szerint (mostanában egyre kevesebbeknek van ilyen, vagy csak én voltam eddig naiv?).
Örömmel közlöm, ha nem tudnátok, hogy a GS (WoW) guild még mindig létezik, nagy létszámban. Persze jó lenne megint egy tauren maraton. Végül kívánok sok hajrát, dolgozatókat sokat, hogy nekünk legyen jó! Tesztelgessetek sok jobbnál jobb game-et, hogy nekünk legyen jó! És forgas-

satok GSTV-t, frissítsétek a weblapot, meg hardverezetek, meg minden, hogy nekünk egyre jobb legyen! [e-mail] **Parabox**

Megtisztelő, hogy átvetted az elköszönésemet, a licenszdíjakat majd megbeszéljük privátban. Érdekes egyébként a felvetésed a stílusról – a 90-es évek végén C csoportos jégkorong világbajnokság volt Magyarországon, ahol indult a spanyol válogatott is. Én voltam a tolmácsuk, csodás egy hetet töltöttem a sráccal. De nem is ez volt a lényeg, hanem első nap leszúrtak, milyen borzalmas latin-amerikai stílusban beszélek, amikor meg elutaztak, megdicsérték, hogy lám, egy hét alatt igazi spanyol lettem. Éjjel-nappal együtt voltam velük, így ragadt rám a stílus... Ezek szerint mi is éjjel-nappal Veled vagyunk, tők jó! Igen, változik az ember ízlése, de inkább úgy fogalmaznék – kiteljesedik. Nem feltétlenül MÁST hallglat, hanem EGYRE TÖBB MINDENre nyitotta válik. És ez így van rendjén. A GS guild tagokat üdvözlök és sok sikert kívánunk nekik! Mi ugyanis már nemigen WoWozunk...

Szerva, szerva!!! Tudtok valamit az Elite 2 frontier remake-ről???? Vagy csak az intrót csinálták újra, ami a Youtube-on is fent van???? **Tóth Dávid**

Mindig cirkulálnak pletykák róla, hogy készül – jó volna. Ennél többet sajnos nem tudok... de akár egy Elite MMO is készülhetne igazán...

A 2009. márciusi Arénában olvastam éppen a „Játékkölcsönzés?” című levelet és a választ. Csak annyit fűznék hozzá, hogy a Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár legtöbb fiókjában és a központban is már évek óta lehet játékokat kölcsönözni. Két éve heti 400 Ft-ért lehetett, azóta nem jártam ott. **Tóth Ferenc**

Sőt, elvileg CD-eket és nagylemezeket is lehet kölcsönözni – az egészben csak a könyvtárba járás a vacak – én legalább is sosem szerettem. Talán azért, mert gyorsan olvastam és sokszor előfordult, hogy több idő volt eljutni a könyvtárba, mint amíg elolvastam egy könyvet. Úgy meg nem sok értelme volt számomra. Mindenesetre, ha valaki kiderítette, mi a jelenlegi helyzet, szóljon! Kösz!



PERSZE HA NEKEM LENNE 12 MILLIÓ ELŐFIZETŐM, NEM IS ÉRDEKELNE AZ EGÉSZ.

újdonságokkal, ha a felszínen akarnak maradni. Nem lesz elég az átlagos teljesítményt hozni, és így lesz az is, hogy amely játékokat eddig 90 fölé tettétek, azok majd szépen lecsúsznak 80-90 közé, és így tovább. Jönni fognak az új ötletek, bár ne legyünk naivak, nem hinném, hogy a Singularity a válság terméke lenne vagy az I am – Will Smith Legend – alive. Ezek már évek óta készülnek. De a Mirror's – Yamakasi parquour – edge is üde színfolt a lövöldözős játékok szürke tengerében, függetlenül attól, hogy kinek-kinek tetszett vagy sem. Hát ezekre gondolok én a játékipar megújulása, felfrissülése címszó alatt. Kellenek a nagy ötletek, és nyugodjunk meg, lesznek is.

Így tehát válság ide vagy oda, MMO ide vagy oda, várjuk az új ötleteket, az új játékokat, főleg azokat, melyeket mi magunk sohasem találunk ki. Akkor a játékipar túl fog élni bármilyen válságot, mi, játékosok pedig igen jókat fogunk szórakozni továbbra is. [e-mail] **Juhász Attila**

Említtetted a WoW-ot, így én is említtem – képzeld el, a kínai WoW változatokban létezik az előre fizetett játékidő! Ugyanis területenként változik, hogy a WoW-ért hogyan fizetnek (arról nem is beszélve, hogy nemcsak a kínai nyelv a különbség a kínai WoW és az európai között – http://www.gamingsteve.com/archives/2005/11/with_all_the_ta.php – akít érdekel, olvassa el ezt a cikket). Szóval, Attila, a Prepaid MMO csak nekünk, magyaroknak lenne újdonság, de mi mennyivel jobban járunk a havidíjjal? Gondolj bele, az átlag kocka nem másfél órát

tolja naponta, hanem mondjuk 3-4-et. Legyen 3,5. Harmincszor három és fél, az sacc/kb 105. Kerekítsük 100-ra. 3000 forintot havidíj/100 egyenlő 30. Magyarul kapunk egy olyan szórakozási formát, amit óránként 30 forintért veszünk igénybe. Ez egy átlag európainak elfogadható lehet. Az átlag kínainak lehet, hogy nincs egyszerre 3000 forintja, neki ezért lehet jó mondjuk egy 1000 forintot érő prepaid kártya, amivel játszhat mondjuk 20 napig. Mivel nem ismerem a pontos adatokat, így csak tippelek. A mobiltelefonokon azért jött be a prepaid rendszer sokaknak, mert miután lejárt az egységed, Téged meg lehet hívni egy évig. A WoW-ba ez nehezen átültethető. Azt viszont valóban jól gondolod, hogy a válságban jobb teljesítményre lesznek kényszerítve a kiadók. Azonban ez nem azonnal lesz hatással mindenre (kivéve, ha szívbaj nélkül tolnak el egy projektet, ami már félig/majdnem kész), hanem majd 2-3 év múlva, amikor a most kezdett projektek megjelennek majd. Na, akkor tessék majd nagyon figyelni!

ROSSZ, CSÚNYA STAR WARS MMO

Szerintem rossz lesz az új Star Wars MMO. Több helyen is említetted, hogy ki nem állhatod az ilyen véleményeket, amik látatlanban leszólnak valamit, ezért indokolnám is, hogy miért lesz rossz. Az MMO-k érdekesen indulnak, mindegyikben van valami újdonság, és ha játékméletben tud olyat nyújtani, ami megfogja az embert, az jó pont. A problémám igazából a történetmeséléssel van: az MMO-kban sok-

szor nem is figyelik az emberek a történetet, egyszerűen NEXT NEXT NEXT ACCEPT QUEST alapon mozognak, és minden MMO arról szól, hogy tölts előtte vagy fél évet minimum, ha vinni is akarsz valamire, aztán ott van az, hogy szinte 100%-ban másokra vagy utalva, ha értelmes dolgokat akarsz szerezni (pl. nagy instance-ból). Én a KoTOR 1-2-t életem egyik legjobb RPG-jeként emlegetem, és ez főleg a történet miatt van. Ha lesz új rész, legalább olyan igényes sztorit várnék el, kidolgozott háttérrel társakkal, akikkel lehet szimpatizálni is akár, nem 2 NPC, aki mögöttünk fut és az a fontos hogy „most a + crit dmg-s pisztolyt tegyem fel rá vagy a +2 attackosat?”, és a sztori már említett mesélési módja, ahol simán át lehet ugrani az egészet, egyszerűen azért, mert NEM FONTOS, csak farmoljunk még a következő levelig, mert nincs semmi következménye, ha átugráljuk ezeket. Ha pedig mégis belemerülnék egy hosszadalmas, kidolgozott, igényes küldetésbe, és várjuk, hogy a vége után alakul tovább a sztori, abba ütközünk, hogy „ja, még előtte farmolj 4 szintet, köszi”, vagy csinálj meg még ezt a 10 mellékküldetést, és az embernek már teljesen elmegy a kedve az egésztől (ez a probléma szerintem a WoW-val is). Természetesen a feelinget rombolja az is, hogy minden ilyen jellegű alkotás (MMO) úgy indul, hogy csak Te mentheted meg a hercegnőt, csak Te mentheted meg a világot, az univerzum sorsa csak Rajtad áll! Ehhez képest mit kapunk? Elkezdjük a játékot, egyszerűen bedobnak minket a kezdővárosba, ahol tőlünk 5 méterre lesz egy NPC sárga tekerccsel a fe-



MSN MESE VERSENY

Nagyon aranyos rövid mesék érkeztek a pályázatra, nyertesünk **Bálint Tamás, Grósz Péter, Klicska Zsolt**. Szívből gratulálunk nyertesünknek szellemes műveikért!



AYUMI VERSEK VERSENYE

Érdekes volt az induló mezőny, ugyanis mi eredetileg 4 soros, illetve haiku (azaz 3 soros) formátumú verseket vártunk, ezt sokan igen szabadon értelmezték, így jöttek 16-20 soros hatalmas vallomások is. Sajnos nem tudtunk eltekinteni az eredeti kiírástól, így nyertesünk bravúros 4 sorosával János Zoltán lett, Jánossomorjáról. Gratulálunk!

RÖVIDEN

Ti fent vagytok a MyVIP-en vagy az IWIW-en, vagy ilyen közösségi helyeken? Nagy Benjámín

Magánemberként több ilyenem is fent vagyok/vagyunk, azonban nem véletlenül írtam, hogy magánemberként: sokszor hallom a kollégáktól is, hogy ismeretlenek veszik fel őket ismerősnek – és a kollégák sem akarnak

sértődést, hiszen azt elhiszem, hogy egy GameStar olvasónak mi kvázi ismerősök vagyunk, de sajnos mi nem ismerjük személyesen az adott olvasót. Ezért hoztam én a következő szabályt – MyVIP-en mindenki bejelölését elfogadom, viszont IWIW-en csak azokat, akiket tényleg személyesen ismerek. S a jövőben a GameStar várhatjátok megjelenni

a Twitteren, Facebookon és/vagy a MySpace-en is.

Most akkor Flatline tényleg nem csaj? Erdős Bence

Flatline tényleg nem csaj, hanem egy Kálmán Balázs nevű kollégánk. Régebbi újságírói tevékenysége alatt alakított nő, amelyet el is hittek róla. Azonban

mostanra elmúlt ez a dolog – szóval Flatline fiú. Mindig is az volt és az is lesz.

Nemrég csináltatok új GameStar Online-t és most megint megújítottátok? Miért? Nekem tetszett. Gál Balázs

Az internet világa, az internetes kommunikáció, a lehetőségek elképesztő



OLVASÓ vs. OLVASÓ

síthatatlan. Az igazi folytatás egy single player módban végigjátszható KoTOR lenne, ami olyan lenne, mint az első két rész, ugyanis MMO és MMO között szinte alig van különbség (nem tekintve a koreai ingyenes garázsfejlesztéseket). Remélem, megérted az álláspontomat, a levél terjedelméből kiderül, hogy próbáltam elég részletesen leírni. [\[e-mail\]](#)
Balázs Dávid

A játékok grafikája már-már eljutott arra a szintre – lásd Gears of War 2 (a tavalyi GDF-en a nagy mozivásznos semmivel sem tűnt kevesebbnél, mint egy mozifilm) – a problémát és gondot, illetve a különbözőséget nem ez okozza, hanem az, hogy a film passzív, a játék pedig interaktív szórakozás. Ez azt jelenti, hogy a filmbe nem tudsz beleavatkozni, míg a játékba igen, sőt bele KELL avatkoznod – ez a különbözőség mindig ott fog állni a játékok és a filmek között. Amit el tudok képzelni, hogy – a mai „zenecsinalók” mintájára – 10-20 éven belül annyira olcsó és elterjedt lesz a 3D-s technológia, hogy szinte bárki összeüthet 3D-s filmeket odahaza „filmcsinaló” progikkal, amelyek a mai Shrek szintjét elérik – s megfigyelve azt a hihetetlen szellemi laposságot, ami a YouTube-on tapasztalható, inkább ez a félelmetes... Mert ma még elég jó filmeket csinálnak, de amikor majd elindul a tömegtermelés, akkor bizony zuhanni fog a színvonal...

KÖSZÖNÖM SZÉPEN NEKTEK!

Gratulálók ahhoz, hogy 10 éves az újság! Nem szeretnék semmit kérdezni, csak szeretnék gratulálni az egész munkátokhoz és egy kis véleményt írni az újságról. (Ez nem nyálizás vagy ilyesmi akar lenni, hanem a színtiszta vélemény.) Kiskorom óta játszok különféle játékokkal és ez ma is így van. Tavaly megvettem az első GameStart. Olvastam a jó kis játéktesztet és természetesen a gépigényeket is megnézgettem. Hát rá kellett jönnöm, és szembesülnöm azazal, hogy ha ezekkel a játékokkal is szeretnék játszani, akkor a gépcseré elkerülhetetlen. A Mélyvíz Piacter reneteg ötletet adott és sok jó tippet. Attól kezdve teljesen elvarázsoolt ez az egész „világ”. Pár hónappal később a gépcseré megtörtént. Nos, ebben is Ti segítettek. Én nagyon sajnálom, hogy csak nem régen ismertem meg a GameStart, így

Múlt hónapban Juhász Attila írt a WoW-függőségről, sőt Ti is beszéltetek róla a Kerekasztalban, ha jól emlékszem. S ez a téma már régóta bosszant engem, miközben mondjuk hazafelé megyek este a koliba, az utcán részeg, narkós, bagózó emberek között, vagy ha eszembe jut a haverom, aki amióta pókerezni kezdett, nem tud másról beszélni, vagy ott van a „Béla” – nevezük így, akinek az élete a fegyverek – csak és kizárólag a fegyverek érdeklik, csak arról tud beszélni, és csodálkozik, hogy a hódításai nem jönnek be, pedig jó kiállású figura lenne, de a harmadik mondat után a csajok sikítva menekülnek előle. Ezek után megkérdezném: miért pont a WoW-függőség a baja sokaknak? Miért pont ez ellen kell küzdeni, ettől kell félni, amikor ott az alkoholizmus, a drogok, a dohányzás, a kávéfüggőség, az emberek szerencsejáték mániája és Béla fegyverfüggősége. Nem lehet, hogy nem a WoW-val, hanem az emberiséggel van a baj? Hogy

most barátoktól, ismerősöktől (akik már régóta olvassák az újságot) kérem kölcsön, a régebbi „darabokat”, mert azokat is nagyon élvezem. Nos, a lényeg, hogy nagyon jó, élménydús az újság hónapról hónapra. Rengeteg a nagyobb és kisebb újítás: nagyon jó dolognak tartom, hogy a szerkesztőket egyenként mutatjátok be egy kicsit „személyesebb hangvételben”, nagyon jók a poénok a GSTV-ben és a cikkekben, a „10 éves a GameStar” is remek ötlet. (És még rengeteg sok mindent sorolhatnék ide.) Lehet, hogy sokan nem tartanak normálisnak, de egyszerűen hobbim lett a GameStar és maga a PC-s világ. Királyok vagytok, és amit csináltok, azt jól csináljátok. Kösz mindent, és remélem, hogy egyszer én is hasonló szerkesztő lehetek. [\[e-mail\]](#) Dávid

Ilyenkor még nagyobbra hízik a májam/májunk, mint amilyen egyébként. Mindig nagy öröm dicséretet olvasni, mert akkor az ember úgy érzi, értelme volt a munkájának. Egyik nap például egy ismerősöm átküldött egy YouTube linket, amely a Fatman ne-

az emberiség függeni akar valamitől? A másik dolog, ami régóta nyomja a lelkemet, az a kések betiltása. Tessék a késeket betiltani, mert embert lehet velük ölni! Gonosz, aljas emberek fognak egy kést és belémártják a másikba! Le a késekkel, szántsuk be a késgyártókat, hintsünk rájuk sőt! Hogy ez emlékeztet valakit arra, hogy „tiltsuk be az erőszakos játékokat, mert blablabla...” című marhaságra? Nem véletlenül. Azt sok hülye akarja, ezt meg lehet, hogy csak én, de akkor is, én észrevettem a kések és a gyilkosságok között összefüggést, azonnal lépni kéne! Na jó, szarkazmus / off – de most komolyan, egy műanyagdobozban található kis korong hogy a francban tud ölni? Főleg egy olyan világban, ahol a Híradó véresebb, mint mondjuk egynémely akciójátékok – komolyan mondom másoddiplomásként elmegyek majd játékszakkértőnek – annyira én is jól toloom, mint egyesek, akik ezt az erőszak dolgot nyomják... Majd én leszek az ellenpélda! [\[e-mail\]](#) Berkes Máté

vű platformjáték végigjátszásának videóját tartalmazta (ennek a játéknak a fejlesztésében erősen részt vettem – én írtam a zenéjét), ahol a következőket olvastam a kommentek között. „The music does rock actually. I wonder who did it? I like thinking of these guys who never became known, but took real pride in their work”. Így jutott néhány perc boldogság nekem is – valakinek tetszett, amit akkor régen, a kilencvenes években csináltam. Már megérte. Egyébként még egy gondolat – nem tudom miért terjedt el, hogy a dicséret az nyálizás, a kritika meg szidalmazás, de szokjunk már le erről a csúnya közehelyről. Kösz...

LENÉZIK A BECSÜLETTEST

Elég régi olvasó vagyok és már párszor előkerült a téma az eredeti játékokkal kapcsolatban. Én most megint elővéném egy kicsit ezt a témát. Ma (09/03/19) az újságban található kupponnal végre megvettem a F.E.A.R Gold Edition játékot. Tesióráról (mert mikor, ha nem akkor) mentem el megvenni a játékot, és amikor visszaér-

Itt a mi emberünk! A mi igazunk „Jack Thompsonja”, a mi zászlóvivőnk és élharcosunk! Máté, igenis képezd tovább magad, és legyél az, aki minden ilyen marhaság elhangzásakor kiáll és elmondja, hogy ez marhaság – és érvekkkel, kutatásokkal is alátámasztja azt. Nemcsak nekünk, magyaroknak, hanem a világ komplett videojátékos társadalmának is szüksége lenne egy ilyen figurára, hátha te leszel az. A függőségekről – az alkoholt, a drogokat, a cigit már megszokta az emberiség – a WoW friss félelem, majd lesz helyett néhány év múlva más, amitől akkor jobban fognak félni és akkor a WoW is visszazuhan az „átlagba”. Addig pedig mindenki gondoljon, amit akar. Ugyanígy friss félelem az erőszakos játékok elleni – az átlagember nem tudja, mi az, sosem próbálta, így ösztönösen fél tőle...

tem a suliba, az osztály nagy része letámadott, hogy minek veszek én eredeti játékokat, amikor le lehet tölteni netről. Hát erre nem tudtam mást reagálni, megmondtam, hogy megvan úgy is (most minek hazudjak), de egy olyan játékot, ami nagyon érdekelt/tetszik, azt azért megveszem eredetiben is. Az igaz, hogy nem megjelenéskor, hanem amikor már úgy gondoltam, hogy ennyit még én is ki tudok adni érte, de azért csak megvettem. Igaz, nem vagyok teljesen elhalmozva eredeti gémekekkel, de azért elég szép számmal összegyűltek a GS mellé adott és az előfizetésekkel megszerzett játékok. Szerintem néha 1-2 igazán jó játékkért pénzt kiadni nem szégyen. De azért szerintem az gáz, hogy már idáig jutottunk, hogy lenézik azt, aki legálisan szerez meg egy játékot. Hát én ennyit akartam megosztani veled / az olvasókkal. [\[e-mail\]](#) paczy

Ez nem gáz, hanem SZÉGYEN! És az a baj, hogy a Te generációból nagyon sokan ilyen felnőt-

űtemben fejlődnek. A másfél éve elkészült GSO ma már nem tud megfelelni a modern kor kihívásainak, így mind tartalmában, mind külalakjában, mind szolgáltatásaiban meg KELL újítani, nem tehetünk mást. Remélem hamar megszokjátok és jobban fogjátok szeretni, mint a régit, mert ezentúl sokkal több mindent kaptok majd, ha a www.gamestar.hu-ra kattintotok.

Valamelyik GSTV videóban láttam, hogy látványos karmolások vannak a kezeden. Csak nem macskádd van? Réti Domonkos

De bizony, valamelyik éjszaka álmomban biztos behúztam neki egyet, mert visszatámadott – na attól vannak a karmolások. Egyébként aranyos, kedves, békés állat, de gondolom,

meg tudja védeni magát. Ez látszott rajtam is.

A múltkori Meet da Teamben írtad, hogy vannak kész nagylemezeid, meg készülsz a regényed. Mikor lehet majd ezeket megvenni? Engem érdekelne. Meg a készülő honlapod is. ifj. Lázok István

Nem merek semmit mondani, mert még valaki ígértnék veszi, remélem, hogy az őszig mind a honlap, mind a regény elkészül, de majd a GS-ből, vagy a GSO-ról ügyis értesülhettek, hogy haladnak a dolgok – egyelőre lassan, de van még remény!

Ki az a csinos lány a Meet da Teamben, akit átölelsz? A barátnőd? Nem rossz... Kiss Péter

tek lesznek, akik semmire sem fogják értékelni a becsületes, tisztességes munkát. Helyette az ügyeskedést, a szélhámoskodást, az ingyeneledést fogják menőnek tartani. És a tragédia az, hogy ezt az én generációmól tanulják – a merdzsós köcsögöktől, akik füstös ablak mögé bújva tolnak le az útról, a számlát nem adó ügyeskedő „iparosembertől”, az adót csaló nagybácsitól, silány munkát végző, de „nagy lóvét kaszáló” vállalkozótól – ugyanis észrevettem, hogy az senkit nem érdekel – maximum csak azt, akinek a rossz munkát elvégezték – hogy valaki rosszul dolgozik, a kívülálló szemében az az igazi menő, aki felmarkolja a nagy pénzt – annak van üzleti érzéke. De könyörgöm, egy villanszerelő elsősorban szerelje a villanyt! Üzleti érzéke a brókernek legyen elsősorban! Viszont mind legyenek becsületesek és tisztességesek – tudom, ilyet kérni a mai világban olyan, mint a lottó ötöst eltalálni. Higgyétek el, én sajnálom a legjobban....

NEVETSÉGES BULVÁRSZENZÁCIÓ

Épp ma olvastam egy elég röhejes és lejárato cikket egy másik internetes oldalon. Címe: Bajorország betiltaná az erőszakos videójátékokat. De az első néhány sort ajánlom figyelmedbe:

„Bajorországban felmerült, hogy tilalommal sújítsák az erőszakos számítógépes játékokat a tizenhat halalos áldozatot követelő múlt heti winnendeni ámokfutás nyomán”.

Ez kész röhej! Most gondolj bele, hogy egy szerencsétlen játékot kiáltanak ki bűnbaknak, csak azért, mert a totál frusztrált, idegileg és lelkileg teljesen instabil ámokfutó előző este FC2-zött. És ekkor már csakis a játék lehet a hibás. Akkor a többiek, akik játszanak vele, miért tudnak normálisak lenni, és miért nem jut még csak eszükbe sem, hogy komplett mérszárllást rendezzenek, csak mert a tegnapi CS multiparti annyira király volt...?

Szinte mindig lelki, pszichológiai okok állnak a háttérben, ami miatt az illető bekattan és valódi Max Payne-ként szedegeti lefelé a neki semmit nem ártó szerencsétleneket. Persze, fogjunk

rá mindent a videójátékokra. Én is végigvittem már elég sok lövöldözős játékot, de igazi fegyvert nem fognék meg, és még csak a gondolatától is a hátam borsókázna, hogy használjam. A leszerelt Jack „tiltsunk be mindent” Thompson bácsi most bizonyára édes mosollyal ül ezen sajtó hír előtt, és lehet, hogy még azt is elhatározza, hogy visszaszerzi praxisát. „Berettával lőtt, mint a Far Cry-ban”.

Ez az alcím is de LOL... És gondolom, ha nem kapják el, a repülőtérré hajtott volna, hogy az Afrikába szóló repülőjeggyel elhagyhassa az országot, ott pedig beállt volna a Sakál mellé partizánkodni.

De azért az utolsó néhány mondatban elszólják, mi is volt a valódi oka a mérszárllásnak, csak hát arra már senki nem figyel, mert az nem hír... [e-mail] Ecsedi Tamás

Kedves Tamás, próbáljunk átlagember fejével gondolkodni kicsit. Olyanéval, aki már elmúlt mondjuk 40, nemigen szokott videójátékkal játszani, mert mos-főz-takarít (ha nő), dolgozik-iszik-kártyázik (ha pasi). Egy ilyen ember felháborodva olvassa a történeteket és elborzad, hogy hogyan lehetnek ilyen idioták, akik ilyesmire vete-mednek. S felmerül benne a kérdés – vajon mitől lehet a dolog? S erre ott a válasz – mivel a mániákus gyilkos (aki beteg) videójátékozott, „én” meg nem, ez azt jelenti, hogy ő rossz, gonosz ember, én meg nem. A gyilkos „más” – attól más, hogy erőszakos videójátékokkal játszik. És csak ez lehet az oka, hogy lövöldözni kezdett. Ugyanis „én”, aki ezt olvasom, nem játszom ilyen játékokkal és nekem eszem ágában sem lenne lövöldözni. Ergo a bűnös a videójáték. Ezt ugyanis AZOK gondolják, akik soha nem játszottak erőszakos játékokkal – és lássuk be, hogy egy hétköznapi szituációban az ilyen emberek sokkal többben vannak, mint azok, akik játszottak. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy igazuk van, sőt – csak azt, hogy a saját nézőpontjukból „logikus” a következtetés. Az egy más kérdés, hogy ez egy beszűkülte, ignoráns nézőpont, de ezt úgysem vallaná be senki...

Már jó ideje nem írtatok, hogy áll a GameStar gyermekfronton – annak idején beszámoltatok ender kislányairól, még benne is voltak a GSTV-ben. Most, 2009 elején mennyi gyermek van a GS-ben? Benzoid

Voltaképp mind gyermekek vagyunk, csak felnőtt testben. Egyébiránt a gyermekek száma 4 (2 ender, 2 ma-



AZ MMO-KBAN SOKSZOR NEM IS FIGYELIK AZ EMBEREK A TÖRTÉNETET, EGYSZERŰEN NEXT NEXT NEXT ACCEPT QUEST ALAPON MOZOGNAK

BARTÓK DÁNIEL, SZŐLLŐSI ÁDÁM, DÖMÖTÖR BENCE, VEREBÉLYI MÁTÉ: A KOCKÁK ISTENÉRE ESKÜSZÜNK!

Neumannos haverjaimmal gondoltunk egyet és március 15-e alkalmából átköltöttünk egy verset.

A 114-es szoba : Kocka induló

A kockák istenére esküszünk, hogy GameStart továbbra is veszünk. Kockatunk mostanáig Comodorral voltak ősapáink. Kik szabadon CS-ztek, haltak, több headshotot nem kaphatnak.

A kockák istenére esküszünk, hogy GameStart továbbra is veszünk. Jobb a CS-nél a CoD, pro vagy, ha azon tolod. Crisis Warhead lesz a végzetünk, aztán egy GT autóba ülünk. Aztán nyomjuk a WoW-ot, attól lesz a fejünk nyomott. WoWozni épp elkezdünk, amikor elromlik a questhelperünk.

A kockák istenére esküszünk, hogy GameStart továbbra is veszünk. A GTA 4 portolása szar, attól áll égnek a haj. Utána elkezdünk FIFA-zni, megmutatjuk, hogy kell a Liverpoolt bealázni.

A kockák istenére esküszünk, hogy GameStart továbbra is veszünk. Formal-ben Kimivel nyerünk, WoW-ban Mage-el mindent elverünk.

Sokat játszunk a PES-sel Sztétjátsszuk a fejünket az NFS-sel. NVIDIA kártya szemünkben, I7-sek a fejünkben.

A kockák istenére esküszünk, hogy GameStart továbbra is veszünk. 4 giga RAM-unk csodálatos, attól szalad a Crisis 6-unk. Feülve BF Heroes-ozni, megtanítunk minden lowot tunkolni.

Így telik egy igazi kocka napja, lefagy a gép és mondhatjuk, hogy Windowszal a francba, oszt mehet a Linux a piacra.

Mit is mondhatnék – szegény Petőfi, bárhol is nyugodjon porhüvely, most tuti heveny földmozgásokat okoz, úgy pörög-het a sírjában, mint egy bűgöcsiga! Most kell elindulni és megtalálni holttestét – egyenesen a földmozgások irányában!

UTÓIRAT

Sajnos örök témánk az erőszakos játékok és a lövöldözések közötti összefüggések keresése, most is előbukkant egy szomorú eset miatt. Emellett Petőfit emuláltuk Neumannos diákok, valaki máris tudni véli, hogy a Star Wars: The Old Republic mennyire vacak lesz, sőt, egy olvasónk észrevette, mennyire hiányzik a tisztelet és a becsület a mai világból. Addig is, amíg javul kicsit a helyzet (főleg a gazdasági), maradok,

maximális tisztelettel,

Nem, ő nem az én barátnőm, hanem valaki másé – egyszerűen csak azért tettem be a fotóját, mert teljesítette azt a kívánságomat, hogy „egyszer engem is lefotózzanak már egy csodaszép lány az utcán!” – 2008 december 28-án történt az eset a Deák téren, sosem felejttem el.

Már jó ideje nem írtatok, hogy áll a GameStar gyermekfronton – annak idején beszámoltatok ender kislányairól, még benne is voltak a GSTV-ben. Most, 2009 elején mennyi gyermek van a GS-ben? Benzoid

Voltaképp mind gyermekek vagyunk, csak felnőtt testben. Egyébiránt a gyermekek száma 4 (2 ender, 2 ma-

zur), mostanában ugyanis inkább más IDG-s szerkesztőségekben születtek, nem nálunk. Például Csontióknál is, ő azért, ha nem is túl erősen, de kötődik még picit a GameStarhoz (Egyébként a CW Számítástechnika főszerkesztője).



HELLÓ MINDENKI!

Nekem azok a játékok a legkedvesebbek, amelyek sodró lendületű sztorijukkal szögeznek a székbe, és egyszerűen semmi pénzért nem vagyok hajlandó abbahagyni a játékot velük (asszem legközelebb nem a modorosblog áttanulmányozása után írok bevezetőt...). Na, ilyen volt a Mafia első része is! Mass Effectés közben is sokszor eszembe jutott, mert ritka az ilyen jól összerakott, filmszerű játék - nem véletlenül egyezik a két program nevének első két betűje! Ezért olvastam én is örömmel még a szerkiben Duncan sorait a második részről, amit most már Ti is megtehettek, igaz, nem a szerkiben. Hajrá!

ender

PC, NOTEBOOK, KONZOL, TELEFON...

MINDENHOL
JÁTSZUNK

Gyorsul az élet, ez még közhelynek is rossz, de így van. És bizony, a játék, mely egész időig helyhez kötött minket, már bárhová elvihető valamilyen formában - és mi szépen alkalmazkodunk, és játszunk, játszunk, mindenhol.

MÉG IDÉN
JÖN AZ ÚJ PSP?

A hírt óvatosan tessék kezelni, mivel egy „meg nem nevezett fejlesztőmérnökötől” származik, azonban a Pocket Gamer szerint a forrás igencsak szava-hihető, ezért ők már tényként kezelik: karácsony előtt boltokba kerül a legújabb Sony minikonzol. A legfontosabb újítás az lesz, hogy szétválnak a kezelőszervek és a képernyő, ugyanis szétcsúsztatható kivitelű lesz a ketyere. A minimonitort felfelé csusszantva bukannak elő a nagyjából eddig megszokott kezelőszervek - itt a nagy különbséget a dupla thumbstick jelenti. A képernyőt is gyúszmekelhetjük majd, lévén érintésérzékeny, de a tervek szerint beépített tárolóegység is kerül a PSP-be. A fanyalgók szerint a szétcsúsztós dizájn „alatt” egy kissé helyrehozott, ám nem túlzottan felturbózott jelenlegi PSP ketyere majd, erről azonban a Sony egyelőre hallgat. Meglátjuk...



HOL VAGY MOST? Szünetben az iskola folyosóján? Metrón vagy buszon? Az utcán a tömegben? Nézz körül. Hacsak nem ciánoztak a környéken, ide a rozsdás bőrköt, hogy valahol felfedezel legalább egyvalakit, aki bőszen nyomkod valamilyen kis kutyut, néha mosolyog, aztán egy láthatatlan ellenfél anyukáját emlegeti, felszisszen, és közben nyomkod ezerral. Az illető kezében valamilyen kis kézikonzol figyel - PSP vagy DSi, esetleg vadiúj iPhone-ján futtat valamilyen agyszívó csodát, de még azok sem igazán tudják elhatárolni magukat a játéktól, akik „csak” egy egyszerű mobiltelefonot hurcolnak magukkal, náluk is ketyeg a Tetris vagy a Minigolf ezerral.

Ha csak két percre is, ki kell kapcsolni. A zene sokaknak már nem elég, csak hallgatják, de közben látják maguk körül a káoszt, és jár az agyuk mindenféle, a válságon, a munkán, vagy mindenféle egyéb nyavalyán. Éppen ezért játszaniuk kell, teletömni a szemüket, a

fülüket, lefoglalni az agyukat és a kezüket. A hardver- és szoftvergyártók pedig tudják ezt, és lassan már a PC-s tábor sem kezd el ökleit az ég felé rázni, ha meghallja a „kézikonzol” vagy az „iPhone” szavakat. Mert más az otthoni Unreal Tournament vagy WoW, a kifinomult játékok nyúvése akár órákig, és más egy kéziketyere „hátán” pár percre kiröppenni a valóságból.

A
flash játékok pedig még mindig hódítanak...
Tudod: www.jatekozson.hu!

Egy angol felmérés szerint a 14 és 30 év közötti korosztályban a megkérdezettek 78 százaléka játszik rendszeresen számítógépes játékokkal (ez egyébként a 14-20 éves kor közötti sávban 90 százaléka), na de ezt eddig is sejtettük. Ugyanebben a korosztályban azonban azt is kimutatták, hogy a PC-s gémekek 66 százaléka rendelkezik valamilyen olyan kézikütyűvel, amivel játszani szokott, ráadásul azok, akik még nemmel választottak, legtöbbször tervezik ilyen eszköz beszerzését.

Nézzük, mostanában mivel kedveske-





Borderlands

A Gearbox régóta készülő játékáról nem sokat tudunk meg a 2007-es bejelentés óta. Bár a képek látványosak voltak még mai is abban a tudatban vagyunk, hogy talán már ebben az évben egy szabad játékmennetű sci-fi FPS-el leszünk gazdagabbak, amiben legalább akkora hangsúly esik a karaktereink kifosztására, mint a járművekkel vívott ütközetekre. „Sajnos” azonban úgy tűnik, hogy el lehet felejteni az eddig látottakat, mivel a PC Gamer legújabb számában a Borderlands már egy cel-shaded technológiával megjelenített anime beütésű játéknak tetszik. A módosítást egyébként a Gearboxnál is elismerték.

Viszlát, Will Wright!

Próbálok nem úgy fogalmazni mintha gyászshirdetést kellene írnom, de lehet, hogy nem fog sikerülni, és ezért elnézést is kérek. Will Wright elkészít. A játékproducerek egyik legkiválóbbika 2009 április 8-án köszöntö meg az Electronic Artsnak és a Maxinsnak a közösen eltöltött éveket, majd otthagyta eddigi munkahelyeit saját vállalkozásába kezdett. Az új cég, aminek a nevét most meg kell tanulni, a Stupid Fun Club. Az új vállalkozás a tervek szerint olyan új szellemi termékeket állít majd elő, melyeket egyaránt lehet filmekben, játékokban vagy akár játékgurák esetében használni. Sok sikert, Will!



dik a világ azoknak, akik legszívesebben még az ajtón se lépnének ki valamilyen játékra alkalmas csoda nélkül!

ÜTIK AZ ÚJ NINTENDO DSi-T

Akár mennyire is furcsa, a Nintendo bizony erőteljesen uralja a kézikonzolok piacát. Annak ellenére, hogy ti itthon nem túlzottan sok ilyen masinát láthattok a jónép kezében, leginkább a távol-keleti piacon mondhat magának jelentős előnyököt a gyártó. Még novemberben jelentették be új kézikönyvérüket, és április elejétől el is startolt az új DSi. Hogy mi figyel benne? Először is egy 3,25 hüvelykes képernyő, beépített webböngésző, három megapixeles kamera és újratervezett audio mosolyog majd a vásárlóra (de szép képzavar, nem?). A fekete és fehér színben kapható, széthajtható apróság 12 százalékkal vékonyabb is előd-

A legtöbb játékkal a Facebook rendelkezik, de az új IWIW alatt is lehetőség van már külső alkalmazások futtatására

WOLFENSTEIN IPHONE-RA!

JOHN CARMACK egy félisten, ezt sokan állították eddig is. A brutális sikerjátékok, és nem kevésbé sikeres brutálmotorok fejlesztője most „kicsiben” gondolkodott, és dörgedelmes bizonyítékot szolgáltatott arra, hogy a telefonok is megfelelnek számára, mint játéklplatform. Átírta és teljesen ingyenesen letölthetővé tette ugyanis a klasszikus Wolfenstein játékot az Apple multitelőjára, és ami még szebb, már a Doom első részének átportolásán dolgozik!



jénél, ráadásul az Online DSi Shop segítségével ezen a masinán is elindulhat a „pontokért tartalom” mozgalom. Igaz, az új ficsörökkel az is jár, hogy ebben a modellben már hiányzik a GameBoy Advance kártyák fogadására szolgáló slot.

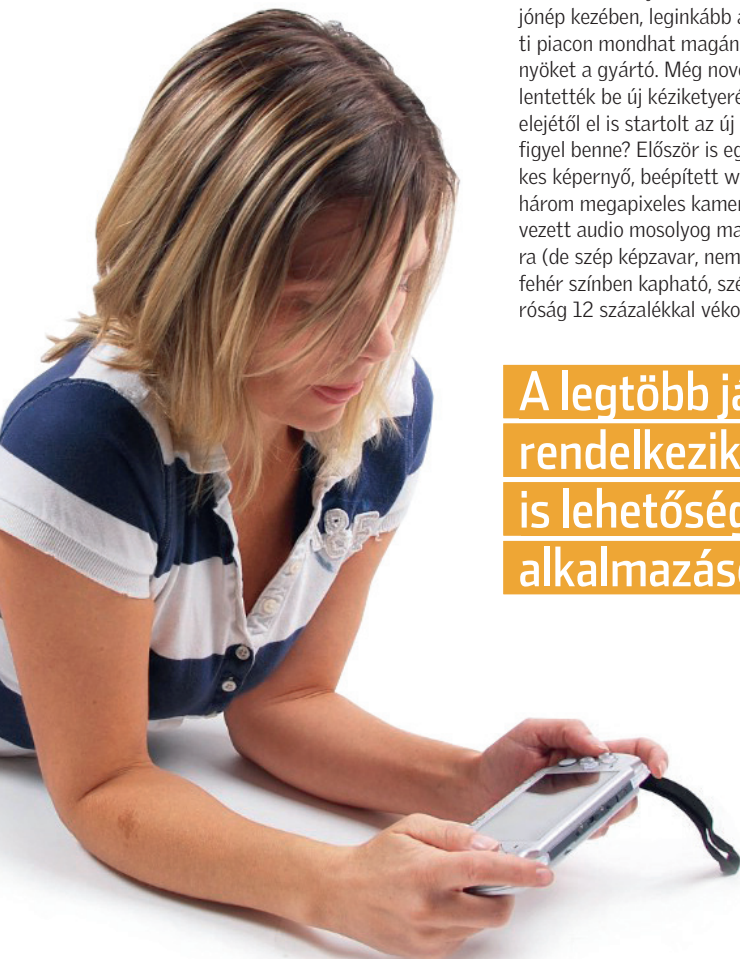
A bejelentés hírére azonban beindult a Sony „antimarketing-gépezete” is, hiszen a PSP marketing-vezetője, John Koller egy igen kemény sajtóközleményben osztotta le a Nintendo kiskonzolját. Koller szerint elavult az irányítás, kevés az igazi újítás, a kisebb gyerekeken kívül már senki nem választja majd a DSi-t például a PSP-vel szemben. Kegyelemdőfésként exkluzív címek (*Rock Band Unplugged*, *Assassin's Creed*, *Dissidia Final Fantasy*, *LittleBigPlanet*, *MotorStorm*) és a So-

és hátsójukba dugva, valamilyen hátlózon át az internet is az irodák része. Az iskolákban is egyre több a digitális kisokos, hiszen a netbookok elterjedésével már gyerekjáték bepakolni egy mini-notest a háztársákba a tankönyvek mellé. A legújabb divat pedig az, hogy akik eddig a kapcsolattartó oldalakon jelölgették a barátokat, nézegették az újabb fotókat és irigykedtek egymás párkapcsolati állapotára, mostanában már inkább játszanak, ezeken az oldalakon belül is. A legtöbb játékkal a Facebook rendelkezik, de az új IWIW alatt is lehetőség van már külső alkalmazások futtatására. Épp ezért hamarosan itthon is elterjedhet az, ami a Facebook külföldi látogatóinál is természetes: csak pár kattintást szentelnek a szociális tevékenységeknek, majd a bookmarkolt játékokra vetik magukat. A *MafiaWars*-ban saját bűnszövetkezetet kell kiépíteni, de úgy, hogy játékosársaink azok a Facebookos ismerősök, akik szintén nekiálltak gengszterkedni. A *PetSociety* nem más, mint egy olyan virtuális tamagocsi, ahol egy plüssállatkát kell etetni, szórakoztatni, ruházni és egyéb módokon ellátni - természetesen itt is az ismerősök hathatós segítségével, akikkel látogatóba mehetünk, vagy épp versenyeken mérkőzhetünk meg. Ez a furcsa új játéktípus ráadásul azért is hódít, mert egy Facebookos (vagy IWIWes) böngészőablakot sem főnök, sem tanár nem tart majd igazán „veszélyesnek”, egy Control + Tab gomb, és máris valamilyen szakmai vagy épp az órához kapcsolódó oldal virít a kíváncsi szemekre...

ny rendszerét támogató fejlesztők (MTV Games, Ubisoft, Square Enix, Disney) nevéit cibálta elő. Ettől persze a kissrácok még megvehetik a konzolt, hiszen ők nem olvasták a közleményt. A vége itt is: meglátjuk...

JÁTÉK A MUNKÁBAN - MÉG ÚJABB MÓDON

A munkahelyeken gyakorlatilag szinte mindenhol ott van már a számítógép,



GDC 09



Újra nyeregben a had


Mount & Blade Warband

MÉG A ZIMANKÓS JANUÁRBAN esett meg, hogy egyhetes alapos tesztelés után egy pozitív kicsengésű tesztcske került publikálásra Magyarországon legnagyobb játékmagazinjában a *Mount & Blade*-ről. Szerettük, mert a végletekig leegyszerűsített harcrendszere ellenére minden profi kardforgatót képes volt megizzasztani, továbbá olyan szintre emelte a lóhátról eszközölt kaszabolást, mint eddig egy játék sem. Ugyanakkor dorgálást is kapott gyomorforgató látványvilágáért és hamar unalmassá váló küldetéseiért, s végül jóindulatunknak köszönhetően egy erős 80%-ot tehetett zsebre tölünk. A játékban rejtlő hatalmas potenciál viszont mindvégig ott lapult a háttérben, s meghallva a kritikát, a Taleworlds hamarost hozzálátott az első, „hibátlan” kiegészítő elkészítéséhez.

A *Mount & Blade Warband* ott igyek-

szik „helyreállítani” a franchise becsületét, ahol az csorbát szenvedett. A *Mount & Blade* egyik leglelombozóbb tulajdonsága volt, hogy a zsákszámra elkészített modok nélkül a hön áhított királyi titulus csak álom maradt, és egyszeri hűbéresnél nem vihettük többre. A *Warband* esetében ez megváltozik! Immáron a trónterem ajtaja is megnyílik előttünk, és jó (avagy rossz) királyhoz méltóan földesurak tömegei ereszkednek majd térdre nagyságunk előtt, vagy épp szöveteznek ellenünk a hátunk mögött. Már ebből adja magát egy míves diplomáciai rész, ahol az alapjátékhoz képest lényegesen több lehetőségünk adódik szövetségek létrehozására, vagy a fegyveres összetűzések elkerülésére. Mi több, az újonnan bekerülő párvalasztásnál is szempont lehet az e révén szerezhető diplomáciai-politikai előny. Ha igaz a GDC 2009-es bejelentés, akkor az eddig kis-

sé butuska MI is ráncfelvarráson megy majd keresztül, és az idejétmúlt grafika is megpróbál valamelyest felzárkózni a jelenhez. Az utóbbi jelenti a HDR és bloom technológiát, a részletesebb modelleket, és sok más (valóban hiányolt) grafikai ficsöröket.

Nem ismerünk olyan embert, akinek velünk egyetemben ne a multiplayer hiánya jutott volna eszébe, amikor a lovasi tornákon, az aréna porában verte volna halomra ellenfeleit, vagy amikor élesben vágatott csatalovával az ellenség sorai közé. A *Mount & Blade Warband* legnagyobb húzásának ezen probléma orvoslása ígérkezik. Igaz, a kampányt nem játszhatjuk majd közösen, helyette viszont LAN-ra és online is megkapjuk az akár 32 főig tornázható instant csatákat. Ha valamiért, már ezért érdemes lesz lecsapni a *Warbandre*, valamikor idén ősszel. 

GDC RÖVIDEK



THE SIMS 3

Ben Bell, a játék executive producere egy videointerjúban hintett el egy-két érdekes infómorzszát a júniusban végre a boltok polcain landoló *The Sims 3*-ról. Ezek szerint simjeinkkel a városban járva-kelve, viszonylag eldugottabb helyeken magokat találhatunk, amelyeket elvetve és gondozva saját veteményesük és gyümölcsösük lehet. Ezek természetesen eladva végül nem kis bevételre tehetünk majd szert.



MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM

Bizony, a régi nagy klasszikus folytatására is volt szerencsénk vetni egy futó pillantást. Az első tény a játékkal kapcsolatban, hogy az a Cyberlore és a MicroProse berkeiből átkerült a leginkább budget gammákban utazó Paradox és 1C-hez. Mentségükre szóljon, hogy a látottak alapján az új „szülők” hűek próbálnak maradni a régi recepthez, amihez inkább hozzáadnak, mintsem elvesznek. Szerencsére nekünk még mindig csak a megfelelő infrastruktúrát és gazdasági hátteret kell megteremtteni, majd felajánlásokkal motiválhatjuk a saját fejük után menő hőseinket bizonyos feladatok elvégzésére. A kornak megfelelően az egyedi játékmenehez pofás 3D-s megjelenés is társul, és a júniusi megjelenés a PC mellett DS-re is esedékes.

Különösnek hangzik, de a show alatt kipróbálható verzióban nem volt lehetőségünk arra, hogy két ellen-
őrzőpont között valamilyen módon növeljük életerőnket. Összegyűjthető egészségügyi csomagok helyett
egyszerűen élve kellett eljutni a következő állomásig, ahonnan újra maximális életerővel indultunk a következő
feladatnak. Hogy ez kinek mennyire jön be, azt mindenki döntse el maga.

Terminator: Salvation

GDC
09

HIÁBA VETKÖZÖTT LE TÖBBSZÖR

is Arnie, hogy a múltba tudják küldeni, ennél nagyobb áldozatok árán sem volt képes alapjaiban megváltoztatni a jövőt. Az ítélet napja később ugyan bekövetkezett, és a tudatára ébredt Skynet önmaga védelméért hozzáfűzött az emberiség szisztematikus kiirtásához. A *Terminator: Salvation*-ben (a játékban persze) itt jön képbe a katonává és vezetővé érett John Connor, vagyis mi magunk. De ne szaladjunk ennyire előre! Lássuk előbb, hogy milyen előzetes infókat hintett el nekünk a GRIN a Game Developers Conference 2009 alatt.

A játék 2016-ban, két évvel a hamarosan mozikba kerülő azonos nevű film eseményei előtt játszódik. A *Terminator: Salvation*-ben egyfajta történeti kapcsolatot köszönhetünk a *Terminator 3* és a mostani mozi történései között. A sztroi szerint a Skynet a globális atomcsapás eredményeképp nemcsak emberek millióit pusztította el, de saját magából is egy részt, így az (ideiglenesen) élet-

ben maradtak egy lélegzetvételnyi időhöz jutottak. A remény tehát még ott van, amit mi, John Connorként testesítünk meg. Itt jegyezném meg, hogy ne számítsunk Christian Bale digitális reinkarnációjára, mivel a színész nem adta sem a külsejét, sem pedig a hangját játékbeli önmagához. A

GRIN így kényszerűen a hasonló öltözet és a frizura fegyverével próbál egy autentikus főhőst kreálni (felemelt szemöldök és szájhúzás...).

A *Gears of War*-beütésű, fedezékhasználatban gazdag TPS-gyilkos már nem hangozhat újdonságként, nem úgy, mint

az akár nyolc főt is elérhető saját csapat, valamint Blair Wilson személye, akit a társaság többi tagjától eltérően nem a húsdarálóba szántak. Ő lesz az a karakter, aki, míg egyesek kihullnak, mindig mellettünk marad és pótolhatatlan segítséget nyújt az egyre durvuló gerillaharcban. Továbbá általa kapnak (várhatóan csak a konzoltulajdonosok) lehetőséget arra, hogy osztott

képernyőn, kooperatív módban is tolják a *Terminator: Salvation*-t.

A fedezékhasználat többnyire csak a mi fajtánk fegyvere lesz, mivel a folyamatosan özőnlő, megannyi típusú „Ték” testi felépítésüknek köszönhetően immunisabbak a golyóra, mint szerényiségünk, és ezért nem is nagyon foglalkoztatja őket egy esetleges sérülés gondolata. Helyette egyenesen felénk tartva igyekeznek majd megfosztani minket fedezékünkötől, s végül életünkötől. (Reméljük, nem csak ennyi lesz az MI!) A gépek kiszámítható viselkedését azok erős páncélzata kompenzálja. Így lesz értelme mondjuk Wilson (vagy épp az MI által irányított csapatársak) közreműködésével elterelni a gépszörny figyelmét, ami így, megmutatva a „gyenge pontját”, sebezhetővé válik. A komolyabb robotokhoz persze komolyabb fegyverek kellenek, ezért a legtöbbet használt csúzlík között előkelő helyet fognak betölteni a gránátok, bombák és rakétavetőtök. Szükség is lesz ezekre, ha már összefutunk majd a filmbeli és a sorozatbeli terminátorok mindegyikével (Harvester és a neki segítő Aerostat, a T-600 vagy épp a HK-Drone), megfelel egy-két játék-exkluzív típussal. A *Terminator: Salvation* május 19-én kerül a boltok polcaira. **GS**

Az idáig a játékból ki-jött trailereket a tv.gamestar.hu-n keres-sétek!

CRYOSTASIS

Most tél van és csend és hó és halál! De főleg halál!

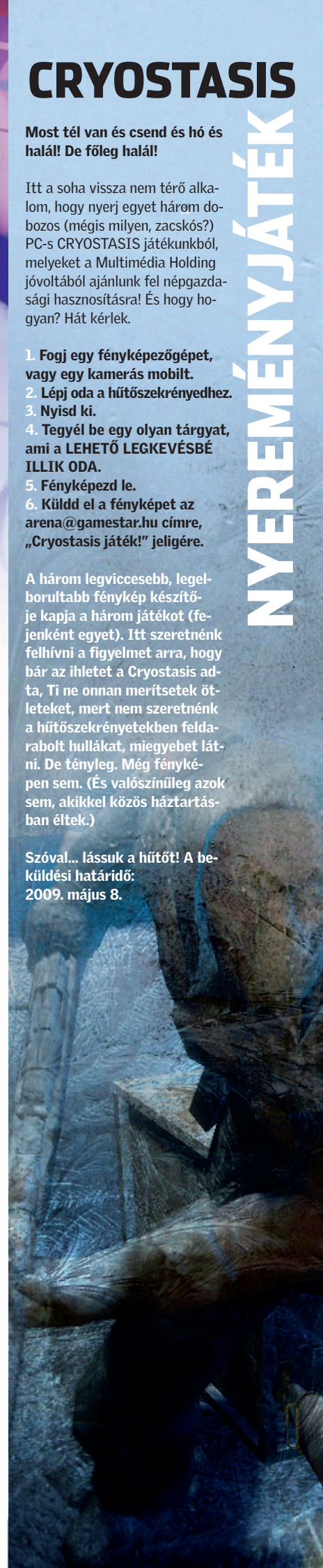
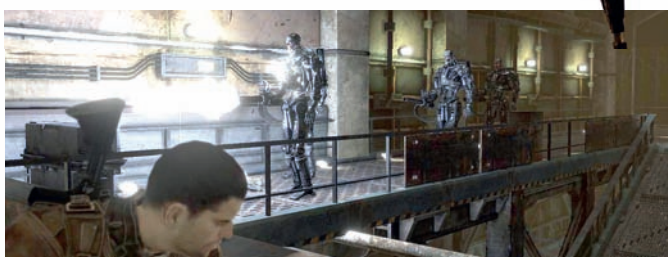
Itt a soha vissza nem térő alkalom, hogy nyerj egyet három dobozos (mégis milyen, zacskós?) PC-s CRYOSTASIS játéknkból, melyeket a Multimédia Holding jóvoltából ajánlunk fel népgazdasági hasznosításra! És hogy hogyan? Hát kérlek.

1. Fogj egy fényképezőgépet, vagy egy kamerás mobilt.
2. Lépj oda a hűtőszekrényedhez.
3. Nyisd ki.
4. Tegél be egy olyan tárgyat, ami a LEHETŐ LEGKEVÉSBÉ ILLIK ODA.
5. Fényképezd le.
6. Küldd el a fényképet az arena@gamestar.hu címre, „Cryostasis játék!” jeligére.

A három legviccesebb, legelborultabb fénykép készítője kapja a három játékot (fejenként egyet). Itt szeretnénk felhívni a figyelmet arra, hogy bár az ihletet a Cryostasis adta, Ti ne onnan merítsetek ötleteket, mert nem szeretnénk a hűtőszekrényetekben feldarabolt hullákat, miegyebet látni. De tényleg. Még fényképen sem. (És valószínűleg azok sem, akikkel közös háztartásban éltek.)

Szóval... lássuk a hűtőt! A be-küldési határidő: 2009. május 8.

NYEREMÉNYJÁTÉK



GDC
09

Habár a tech-demóban látott „játékjeleneteket” egyesek már egyenesen a *Crysis 2*-ből vélték felfedezni, Yerli gyorsan leszögezte, hogy ezeket csak az előadás kedvéért állították össze, és semmilyen jelenleg készülő projekthez nem köthetőek. Az izgalmat kiváltó konzolos CryENGINE 3-as összehasonlítást a tv.gamestar.hu-n megtekinthetitek.

CryENGINE 3

Vizuális kielégülés konzolokon is

A GDC09 SOK-SOK ÚJONNAN bemutatott technológiái között az OnLive mellett még egy olyan dolog volt, amit egy pillanatra sem hagytunk figyelmen kívül, mivel sanszos, hogy a CryENGINE 3 elkészültével egy újabb játékgrafikai (bár elődjét a mérnöki tervezéshez is előszeretettel használják) mérföldkőhöz érkezünk. Am a mérföldkő fogalma most legalább annyira érvényes az Xbox 360-ra és a PlayStation 3-ra, mint a CryTek szimpátiáját eddig a pillanatig egyedülként és kiváltságosként élvező PC-re, tekintve, hogy a német-török vállalat a *Crysis* eladási és warezstatisztikáit látva úgy döntött, hogy a jövőben megpróbál profitálni is a játékaiból. Ez egyet jelentett a konzolok felé történő nyitással, amely folyamat egyik eredményét most volt szerencsénk megcsodálni a GDC09 alatt.

A *Crysis Warhead* fejlesztésének parancsba adásakor a Crytek Budapestnek olyan finomhangolást kellett elvégeznie a horroriblis gépigényt támaztó CryENGINE 2-n, aminek köszönhetően végül egy (akkori) felső-középkategóriás PC-n viszonylag gyorsabban és magasabb részletesség

mellett volt futtatható hazánk büszkesége. Cevat Yerli szerint most ezt az optimalizált CE 2-t sikerült továbbfejleszteni, méghozzá olyan mértékben, hogy az CE 2.1. vagy 2.5 helyett egyenesen a 3.0-s verziószámot érdemel. Ennek elsődleges oka, hogy az elmúlt két évben a kód egy nagy részének teljes újírásával eddig ismeretlen vizekre, a konzolok világába evezhettek.

Ez nem jelenti azonban, hogy a CryENGINE 3 szakítást jelentene az PC-vel. Yerli szavaival élve: „Jelenleg is vannak CE 2 motor alá készülő játékok, amelyek megjelenésükkor még mindig egy high-end motort használó high-end termékek lesznek. Ha valaki nem akar konzolra fejleszteni, a CE 2 tökéletes választás számára. Ha azonban egyszerre vesszül célba a PC-t az Xbox360-at és a PS3-at, akkor a CE 3 a mi megmentőnk.” Nem volt rest azonban kiemelni az új engine azon tulajdonságait, amelyekkel a CryENGINE 2 nem rendelkezik, mint amilyen a fényjátékot tökéletesítő real-time lighting system és az animációk hitelességéért felelős real-time global animation system.

Yerli mester is kiemelte, hogy összességében a CE 3 jobb és optimalizáltabb, mint a CE 2, de senki se várjon el akkora grafikai fejlődést, mint mondjuk ami a CryENGINE 1 és 2 között volt. Erről mi is meggyőződünk, amikor ez első képek mellett egy, az Xbox 360-as és PS3-as verziót összehasonlító tech-demót szemléltük meg. Annak ellenére, hogy a PC-s verziót nem mutogatták, számottevő különbséget nem tudunk felfedezni a magas értékek mellett játszott *Warhead* és az új engine képességei között. **CS**



9 Game Developers Choice Awards

díjazottjai

Sackboy tarolt, de a *Fallout 3* lenyomta

NEM MÚLHAT el Game Developers Conference anélkül, hogy a szakmabeliek meg ne jutalmazták egymást egy-két rangos elismeréssel, amelyre már egy ideje (2001 óta) a Game Developers Choice Awards díjai szolgálnak. A tíz kategóriában meghirdetett versengés során egyaránt ítélnék technológiai és a vagy épp művészi faktorok mentén, ami végére rendszerint kikerekedik az „Év Játéka”, valamint a számos kategória győzteseinek a névsora. Íme!



KOMMENT SIE BITTE

2012. SZEPTEMBER 29-E,

Budapest. A házfalon túl még tombol a 39 fokos vénasszonyok nyara, és a harmadik napja tartó szmogriadó okán Kovács Béla középiskolai tanuló kénytelen egész napos *Gears of War 3* meccseket tolni Xbox 720 típusú játékkonzolján. Két láncfűrész kill között egyszer csak a falon kattogó órára tekint, majd megállapítja, hogy ha most a suliban lenne, akkor épp az Uniós ismeretek tantárgyból szerzett tudásáról kellene számot adnia. Tudná ő minden kérdésre a választ, hisz szorgalmas és értelmes tanuló a mi Bélánk, aki minden órára lelkiismeretesen készül. Egyedül talán a saját vélemény megfogalmazásakor töprengene el kicsit, hisz úgy igazán még soha sem gondolt bele abba, hogy nyolc éves uniós tagságunk miként is befolyásolja az ő mindennapjait.

Ekkor szerető anyja lép be a szobába, egy tálca hideg frissítővel, hogy a hőség és a bűz által bőrtőnbe zárt csemetéjének kedveskedjen. Hirtelen a derék szülőben megáll az ütő, hiszen csemetéjének virtuális fejét épp most vágta le a testéről, amit az szemlétomást még élvez is. Egy másodpercet sem tétovázva az Európai Parlament határozataiban tájékozott anyja a konzolhoz lép és egy mozdulattal rácsap arra a piros pánikgombra, amittől a játék azonnal megáll, majd kéri a „szülői biztonsági kódot”.

Béla ezután már biztos volt abban, hogyan is fogja véleményezni az Európai Uniót, de leginkább annak videojáték-politikáját.



ÉV JÁTÉKA:

Fallout 3 (Bethesda Softworks)



LEGJOBB DIZÁJN:

LittleBigPlanet (Media Molecule)



LEGJOBB FORGATÓKÖNYV:

Fallout 3 (Bethesda Softworks)



LEGJOBB TECHNOLÓGIA:

LittleBigPlanet (Media Molecule)



LEGJOBB MŰVÉSZ KIVITELEZÉS:

Prince of Persia (Ubisoft Montreal)



LEGJOBB BEMUTAKOZÉS:

LittleBigPlanet (Media Molecule)



LEGJOBB KÉZIKONZOLOS JÁTÉK:

God of War: Chains Of Olympus (Ready at Dawn)



INNOVÁCIÓS DÍJ:

LittleBigPlanet (Media Molecule)



LEGJOBB HANG:

Dead Space (EA Redwood Shores)



LEGJOBB LETÖLTHETŐ JÁTÉK:

World Of Goo (2D Boy)

Persze nemcsak játékok, hanem a készítőik közül is többen kaptak elismerést eddigi áldozatos munkájuk után. Életműdíjjal jutalmazták például Hideo Kojimát, aki immár húsz éve dolgozik a *Metal Gearen* és más legendás franchise-okon. Úttörő Díjban (de nem kisdobosban!) közösen részesült Alex Rigopoulos és Eran Egozy, akik a Harmonix megalapításával olyan legendát és új játékműfajt teremtettek, mint a *Rock Band* sorozat. Végül, de nem utolsósorban Nagyköveti Díjban részesült Tommy Tallarico, a Game Audio Network Guild alapítója, aki erőt és energiát nem kímélve, nonprofit módon dolgozik azon, hogy minden videojáték és más interaktív média minőségi hanganyaggal tegyen a nagyközönség kedvére. Mindenkinek szívből gratulálunk.




Split/Second

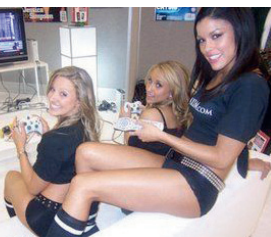
Utánunk a tűzözön!

MÚLT HÓNAPBAN MÁR VOLTAK halvány sejtéseink egy közzétett s meglehetősen aléjtő trailer megtekintése után, hogy mi is tulajdonképp ez a semmiből a köztudatba robant *Split/Second*. Örömmel jelentem, hogy a *Pure-t* is jegyző Black Rock Studio legújabb autós örületével kapcsolatban nem jártunk messze az igazságtól, sőt majdhogynem beletrafáltunk. Szerencsére az angol gárda tiszteletét tette a GDC 2009-en, így most konkrét információkkal is szolgálhatunk.

Az első, hogy el lehet felejteni az ultra-realisztikus versenyszimulációt, vagy hogy minden csoportos aszfaltszagotás előtt hosszú perceket töltünk alkatrészeink gondos konfigurálásával – a *Split/Second* egy hamisítatlan árkád a köbön. Igazunk volt továbbá akkor, amikor az egész versenysituációt valamiféle tévés környezetbe vizionáltuk, mivel az öltre menő versenyek egy gigaköltségvetéssel készülő tévéshow kedvéért zajlanak, amiben van annyi pénz, amennyiért megéri romba dönteni egy fél nagyvárost.

Minden verseny egy filmes bevágással kezdődik majd, amiben a kamerával bejárva az épp aktuális versenypályát tisztába kerülünk annak tulajdonságaival (pályaadottságok, rövidítések stb.), valamint hogy milyen eseményeket és hol tudunk rajta előidézni. Ez utóbbi a *Split/Second* egyik sarkpontja. Képzeljünk csak el, amikor a repülőtéren repezstve úgy fagurunk le a versenytárs előnyéből, hogy a csurig feltöltött PowerBarunk tartalékait kiváló időzítéssel felhasználva egyszer csak egy Boeing 747-es csapódik a versenypályára, „véletlenül” pont telibe találva szegényt. Nem kicsit durva! Az összes pályán garantáltan egymást fogják érni az ehhez hasonló, előidézhető pusztítások, de a trükkök és látványos jelenetek után kapott PowerBar-mennyiségünket kevésbé destruktív előnyszerzési módzatokra is el tudjuk költeni, mint mondjuk eddig elérhetetlen rövidítési útvonalak felnyitása és feltűntetése a térképen. Jól jegyezzük meg, hogy a ficsór neve PowerPlays! Fogunk még hallani róla.

Bár a GDC2009-en bemutatott játék még csak prealfa-verzió volt, grafikában már kiválóan teljesít. A sokversenyzős jelenetek hibátlan képi világát akkor sem jellemezte framerate csökkenés, mikor robbanások közepette, a törmelékben evickélve próbáltuk elcsípni az előttünk autózókat. A külsőinhez ad még hozzá, hogy (sajnos nem licencelt) autóinkat fejleszthetjük, csinosíthatjuk is. Egy lenne a *Split/Second* öngyilkosságával, ha az véletlenül multiplayer-támogatás nélkül jelenne meg. Nos, a csoportos online városbontás biztosan bekerül a játékba, ám hogy ez konkrétan milyen formát ölt majd, legkésőbb 2010-ben tudjuk meg. Sztyé tyúnd! 



Egy tengerentúlon végzett felmérés keretében 184.000 felhasználó számítógépét figyelték meg, választ keresve a kérdésre, hogy a gamer férfiak vagy a gamer nők vannak-e többségben. Nos, a 25-54 év közötti hölgyek az egész játékos-társadalomban 29%-ot képviselnek, míg ez az arány a hasonló kóru férfiak esetében csak 20%-ék. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az amerikaiknál a legtöbbet játszott PC-s játék a Windows-zal együtt települő Solitaire, de akkor is. Nehogymá!

RÖVIDEK

WHEELMAN NYEREMÉNYJÁTÉK

Szeretnél nyerni egy PC-s, Xbox 360-as vagy PS3-as WHEELMAN játékot? Hát persze hogy szeretnél! „Na jó, de milyen feltételekkel?” – kérdezhetnéd gyanakodva. Nos, csupán három nevétségesen egyszerű kérdésre kell válaszolnod! Persze nem szóban, hanem emailben! A három kérdésre adott három választ küldd el az arena@gamestar.hu címre, „WHEELMAN NYEREMÉNYJÁTÉK!” jellegre, és a helyes megfejtéseket 2009. május 8-ig beküldő vállalkozó kedvű olvasók között azzal a lendülettel ki is sorsoljuk a játékokat. (A levélben érdemes feltűnted, hogy milyen verziót – PC, Xbox 360, PS3 – személtél ki magadnak.)

A kérdések!

1. Hol játszódik a The Wheelman című játék?
2. Mi volt a címe Freddie Mercury és Monserrat Caballé katalán operaénekesnő közös lemezének?
3. Mi Spanyolország fővárosa? (Vigyázz, csapda!)

Még egyszer a lényeg: válaszokat emailben. Arena@gamestar.hu. 2009. május 8. Hajrá!



Levelek Iwo Jimáról

Battlefield 1943: Pacific

MOST JUT ESZEMBE, hogy még van egy kis elszámolnivalóm Flatline-nal, amiért bőszenem mód kihagyta játékezenet listájáról a *Battlefield 1942* intrójának heroikus szövegeit. Azt hiszem, egy jó darabig nem is szóló ezert hozzá. Helyette fürkésző tekintettel kutakodom a nagy előd nyomdokaiba lépő *Battlefield 1943: Pacific* után, és elmeséljük, hogy mit is láttunk belőle a Game Developers Conference 2009-en. Mindenek előtt a játék Xboxos változatát, amit bárki szabadon megcsodálhatott, vagy a kontrollert a kézbe véve ki is próbálhattott. A *Battlefield 1943: Pacific* kapcsán már tudjuk, hogy a név kötelez, és három klasszikus, ám ráncfelvarrt csendes-óceáni hadszíntér, Wake Island, Guadalcanal és Iwo Jima területein háborúzhatunk majd. A GDC09 látogatóinak az utóbbin volt szerencsésük partra szállni. Iwo Jima szárazföldön inkább ígérkezik egy kézfegyverekkel vívható harctérnek, mintsem tankok és csapat szállító járművek által felszántásra ítélt (harc)mezőnek, mivel tengerszint fölé emelkedő területe viszonylag kicsi, és

dzsungellel gazdagon borított. Természetesen járművek ettől függetlenül bőven rendelkezésünkre állnak (itt speciál vadászgépek, hajók, tankok és dzsipek), de a motorizált szárazföldi ütközetek helyett a légi- és tengeri csaták dominálnak majd. A tank minden esetre meglehetősen pusztítóan ígérkezik. Bepattanva a konzervdobozba könnyedén átgázolhatunk az erdőn, a fa építményeken a löveggel okozható mérhetetlen pusztításról nem is beszélve. A repülés már speciálisabb képességet igényel, de továbbra sem beszélhetünk szimulációról, és egy kevés gyakorlás után már mindenki otthonosan érezheti majd magát az' kék égen, bombázva az ellenséges állásokat vagy géppuskavégre kapva a többi pilótát. A csapat szállító hajók érdekes mód leginkább csapat szállításra alkalmasak, amelyre tökéletesen meg is felelnek, de semmi több. Sajnos ez nem volt elmondható a dzsiperől, ami kifejezetten esetlennek hatott a dombokkal és esőerdővel tarkított Iwo Jimai tájon. Más pályákon reméljük jobban használható lesz. Iwo Jima egyszerre maximum 24 játé-

kost bír el a vállán, és a kis távolságok miatt szinte egyből a buli közepébe csöppenünk spawn-kor. Ezt mindössze három különböző kaszt képében tehetjük meg, ami három eltérő játékképet feltételez. Az orvos és a nehézfegyveres kaszt megvásárlása után választhatunk a megmaradó Infantry (gyalogos), Rifleman (lövész), és Scout (felderítő) között. Érdekes, hogy az ígéretek szerint bármelyik típust is favorizáljuk, azzal minden szituációban képesek leszünk helytállni, mert például az összes kaszt rendelkezni fog tankok és más páncélozott egységek ellen használható fegyverekkel. Jó szolgálatot tehet majd nekünk a már említett rombolhatóság, (ergo nincs tökéletes fedezék) amit a *Bad Company*-ben megismert, és a grafikaért is felelős Frostbite engine szolgáltat majd. Bár a *Battlefield 1943: Pacific* látványvilágában némileg alatta marad a BC-nek, kb. 350 MB-os méretével és 15-20 dollár közé várható árával jó döntésnek ígérkezik. Az újratekert klasszikus csak letölthető formában válik elérhetővé Playstation Networkön, Xbox Live-on és PC-n idén ősszel. **GS**

SHOTZ



America's Army 3

Az amerikai hadsereg által szponzorált, modern kori taktikai lövöldé ingyenes harmadik felvonása is megmutatta magát a show alatt. Az előző részekhez képest egyértelmű változáson esett át a grafika, amiért mostantól az Unreal Engine 3 felel, valamint a statisztikánk alapját megtestesítő Honor tulajdonság mellé még hat értéktípust vettek fel (Duty, Personal Courage, Integrity, stb), hogy meglegyen a hadsereg valós hét alapkövetelménye. S mint deklaráltan katonai szimulátor, az *America's Army 3* hangeffektjeivel, sérülésmodelljével, pontrendszerével, taktikai lehetőségeivel már most hibátlanul adja vissza napjaink hadviselésének érzületét. Igaz, a nyári megjelenés sincs már olyan messze.



The Secret World

A nagy norvég MMORPG gyáros FunCom sem maradt otthon foltozgatni az *Age of Conan*, helyette inkább képekkel és videókkal megpakolva felvázolták a nagyereműnek legújabb játékuk, a *The Secret World* koncepcióját. Az új MMORPG jelenünkben játszódik, és olyan valós helyszíneken fordulhatunk meg benne, mint New York, London, Szöul, New England vagy Egyiptom. Ám a valóság most is fikcióval párosul, és a mondák, legendák után eredve hamarosan egy olyan szöveg erővel találjuk magunkat sötétben, ami mindaddig arra várt, hogy elpusztítsa a világot. A kasztok nélküli játék egyik érdekessége, hogy karakterünkkel azt csinálunk és úgy fejlesztjük, ahogy az nekünk tetszik. Az idei megjelenés még kétséges, de a PC mellett az Xbox 360 már biztosnak tűnik.

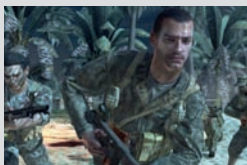
GDC
09

AMIT NEM SZERETÜNK...

...hogy a DICE és az EA döntése értelmében valószínűleg örök lőszer és automatikusan újratöltődő életerő is jellemzi majd a *Battlefield 1943: Pacific*-et. Szerintünk ezzel sajnos teret engednek az olyan Vérpistikeknek, akik az *UT3*-ból betérve run-and-gun módba kapcsolnak, hogy így tegyék tönkre a komolyabb taktikára vágókat, és a régi *BF 1942*-höz szokott játékosokat. A másik, hogy 24 fő tekintetében kevésnek véljük a három választható kasztot. Féltő, hogy a *Battlefield 1943: Pacific* végül egy fél-casual shooter lesz. Arra pedig már ott a *Battlefield Heroes*.

OLVASÓI TOP 20

- 1 ↔ **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**
2008. DECEMBER. 87%
- 2 ↑ **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 3 ↑ **CALL OF DUTY 4**
2007. NOVEMBER 95%
- 4 ↓ **GRAND THEFT AUTO IV**
2008. NOVEMBER 98%
- 5 ↓ **BURNOUT PARADISE**
2009. FEBRUÁR 90%
- 6 ↑ **EMPIRE: TOTAL WAR**
2009. MÁRCIUS 96%
- 7 ↓ **LEFT 4 DEAD**
2008. DECEMBER 89%
- 8 ↑ **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 9 ↓ **FALLOUT 3**
2008. NOVEMBER 93%
- 10 ↓ **FIFA 09**
2008. SZEPTEMBER 91%
- 11 ÚJ! **THE WHEELMAN**
2009. MÁRCIUS 86%
- 12 ↑ **F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN**
2005. OKTÓBER 90%
- 13 ↑ **NEED FOR SPEED: UNDERCOVER**
2008. NOVEMBER 85%
- 14 ↓ **S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY**
2008. AUGUSZTUS 92%
- 15 ÚJ! **TOM CLANCY'S H.A.W.X.**
2009. MÁRCIUS 86%
- 16 ↑ **COUNTER STRIKE: SOURCE**
2004. NOVEMBER 94%
- 17 ↓ **HALF-LIFE 2**
2004. NOVEMBER 97%
- 18 ÚJ! **MAX PAYNE 2**
2003. NOVEMBER 95%
- 19 ↓ **MASS EFFECT**
2008. MÁRCIS 94%
- 20 ↓ **CRYSIS**
2007 DECEMBER 90%



COD: WORLD AT WAR

Nagyon úgy fest, hogy az Univerzum egyensúlya helyre áll és néhány hónap GTA IV uralom után újra egy Call of Duty fészkelje meg magát listánk elejére.



THE WHEELMAN

Diesel barátunk játéka csaknem minden realitást nélkülöz, de mivel nem ez volt a fő cél, eszeveszett száguldásaival és városlebontásával helyet érdemel.



MAX PAYNE 2

Nem egy mai darab, ám a hogy az elmúlt hónapban hivatalosan is megerősítették a harmadik rész érkezését, mindenkit elkaptott a nosztalgia.



TOM CLANCY'S H.A.W.X

Román barátaink első játéka hamar az egekbe repített bennünket, s bár voltak/vannak még hiányosságai, mostani 15. helyezése dicséretes eredmény.

Újra rossz társaságba keveredünk

Battlefield: Bad Company 2



A DICE ÉS AZ EA szerencsére nem hagyta ott-hon a *Bad Company 2*-t sem. Bár játszható verzióval sajnos nem tudtak vagy akartak szolgálni, a 10 perces felvett, majd levetített játékmenet még így is sok tanulsággal szolgált a jelenlétüknek. Előszörként azt jegyezzük föl, hogy a *Bad Company 2*-ben hiánytalanul összefutunk majd azzal a csapattal és tagjaival, akiknek szakadtunk a poénjain az első részben. Marlowe, Sweetwater, Haggard, valamint Redford, és ha már a poénoknál tartunk, a fejlesztői kérdezz-felelek alatt megtudtuk, hogy a *Bad Company* védjegyének is tekinthető humor, ha úgy tetszik multiplikálva lesz a *Bad Company 2*-ben.

A levetített jelenetekből kiderült, hogy a helyszín valahol a havas-hegyes Oroszország egy eldugott falucskája, amit a banda a kezdeti tanácsatlanság után végül sikeresen megostromol. Ami egyből megragadta érzékszerveinket, az a hihetetlen intenzitás, ahogy az események történtek a demóban. A folyamatos pörgés és az akciófilmekbe illő jelenetek mellé a zenét is tökéletesen sikerült belőni, ami nyugisabb helyzetekben visszavesz, de harc közben keményen odateszi magát.

Az összhatás így valami fergeteges. Hab a tortán, hogy járműveink és fegyvereink használata most érezhetően a realitás felé tolódik (kinézet, hangok, használat), ezzel adva egy komolyabb militarista beütést a *Bad Company 2*-nek, a majd használható konkrét stukkerekről és járgányokról azonban nem akartak felvilágosítani minket. Az első rész nagyfokú rombolhatósága szintén nagygenerálon esett át, amit a fejlesztők büszkén úgy emlegettek, hogy Destruction 2.0. A *Bad Company* bár mérföldkőnek számított a tereptárgyak és épületek lebontásának technológiájában, most az oldalfalak kilyuggatásán túl az egész épületet képesek leszünk a földdel egyenlővé tenni. Emellett az új micro-destruction rendszernek köszönhetően a kisebb pályaelemeket (dobozok, fedezékek) is pozdorjává apríthatjuk. A multiplayererről azon túl, hogy szebb/több/jobb lesz, mint a *BC*-ben, semmit nem árultak el. Ezeket az infókat a júniusi E3-ra tartogatják, s mint-hogy azt anyacégünk rendezői, tőlünk számíthatottok majd a legfrissebb információkra. A játék várhatóan idén télen jelenik meg, Xbox 360, Playstation 3 és végre PC rendszerekre.

FILMVÁSZONRA IS...

A GDC 2009 során több Ubisoft vezető is megerősítette, hogy a francia cég mostantól egyszerre kíván a film- illetve a játékiparban tevékenykedni. Első potenciális játékaik, melyeket önállóan filmvásznonra vinnének, az *Assassin's Creed*, illetve a *Tom Clancy's franchise*.



Section 8

Multiban sem utolsó

A TIME GATE STUDIOS munkásságát leginkább talán a gyengébbre sikeredett *F.E.A.R.* kiadások miatt ismerhetjük, amit a Monolith annak rendje és módja szerint kitagadott a franchise-ból, és meg nem történtnek véve a dolgot készítette el idén év elején a méltó folytatást. Nos, a Time Gate Studios-nak most megvan a lehetősége becsületének helyreállítására, mert amit az új projektjéből, a *Section 8*-ból láttunk a GDC09-en, az több mint biztató.

Aki annyira nem lenne tisztában azzal, hogy a *Section 8*-at eszik-e vagy isszák, elmondjuk, hogy a játék egy mentális problémák miatt a hadseregből eltanácsolt csapatról kapta a nevét, akik a távoli jövőben azzal szereznek hírnevet maguknak, hogy öngyilkos módon ugranak ki az űrhajóból viszonylag nagy magasságból, majd a nem épp kíméletes földet érést követően rendet tesznek az épp aktuális planétán. A „*Section 8*” csak az ilyen eseményt megmozdulások után kapott gúnynév. A félelmet nem ismerő gárda valódi titulusa a 8th Armored Infantry. A történetről annyit még, hogy ez emberi faj egyik rebellis csoportja, az Arm of Orion megkezdte támadásait a földi célpontok ellen, nekünk pedig az a feladatunk, hogy bolygóról-bolygóra „szállva” számoljuk fel a távoli jövő terrorszervezetét. Hm... Első hallásra nem valami nagy szám, de várjuk ki a végét.

A Time Gate Studios a bemutatón leginkább a játék multiplayer oldalát népszerűsítette. Ezek szerint az év végi megjelenéskor a *Section 8* konzolokon 16 fő, PC-n viszont ennek a duplája, 32 játékos közös örömeit biztosítja majd. A foghíjas és keresgélős multis csatákat elkerülve természetesen lehetőség lesz az üres helyek gépi társakkal és ellenfelekkel történő feltöltésére, ugyanakkor az élő játékosok belépése-

kor (amelyre bármikor sor kerülhet) azok a botok helyére lépnek, és vice-versa. Ahogy a single playerben is vagyunk, a spawn során mi határozzuk meg, hogy az égből aláhullva a pálya pontosan melyik részére érkezünk. Ennek taktika előnyeit ugyan nem kell ecsetelnem, viszont az ellenséges bázisok közvetlen megszállásával érdemes vigyázni, mivel azokat úgynevezett légvédelmi rakéták védik, és könnyen megeshet, hogy rántott húst csinálnak belőlünk, még mielőtt egyáltalán földet érünk.

Aláhullás előtt kasztok helyett lehetőségünk lesz bizonyos képességek mentén kiválasztani erősségeinket, amelyekre játékunkat építjük. Ilyenek az életerő, az okozott sérülés, a pajzs, a lőszer mennyisége és hasonlók, ami által akár specializálódhatunk is bizonyos területekre. Jó pont a *Section 8*-nak, hogy ezt a finomhangolást minden „spawn” előtt megtehetjük, és nem kell azt koloncként hordani karakterünk nyakán. Földet érve a játékban már egy átlagos shooterrel volt dolgunk. A már jól ismert fegyverekkel (rohampuska, shotgun, railgun, rakétavető és gránát) vívott harc alatt automata pajzs vesz körül mindenkit, amely kellő energiárafordítással ugyan megbontható, de néhány sebesülés nélküli átvészelt pillanat után újratöltődik. Azonban a testünket védő páncél már maradandó sérülést szenved, amit csak a supply depotnál tudunk megjavítani. A multis játékmenet része még, hogy képesek leszünk MI által irányított támogatást kérni, a meccs alatt gyűjtött pontjainkat felhasználva, szóval nem meglepődni, amikor az ellenség felől a semmi-ből egyszer csak robot lépegetők és páncélozott tankok zúdulnak ránk. Az Unreal Engine 3-at használó FPS év végére várható, PC-re Xbox 360-ra és Playstation 3-ra. **GS**



NEM MELLÉKES

A SECTION 8-ban egy másik ficsór is színesíteni fogja a multis meccseket. A dynamic combat missions neve alatt azt kell érteni, hogy a játék véletlenszerűen kítűz majd bizonyos rövid lejáratú instant objektívákat a fő feladatnak számító „fogld el az ellenség bázisát” instrukció mellett. Ebben számíthatunk majd konkrét MI irányította játékosok kinyírására úgy, mint hogy mentsd meg, avagy pusztítsd el a konvoját. Természetesen extra pont jár értük!

A háború nem játék,
a játék nem háború,
játssz, hogy háborúzhass!

**NYERJ EGY MEN OF WAR
JÁTÉKOT!**

A Multimédia Holding révén gazdagabbak lettünk három *Men of War* játékkal, de amilyen önzetlenek és önfeláldozóak vagyunk – amivel persze nem magunkat akarjuk fényezni, azok vagyunk és kész –, ezeket fel is ajánljuk Nektek. Meg lehet őket nyerni! Ha tehát egy kis második világháborús stratégijázásra vágysz, nincs más dolgod, mint hogy megírd nekünk, hogy melyik II. világháborús harci járműt fogadnád el szívesen napi használatra: mivel járnál melőzni, bulizni – egyszerűen melyiket fogadnád el szívesen, ha bármit lehetne választanod. (Fontos, hogy csak a II. világháború alatt valóban használt járműveket fogadjuk el.) Háromszáz karakteres indoklást is kérünk. És egész alakos fényképet. Természetesen nem rólad. Hanem a járműről.

Nosza-nosza! A beküldési határidő 2009. május 8! Az e-mail cím [arena@gamestar.hu!](mailto:arena@gamestar.hu) Leléphet!





Max Payne 3 Bejelentve!

MAX PAYNE. Sokaknak ez a név egyet jelent minden idők legjobb videójátékával. Tegyük hozzá: nem minden ok nélkül. Max embertelen viszontagságainak és a bullet-time ficsőr szerelmeinek most jó hírral szolgálhatunk! A Rockstar március végén robbantott a bejelentéssel, hogy vancouveri stúdiójuk már egy ideje serénykedik a *Max Payne* harmadik részén, ami még idén télen a boltok polcaira is kerül, meghódítva a PC, Playstation 3 és Xbox 360 platformokat.

„A *Max Payne 3*-ban egy teljesen új fejezet kezdődik Max életében” – nyilatkozta Sam Houser, a Rockstar Games alapítója. „Max ezúttal egy olyan arcát fogja megmutatni, amit eddig még nem láthattunk tőle. Kedvenc exnyomozónk néhány évvel öregebb, még életuntabb és még cinikusabb, mint eddig bármikor. A *Max Payne 2* eseményei utáni harmadik részben Maxet irányítva megtapasztaljuk majd életének valódi lejtmenetét és esélyt kapunk hősünk végső megváltására” – tette hozzá. Miután maga mögött hagyta a NYPD-t és New York városát, Max élete még kilátástalanabbá fordul. Egy – név szerint eddig nem ismert – városban ragadva, elárulva és családját elveszítve újra az erószak és a folyamatos vérontás kellős közepén találja magát, majd ismét a fegyvereihez nyúlva az igazság után ered, valamint megpróbál kiutat találni e földi pokolból.

A szűkszavú sajtóközleményből csupán ennyi információt lehetett kihámozni, ami bár kevés, mégis önmagban mámorító. Amíg pedig a hamarosan csőstül érkező információkra szomjazunk, el lehet fantáziálni azon, hogy a második rész kettős befejezéséből adódóan vajon visszatér-e a csinos Mona? Igaz, mi még úgy is Maxnek örülünk majd a legjobban. **CS**

Kalózkodás! Harrrrr!

ÉLÉNK FANTÁZIÁNKAL gondoljunk csak bele, hogy hol lenne ma a játékipar (nem csak a PC-s) a kalózkodás nélkül. Randy Stude, a PGA elnöke is így tett, és arra a megállapításra jutott, hogy a korai másolatok még ha akkor ártott is valamennyit, végső soron a játékok vírusként történő terjedése járult hozzá leginkább, hogy egyes címek ikonokká, jól tejelő franchise-okká váljanak. Valószínűleg a *Quake*, a *Half-Life* vagy a *StarCraft* nevek kiejtésük ma nem rezzenne össze sok milliónyi ember, – sőt, gamer! – a világon, ha annak idején csak azok jutottak volna hozzájuk, akik megengedhették maguknak. De ez a helytálló megállapítás nem tudja és nem is akarja legitímálni a bűnözés eme válfaját. Tekintsünk rá inkább úgy, mint az egyik lépcsőfokra, ami kihagyható, de igénybevétele ugyanúgy közelebb vihet a tudatos és legális videójáték-fogyasztáshoz, ahová legtöbbször mára az **CS** lemásolt Doom kópiától jutottunk. **CS**



Mars Franciák a vörös bolygón!

AZ EDDIG AZ ISMERETLENSÉGGEL takarozó, de most a sötétből előlépett francia fejlesztőgárda, a Spiders múlt hónapban mutatta meg a nagydéműnek első önálló projektjét, amit egymás között suttogva csak úgy neveznek: *Mars*. Hogy legyen mihez kötni az ebet, a Spiders csapata anno a nem túl sikeres Silverfall fejlesztésekor verbuválódott össze, hogy akció-RPG játékokban szerzett tapasztalataikkal saját projektbe kezdjenek. Az igazság pillanata pedig közeleg. A *Mars* a külső nézetes sci-fi RPG-k hosszú sorát fogja gyarapítani, s mint a névből is látszik, helyszíne naprendszerünk negyedik bolygója lesz. Még nem tudni, mi okból, de az időközben kolonizált planéta romlásba és anarchiába sülyedt, ahol a két oldalra szakadt, korábban egységes frakciók olykor a közös ellenségre, máskor egymás véreire szomjaznak. Ebben a kataritikus helyzetben fogunk beleszippenni két választható karakterünkkel, Seth-tel és Pandorával. Míg előbbi egy képzett katona, aki testi erejével, fegyvereivel, és az újonnan megtanult speciális támadások garmadájával operál, addig Pandora a pusztító varázslatok nagymestere, akinek ereje a varázskesztyűjében rejlik. Attól függően, hogy melyik karaktert választjuk, és hogy kikkel barátkozunk vagy harcolunk, az előttünk kibon-

takozó történet is más lesz. A *Mars* a fő hangsúlyt a látványos és élvezetes küzdelmekre helyezi, aminek a pályaszerkesztés is a szolgálatában áll. A bizonyos fokú rombolhatóság nagy hasznót jelenthet az ellenséggel vívott ütközetekben, ahogyan a fegyverként használható tereptárgyak és lehetőségek is, mint mondjuk a tükrökkel és a fényvel való játék (a Marson az erős napfény az egyik legveszélyesebb tényező), ami hasznos eleme lehet taktikánknak. A harcok dinamikáját és látványosságát alacsony szintünk és kezdetleges képességeink sem akadályozzák majd, hiszen minden a ritmikus kivitelezett támadásokon múlik majd, amit már a játék elejétől kezdve művelhetünk. Jó beat-em-up játékhöz illően, míg a közönséges ellenséggel vívott ütközetek rövidek, könnyedek és (agy)velősek, ahol „virágról virágra szállva” fűnyíróként kell rendet tennünk, addig a bossok eliminálása már több időt, és nem kevés taktikát igényel majd. Szóval akkor ez most egy újabb *Diablo* klón? Az első képek alapján nagyon úgy néz ki. A *Mars* megjelenéséről egyelőre nem tudunk semmit, hiszen amúgy is jócskán fejlesztésre szorul, valamint egy kiadót is találni kellene még neki. Egyedül a célplatformok tűnnek biztosnak, ami ez esetben a PC, és a PS3. **CS**



VIN DIESEL

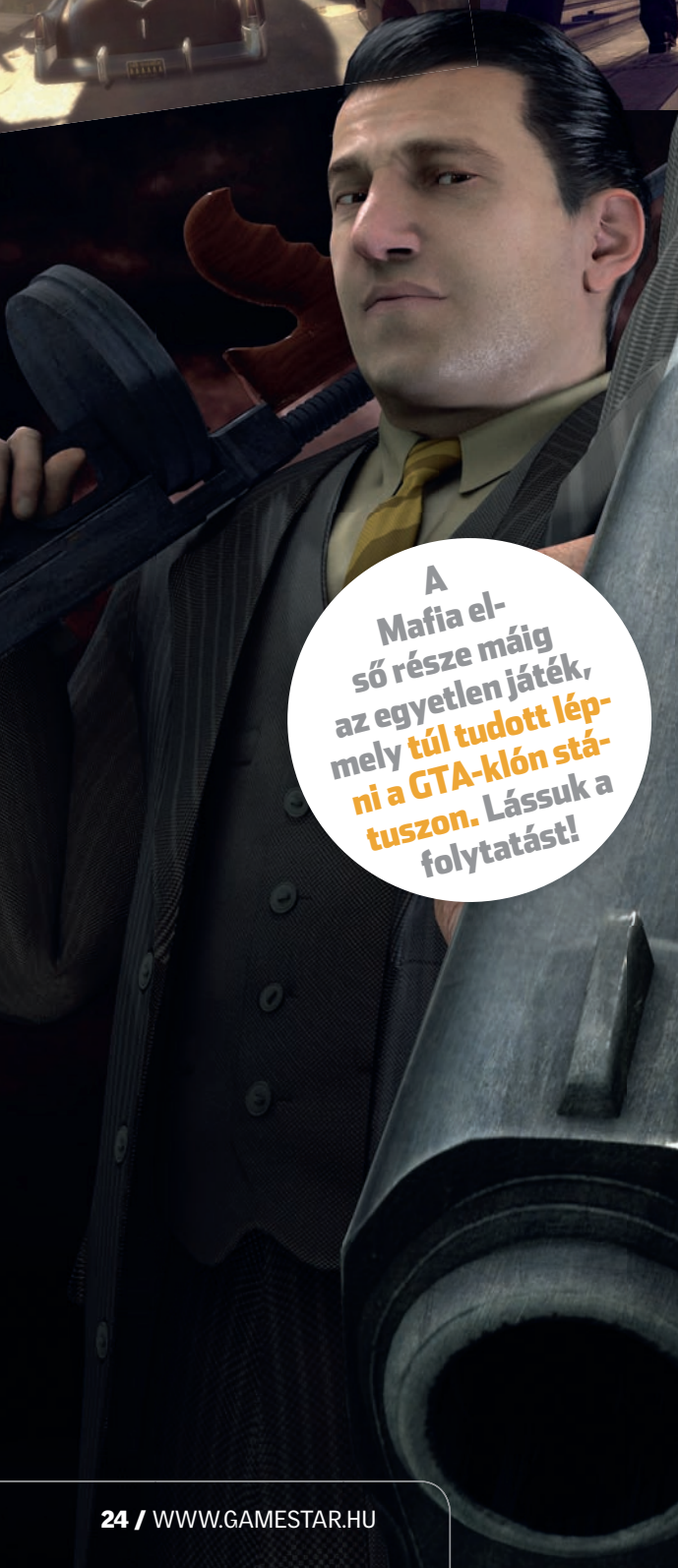
WHEELMAN™

Az **UTCÁK** csataterré VÁLTAK...
És az **AUTÓ** a **FEGYVER.**



www.wheelmangame.com

Wheelman © 2009 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. WHEELMAN is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Used by permission. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. The Tigon logo is a trademark of Tigon Studios, Inc.



A Mafia első része máig az egyetlen játék, mely túl tudott lépni a GTA-klón státuszon. Lássuk a folytatást!



Ennek a munkának is megvannak az árnyoldalai



KIADÓ Take-Two Interactive **FEJLESZTŐ** 2K Czech **MEGJELENÉS** 2009 vége

Egy ilyen családi hívásnak nehéz ellenállni

//Mayer

CSEHORSZÁG UGYAN MESSZE van Olaszországtól és Amerikától, de ettől még tudnak ám jó maffiás játékokat is csinálni. Az egykori Illusion Softworks, mely a Take-Two szárnyai alatt immáron 2K Czech néven fut, 2002-ben megrendezte a világot *Mafia* című játékkal, mely nemcsak a kritikusok keresztültűzést állta ki büszkén, de az eladási adatok terén is jól teljesített, úgyhogy a folytatás egyáltalán nem meglepő, sőt, szinte már követelt. A cseh srácok persze annak rendje és módja szerint nekifogtak a második epizód hegesztésének, mely idén év végére várható a boltok polcaira. Tekintettel arra, hogy Csehország mondhatni a szomszédban van, és egy ígéretes játék mellett még jó sört is csinálnak, átruccantunk, hogy meglessük a 2K Czech gárdáját és a készülő *Mafia* folytatást.

FAMÍLIA KÁEFTÉ

Szerencsére nem került zsák a fejünkre, amikor a fejlesztők kezelésbe vettek minket, rögtön odaültettek egy tárgyalóterem sarkában megbújó számítógéphez és elindították a játékot. Figyelmeztettek azonban, hogy amit látni fogunk, az még csak a jéghegy csúcsa, rengeteg apró részlet még nem végleges. A program szépen lassan elindult, és Daniel Vavra, a játék atyja és a történet szerzője igyekezett egy gyorstalpaló keretein belül felvázolni az alaphelyzetet. Adott nekünk Vito Scaletta, aki éjt nappallá téve igyekezett kitérni szegény családi körülményeiből. Tekintettel arra, hogy tisztességes módszerekkel sem juthatott előrébb álmai útján, a bűnözést választotta sorsának, azonban egy balul elsült rabláskíséret után a bíróságon találja magát döntés-

kényszerben. Börtön, vagy a második világháború pokla? Vito haverunk persze nem szívesen öltött volna magára csíkos egyenruhát, így hát bevonul a hadseregbe. A háború befejeztével visszatér szülővárosába, Empire City-be, ahol új életet kezdhet, azonban a szemé előtt lebegő nagyra törő álmok sajnos továbbra sem valósíthatóak meg tisztas kétkezi munkával, ezért gyermekkori jó barátjával, Joe Barbaroval karöltve ismét a bűnözők világába vetik magukat, ahol három család, a Falconi, a Vinci és a Clemente küzd egymással a hatalomért. A rövid bevezető után kezünk elé tolták a billentyűzetet és az egeret, majd egy mentést betöltve nézhettük meg, hogy milyen is Vito élete a maffia küszöbén táncolva. Egy Mikey nevű autószerelőhöz irányítanak minket, ahol küldetésünket felvehetjük. A rosszarcú szerelő egy ritka járművet buherálna, azonban hiányzik néhány nagyon fontos

alkatrész ahhoz, hogy működésre bírja, és amennyiben vállaljuk, hogy beszerezzük ezeket, szép summa ütheti markunkat. Hát persze, hogy elvállaljuk, legalább lesz mit elkölteni az éjszakai életben és lesz mivel megtönni a melltartókat. Kapunk hát egy listát arról, hogy mely járgányokból tudnánk beszerezni a szükséges dolgokat. Persze Vito haverunk nem végzett autószerelő, így a legegyszerűbb megoldásnak mégis csak az tűnik, hogy felleljük, majd elkötjük a kocsikat.

ZÚZUNK BÖRTÖNROCKRA

Be is szállunk a garázs előtt parkoló járművünkbe, hogy megkezdhesük a vadászatot, bár én inkább még csak szokom a környezetet és furikázom ahelyett, hogy az elsuhanó autókra ügyelnék. Néhány perc után rögtön észrevehető a játék városában történt megannyi változtatás, sokkal élettel te-

A teljes illúzió

A Mafia 2 motorja



AZ ILLUSION SOFTWORK a *Mafia 2*-höz legyártott Illusion motorjáról még annál is nagyobb mellénnyel beszélnek, mint amekkorával ilyenkor fejlesztők beszélni szoktak. A cseh srácok állítják, kreálmányuk, melyben várhatóan a fizikai modellezés is igen magas színvonalú lesz, simán felveszi majd a versenyt a Cryengine 2-vel. Nagy előnyének tartják, hogy a rendkívül részletgazdag és realisztikus külső helyszínekről mindenféle plusz töltési idő nélkül képes rögtön egy szinten lélegzetelállítónan szép belső térre átváltani. Márpedig egy ilyen típusú játékhoz éppen erre van szükség.



Bekapcsoltuk az auto fire-t





Talpunk alatt fityűil a golyó



libb, rengeteg a járókelő, mind korhű ruhában flancol a járdán. Az épületek, a kirkatokat, sőt még a postaládák is a 40-es éveket idézik, azonban a hangulatra a kocsiban bömbölő rádió teszi rá a pontot. Szól a rákendről, szinte magunk előtt látjuk, ahogy rázzák a csajok. Sokakban merült fel a kérdés, hogy a korábban bemutatott trailer, melyben Vito anyukája társaságában látogatja meg a városi templomot, vajon előre renderelt videó volt, vagy in-game technológiát alkalmazott. Nos, hadd oszlassuk el ezúton a kételyeket: Amit abban a trailerben láthattatok, az mind valós időben történt, azaz ha megfelelő erőmű dolgozik a gépházban, akkor azonos látványtól dobtok majd ti is háta. Csak úgy pislogtam a sok-sok apró és szépen kidolgozott részletől, míg nem hirtelen egyszer csak híreket mondanak be a kocsink rádiójában. Vendég látóim bökkik a vállam, hogy most nagyon figyeljek oda, mert ez tetszeni fog. A bemondó éppen egy rablásról számol be nekünk, és megkéri az utcán tartózkodókat, hogy fokozottan ügyeljenek saját biztonságukra. Pár másodperc múlva egy örült húz el mellettem kocsijával, majd meg is érkezik a rendőrség, üldözve a gaffkíct. Anyázom egy sort, mint azt a jó magyar vezető szokta, majd folytatom utamat, de egy fél szót azért kérdek a fejlesztőtől, hogy ez most a küldetéssel van-e kapcsolatban? Ezek szerint nem kell aggódni, ez most nem kapcsolódik a

A BEMONDÓ MEGKÉRI AZ UTCÁN TARTÓZKODÓKAT, HOGY FOKOZOTTAN ÜGYELJENEK SAJÁT BIZTONSÁGUKRA

mi küldetésünkhöz, de a játékban fontos szerepet kapott az, hogy a városban ne csak sétálóképp álljon az élet, hanem történjenek is dolgok. Lesz eset, amikor küldetésünkhöz kapcsolódóan érdemes lesz figyelni a híreket a rádióban, hiszen amikor majd mi hajtjuk végre a nagy melókat, akkor értelemszerűen mi kapjuk meg a 15 perces hírnevet. Ebben az esetben majd megtudhatjuk, hogy merre is állított fel a rendőrség kordont, vagy merre is tartanak az üldözöttünk. A rádió nemcsak zenét, de fontos információt is sugároz, akár csak a valóságban. A helyzetem felbuzdulva tovább kocsikázom a városban, kezdem megismerni a környezetet, majd beugrik, hogy nem is emlékszem, mikor autóztam ennyit szabadon a *Mafia II* világát. Rengeteg apró mellékküldetés jár a fő szál mellé, ráadásul, ha kedvünk szotnyan, akkor akár magunkat is szórakoztathatjuk úgy, hogy szabadon garázdálkodunk a városban. Természetesen nem akartak túlzásba esni a 2K Cseh stábjánál, a hangsúly így is a tör-

téneten lesz, így míg az első résznél 400 oldalas forgatókönyv biztosította a képernyőhöz szegezésünket, addig most 700 oldal teszi ezt, ráadásul 2 órányi in-game átvezető biztosítja a filmszerű élményt.

LOPNI, MEGYÜNK LOPNI!

Empire City jóval nagyobb, mint az első rész városa, Lost Heaven, a 2K Cseh fejlesztői igyekeztek New York jellegzetességeit San Franciscoéval párosítani, amikor az új metropoliszon dolgoztak. Természetesen ezúttal is lesz lehetőségünk városon kívüli területeket is felkeresni, azonban az első részhez képest jóval kisebb környékről beszélhetünk, de legalább maga Empire City méltóan idézi majd a „nagy almát”. A kisebb kitérő után végre visszakanyarodtam küldetésünkhöz, és a fontos kocsik után kezdtem kutakodni, könnyítést végezt a térképemen egy apró szimbólum mutatta, hogy merre is érdemes folytatni a vadászatot. Joe Barbaro az anyósülésről kommentálja a környéket, majd felkiált, amikor egy közeli parkolóban felfedezi első jelöltünket. A csinos járgány szinte kéri, hogy lopjuk el, senki nincs a környéken, aki észrevenné tettünket, így kiszállva a járgányunkból neki is látunk a melónak. A



NIKO VS. VITO

Minden lében két kanál

Ne felejtse el, honnan jöttél!



Vito Scaletta szicíliai bevándorlók gyermeke. Szegény családból jött, ahol a megélhetésért való küzdelmet nem lehetett megnyerni napi nyolc óra kemény munkával. Nikohoz hasonlóan katonaműltja van: a játék kezdetekor épp a második világháború poklából tér haza. Tipikusan a „bűnöző, de azért mégsem egy rohadék”, vagy inkább a „szerethető rosszfiú” karakter, aki egy félresikerült betörés után keveredik csak igazán problémás ügyekbe, és persze önhibáján kívül kerül az egymással rivalizáló bűnbandák keresztútjába. Kihívójával ellentétben nem a rosszarú suhanc, inkább a tipikus szépfiú megformálóját, akit a nők nem csak akkor szeretnek, ha fizet nekik érte.



Niko Bellic szerb háborús veterán, akinek jellemét a forrongó Balkánon látott szörnyűségek edzették rideggé és acélossá. Szintén szegényen, jóformán nincstelenül kezdi amerikai karrierjét, és szintén külső okokból (Roman unokatestvérének kisegítése céljából) kerül először összetűzésbe a szervezett bűnözéssel. Karakterére a „lesza..m a világot, de csak miután legyilkoltam a bűnösöket” attitűd jellemző, de ha nagy bajban van, minden további nélkül bárkit eltesz láb alól. Saját erkölcsi normákat fejlesztett ki, melyeket akkor ismerhetünk meg, amikor a legyilkolt bajtársairól mesél és Liberty City kétarcúsát ostromozza.

A város, ahol élek



Empire City Vito Scaletta otthona, egy San Francisco és New York elegyéből létrehozott nagyváros. Olyan nevezetességek hasonmásait találjuk itt, mint az Empire State Building, vagy éppen a Brooklyn Bridge. Éttermeiben és kávézóiban visszatérő vendégek lehetünk, a szép számmal elszórt benzinkutak pedig az újra meg újra kifogyó üzemanyag újratankolására lesznek alkalmasak. Rendelkezésünkre állnak majd konditermek is, kombók és harci fogások megtanulására.

Liberty City Ahogy a mottó is mondja: „Amerika legrosszabb helye”. A nyilvánvalóan New Yorkra hajazó metropolis korábban többször is feltűnt a GTA sorozatban, és alighanem a játéktörténelem legismertebb fiktív települése (Sim City után...). A több szigetből álló városot Niko kalandjai során ismerhettük meg igazán, és töménytelen kajaldájával, szórakozóhelyével, night clubjával és a belakható puccos pecóival alighanem mindenkire mély benyomást tett.



A korral jár

Vito a gazdasági válság körüli időkből született, nem sokkal az első világháború végét követően, így hát fénykorát a '40-es, '50-es években élte. A játék első részében még Django Reinhardt gipsy swing jazz muzsikája szólt a rádiókból, de itt már Jerry Lee Lewis és Little Richard bömböl. Hasonlóan búcsút inthetünk a küllős kerekű autóknak, helyettük megjötték az áramvonalas autók, és a tommygunok mellett is előkerülnek az MP44-esek, vagy az MG42-es géppuskák. Változnak az idők.



Liberty City világa már nem nélkülözi a modernitást, mellőz viszont minden retrospektivitást. Nikonak nemcsak rádióadókban jut ki több tucat, de verdából is gyakorlatilag olyat szed össze, amilyet akar, nem beszélve a fegyverekről. Míg Vitonak meg kell elégednie a hagyományos lőfegyverekkel, szerb hősünk rakétavetővel kapja le a rendőrségi helikoptereket az égből.

Legjobb barát



Joe Barbaro Vito első komolyabb kalandja a játékban Joe-nak köszönhető, ő az, aki konfliktusba keveredik egy autószerelővel, aminek a „megoldásában” a főszereplő közreműködik. A maffia tagjaként Joe már minden bajban vele van, ahogy a legközelebbi társnak illeik. Vele kapcsolatban szemfüles játékosok észrevették, hogy a fizimiskája gyanúsán emlékeztet arra az ipsére, aki az első rész végén agyonlövi a főszereplőt, Tommy Angelot...

Roman Bellic nemcsak legjobb barát, de egyben rokon is Roman, aki bizonyos értelemben felelős azért, hogy a *GTA IV* főhőse Liberty Cityben kötött ki. Bár nem vesz részt Niko minden kalandjában, de igencsak meghatározó szereplője az eseményeknek. Igénytelen szakállában és hajviselésében nem, de molett alkatában mindenképpen emlékeztet Joe Barbarora.





VILLÁMINTERJÚ: Daniel Vavra és Lukás Kure 2K Czech

GameStar: Első ránézésre a Mafia II a Grand Theft Auto IV-et juttatja az eszünkbe, kipróbálva még inkább. Ennyire szeretitek a konkurens sorozatot, vagy csak a véletlen műve?

Daniel Vavra: Imádjuk a GTA IV-et, nem csak játékmenet szempontjából. Technológiailag rengeteg olyan dolgot hozott, melyből érdemes mindenkinek, köztük nekünk is tanulni. Azonban a Mafia II egy teljesen más játék, melyet az alapoktól építettünk fel. Ugyan a Rockstar immáron amolyan testvérfejlesztő csapat, anyacégünk ugyanaz, de mi mégis inkább a saját utunkat járjuk. Szeretnénk a saját ötleteinkkel és fejlesztéseinkkel lenyomni azt a játékot, amit annyira szeretünk.

A Mafia első felvonása még a 30-as években játszódott. A második résszel ugrottatok egyet egészen a 40-es, 50-es évekig. Miért hagytátok ott az első epizód világát?

DV: A 40-es, 50-es évek világa teljesen más stílussal rendelkezik. Más zenei felhozatal, más kocsik, más környezet, de a maffia ugyanúgy ott garázdálkodik az utcákon. Egy olyan játékot szeretnénk volna készíteni, mely hű marad az első rész előnyeire, de valami újat is tud nyújtani a rajongók számára.

Nekem ez is egy picit a GTA-sorozatot juttatja eszembe, elvégre ott is ugráltak a különböző időkben a készítőik. Mi az szerinted, amiért a Mafia II-re jobban oda kell figyelni?

DV: Hát éppen az, ami a címben is szerepel. *nevet* Mi egy sokkal filmszerűbb élményt kínálunk, igyekszünk megidézni a klasszikus gengszterfilmek hangulatát. Éppen azt szeretnénk elérni, hogy az ember olyan filmekben érezze magát, mint a legendás Keresztapa. A rajongók visszajelzései alapján ez sikerült az első részben, na de majd ha kipróbálják a folytatást!

Naz igen, a rajongók. Az tény, hogy rengetegen várják tükön ülve a folytatást, de nem érzitek ti ezt túl nagy nyomásnak?

Lukas Kure: Egyáltalán nem nyomás ez. Motivációval tölt meg bennünket a tény, hogy oly sokan szerették az első játékot, és még többen várják a folytatást. Ennyi lelkes rajongó mellett boldogan készfünk játékot, hiszen szeretnénk további örömeket szerezni nekik.

Ha már szóba kerültek a filmek, van esetleg kedvenc, amit forrásként használtatok fel?

LK: A Keresztapa és a Nagymenök, azt hiszem egyértelmű, hogy miért. *Daniel bólogat* Remek történet, okos rendezés és pazar színészi játékok. De ha újabbat kellene említenem, akkor ajánlom mindenki figyelmébe az Amerikai Gengsztert. Persze nem lehet egy lapon emlegetni a fentiekkel, de nagyon is élvezhető alkotás.

Jó hogy említed a Keresztapát, hiszen a Godfather szerepében van a piacnak egy másik minőségi maffiás játéka. Arról mi a véleményetek?

DV: Gamerek vagyunk és imádjuk a bűnözős játékokat. A Godfather sem kivétel, azt is végigtöltük. Remek kis játék, de mi inkább saját tartalmat szeretnénk találni, mintsem feldolgozást. A film remek dolgokat tanított nekünk történetmesélés terén, és ezt kamatoztatjuk a leginkább.

Amikor megtekintettük a játékot, csupán egy autólöpéses küldetést vihetünk végig. Mi mindenre számíthatunk a teljes játékban?

DV: A történet központjában Vito Scaletta áll, aki nulláról indulva próbálja magát felküzdeni a maffia világának csúcsára, így eleinte a pitibb melókat kell elvégeznünk, rajtaütünk azokon akik esetleg túl sokat tudnak, behajtani a védelmi pénzt, és még sorolhatnám. Később persze komolyabb feladatokat is kapunk majd, ahol például csempészárut kell eljuttatunk a megfelelő helyre anélkül, hogy a rendőrök szimatot fognának, illetve természetesen a rivális családokat is móresre kell majd tanítanunk. Gyakorlatilag mindent, ami egy maffiózó mindennapjaihoz hozzátartozik, azt a játékban átélhetjük.

Tegyük fel, hogy messziről jöttem, és sosem hallottam a Mafia vagy a GTA-sorozatról. Mivel győztétek meg arról, hogy a ti játékokot kell nekem?

LK: *komoly arcot vágva* Szeretnél befutott és tisztelt emberré válni, aki nélkülözhetetlen a család számára? Szeretnéd álmaidat megvalósítani, a saját törvényeid szerint élni és úszni a pénzben, miközben bármelyik autó és nő a tied lehet? Akkor a Mafia II egyértelműen neked való. *Daniel nevet*



i Nincs para az XP-vel. Bár egy ideig terjedtek pletykák, melyek szerint a Mafia 2 már csak a Microsoft Vista operációs rendszerrel lesz kompatibilis, a fejlesztők minden aggályt eloszlattak: a játék futni fog XP alatt, 32 bites operációs rendszeren, DirectX 9 támogatással.

A zenekarban okozott némi feszengést, amikor kiderült, hogy Luigi csak ezen tud játszani



Mindig az autók húzzák a rövidebbet



Nem érdekel, hogy éhes vagy, majd meló után eszel egy spagettit. Na!

Mafia-ban korábban meg kellett tanulnunk, hogy miképp is tudjuk az egyes autótokat elkötni, azonban ezúttal egyáltalán nem lesz erről szó. A parkoló autótokat fel kell törnünk, közelükbe érve egy gomb nyomásával választathatunk, hogy betörjük az ablakát, vagy szofisztikáltabb módszereket alkalmazunk. Betörés esetén fennáll a sérülés veszélye, a szilánkok ugyanis csúnya hatásokot érhetnek el Vito karján, így mivel most éppen volt időnk rá, inkább a zár feltörésével próbálkoztunk. A képernyőn látható utasításokat követve precízen nyithatóvá tesszük az ajtót. Ilyesmít legutóbb éppen a Nintendo DS-re megjelent *GTA Chinatown Wars*-ban láthattunk. A fejlesztők azért tudatják velünk, hogy a legjobb időben érkezünk, ez a ficsör ugyanis csak pár napja került a játékba, így még csiszolnak rajta, mielőtt zöld utat adnának neki. Joe visszatartan a saját járgányunkba, majd visszatérünk a garázshoz. Még egy autót be kell hoznunk, így hát útra is kelünk. Jobban ismerve a várost, már egyszerűbben hajtunk célunk felé, azonban a térképen jelzett helyszínen kell rájönnünk, hogy ezúttal jóval nehezebb feladattal nézünk szembe. A kiszemelt járgányban ugyanis nemcsak hogy ülnek, de még gurul is. Ez már sokkal nehezebb lesz mint az előbb. Gyorsan elévágunk, majd kikapartanunk a kocsiból, hogy kirángassuk a vezetőt. Maga a kirántás megy, azonban bepattanni a helyére már nehezebb. Aki Empire City-ben ül a volán mögött, az nem olyan puhány arc, mint a GTA sorozat autójának a vezetői. Valóságos bunyóba keveredünk, csak hogy a szükséges járművel távozhassunk. Viszony-

lag egyszerűen lenyomjuk az ürgét, majd bepattanva a kocsihoz taposunk a gázra és indulunk vissza a garázshoz. A küldetést sikerrel teljesítettük, és ezzel sajnos demónk is véget ért, pedig elvittük volna még pár körre a kicsikét.

SZÓRAKOZTATÓ CSALÁDI AKCIÓ

Az első rész inkább amolyan tisztelgés volt a klasszikus gengszterfilmek iránt, a második résszel azonban egy sokkal sötétebb területre kívántak lépni a készítőik. Miután Vito Scaletta bekerül a három egymásnak feszülő család háborújába, szépen lassan felküzdí magát a csúcsra. Kocsi, pénz, nő, vagy bármi, amire vágyik, pillanatok alatt markába kerül. Azonban a maffiózó élete nem csupa móka és kacagás, így több mélypontot is át kell majd vészelnünk. Fontos barátokat veszünk el, vagy éppen árulnak el minket Empire City sötét alvilágában. A remeknek ígérkező sztorival és a 40-es éveket hűen felelevenítő környezettel a *Mafia II* messze nem az a hétköznapi GTA-klón, ami pár óra után a polcunkra kerül porosodni. Ugyan a testkörünk alatt volt néhány bukdácsolása a játéknak, illetve többször is megjegyezték a fejlesztők, hogy bizonyos elemek még korántsem véglegesek, mi így is jót szórakoztunk, és sikerült tüket ültetniük a hátsonk alá. Kétségteljesen a *Mafia II* az idei év egyik legígéretesebb játéka, melyre érdemes lesz odafigyelni az őszi megjelenésig. **GS**

Bár az első rész legtöbb szereplője csúfos véget ért, egy ismerős arc mégis feltűnik majd a folytatásban. Figyeljete alaposan! Daniel Vavra vezető dizájnér 2K Czech



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/mafia-2



ONLIVE™ JÁTÉK A FELHŐBEN

Az új OnLive szolgáltatás volna a konzolok és PC-k mellett a nevető harmadik? //Mayer

A Z UTÓBBI ÉVEKET FIGYELVE egy jellegzetes harc alakult ki a konzolok és a PC-k között, rengeteg cikk formájában foglalkoztunk már a témával, felsorolva a platformokra jellemző különböző előnyöket és hátrányokat. Azonban az idők változtak, mára kicsit lecsendesedett a téma, PC-s és konzolos békésen megfér egymás mellett, virágokat hajigálva és egymás arcába énekelve az Aquariust. Aztán eljött a Game Developers Conference ideje, és véget is értek az idilli pillanatok, amikor néhány Szilícium-völgyi lovag hosszú évekig tartó bujdosás után előlépett barlangjából, prezentálva az OnLive névre keresztelt szolgáltatást.

AMIKOR A FELHŐS ÉG JOBB A NAPOSNÁL

Az OnLive nem egyszerűen egy új platform, merőben más, mint a két régi ismerős. A konzolok és a PC-k ugyan különböznek felépítésben, mégis kézzel fogható hardverként kezelhetjük őket, ezzel szemben az OnLive inkább szolgáltatás,

mintsem egy szilárd és megragadható valami. Az OnLive lényege, hogy nincs szükség komoly hardverre, pontosabban grafikus gyorsítóra, elég csupán egy egyszerű számítógép, mely képes nagyfelbontású videókat játszani, és rendelkezik gyors internetes kapcsolattal. A szolgáltatáson keresztül elérhető programokat nem közvetlenül a mi gépünkön futtatjuk, az csupán egy kommunikációs eszköz. A szoftver ugyanis egy szerveren fut, mely elég erős ahhoz, hogy mondjuk a *Crysis* szagátmentesen zúzassa – márpedig mi nagyon jól tudjuk, hogy ahhoz bizony elkél a kraft. Ezt cloud based computingnak, vagy cloud technology-nak nevezik, nem véletlenül. Gyakorlatilag amikor mi valamilyen utasítást küldünk a számítógépünknek, azaz például a kontrolleren vagy a billentyűzeten ujjunkkal egy gombot lenyomunk, akkor a jel nem a gépünkön kerül feldolgozásra. A jel ugyanis a gépből rögtön átkerül a hálózaton keresztül az OnLive szervereire, ahol a játék ténylegesen fut. Itt az adott parancsnak megfelelően történik az akció (lövés, futás, kardcsapás, stb.), majd az ehhez tartozó vizu-

ális élmény elindul visszafelé a hálózaton keresztül a gépünkbe, mely a monitorunkon vagy tévénkön megjelenik. Mintha YouTube-oznánk, csak a megtekintés közben forgatnánk a videót.

FORRADALOM VAGY SPANYOL VIASZ?

Maga a cloud computing, melyen az OnLive is alapul, már régóta jelen van a világban, így nem egy valódi újdonságról beszélünk, csupán a videojáték-iparban nem volt még olyan vállalkozó szellemű egyén, aki ilyen mértékben építkezett volna rá – sőt, sokan korábban hangoztatták is, hogy ha valamire, hát *erre* biztosan nem lesz alkalmas az új technológia. Napjainkban rengeteg nagy multinacionális vállalat „felhősíti” számítási kapacitását, így komolyabb adatbázis rendszereket is úgy futtatnak ma már, hogy azok gyakorlatilag nincsenek feltelepítve az alkalmazottak gépeire, azok csupán elérési pontokként működnek. Ez remek költségkímélő megoldás, hiszen nem szükséges az irodai kockák lakói alá erőműveket pakolni, egyszerűbb gépek is elegendők,

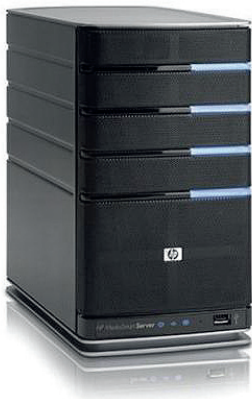
viszont egy komolyabb szerverpark üzemeltetése is szükséges, mely ugyan drágább, de összességében olcsóbban jön ki az ember. Hátrány azonban a hálózatba fektetett bizalom, ugyanis egy kábel véletlenszerű kirántása több ezer alkalmazottat tehet „mozgásképtelenné” (ld. a Google levelezőjének, a Gmailnek kínos esetét, mikor egy meglepően hosszú leállítás kis híján forradalomhoz vezetett). A multinacionális cégek még képesek saját belső és zárt hálózataikat hatékonyan karban tartani és felügyelni a sáv-szélességet, azonban az OnLive esetében ez már nem így van. A világ internetes adatforgalmát lehetetlen kordában tartani, így nem csupán gyors, de egy megbízható, stabil és a japán mágnes vasutakat idéző gyorsasággal megáldott kapcsolat szükséges a szolgáltatás minőségi használatához.

i Az OnLive egyik buktatója lehet a hatalmas mennyiségű adat, hiszen tömörített, nagyfelbontású videó formájában kapjuk meg a játékelményt. Ugyan az internet szolgáltatóknak nem szokása korlátozni a bevételi forgalmát, azért láttunk már arra példát, hogy az extrém felhasználókkal keményen kiszúrnak. Márpedig ilyen felhasználó lenne bőven, ha napi több órát is az OnLive előtt töltenének.

Mi is történik az OnLive-ban a másodperc töredéke alatt



Dante pácban, ideje egy kardshintást ütemezni a kontroller egyik gombjával

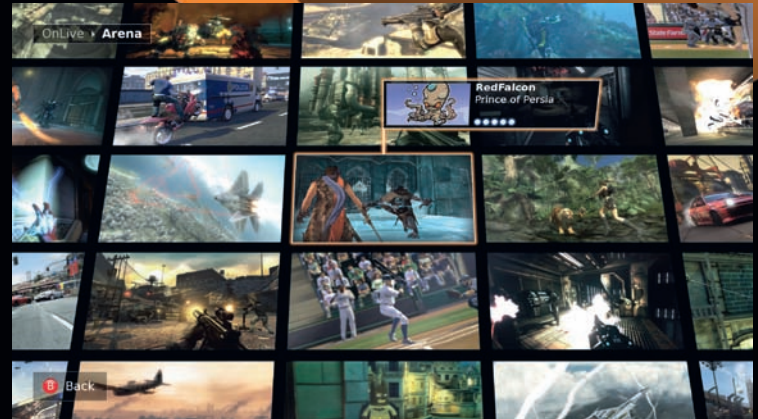


Gombnyomásunk jele áthalad az interneten

A jel megérkezik a szerverre, feldolgozza azt, és Dante kardját mozgásba lendíti

Dante mozdulata és annak következménye video formában halad vissza az interneten

Sikeres védekezés, ideje transzírozni!



AMIÉRT A NAGYOK TÁMOGATJÁK

Steve Perlman, az OnLive atyja immáron több nagyobb kiadót is maga mögött tudhat, nem is akármilyeneket. Az Electronic Arts, a Ubisoft, a Take Two, valamint a THQ támogatása egyértelműen jelzi, hogy ez egy komoly dolog lehet, és nem csak holmi aktuálisan felkapott kapufa. A Steam szárnyalása is bizonyította már, az OnLive megjelenése pedig tovább szilárdíthatja azt az elképzelést, mely szerint a digitális és „nem kézzel fogható” tartalom van a jövő. A játékok OnLive szervereire történő telepítésével gyakorlatilag kiesnek a lemeze nyomtatás gyártási költségei, a szállítási költségek, a különböző vámolások és a viszonteladók költségei, nem is beszélve az Afrika környékén garázdálkodó kalózoikról. És hajjdejjó, hogy eljutottunk a kalózkohoz, ugyanis a mai játékipar eme sajnálatosan számottevő alkotóeleme is nagyban érintett az OnLive világában. Ugyan a Steam nagyban ragaszkodik a folyamatos online léthez, és a digitális taralom eredetiségéhez, valahogy mégis ki lehet játszani az egészet, hiszen ha kézzel nem is, de digitálisan egy tárolón mégis tapinthatóvá válik a tartalom. Az OnLive ezzel szemben semmilyen módon nem juttatja el hozzánk a szoftvert digitális formában, mi csupán képet avagy videót kapunk róla, melyet hiába „mentenénk” le, magát a játékot nem kapjuk meg, nem tudjuk futtatni, csak ellenőrzött körülmények között. Gyakorlatilag az egyetlen módja a kalózkodásnak az OnLive világában az, ha elcsenjük egy ismeretlen hozzáférést a rendszerhez.

AMIÉRT A MÉG NAGYOBBAK ELTÁPOSNÁK

Felhasználói szempontból csupán olyan negatívumai lehetnek az OnLive-nak, mint az internet kapcsolat minőségéből fakadó esetleges lag, illetve az offline játék teljes ellehetetlenítése. Azonban tekintettel arra,

hogy ma már gyakorlatilag internet nélkül a számítógépünk nem ér többet egy könyvespolcnál, illetve a magasabb sávszélességű kapcsolatok is elérhetőbb áron kaphatóak, nem is olyan vészes a helyzet. A probléma jóval fentebb kezdődik. A konzolgyártók és a hardvergyártók óriási vetélytársat kapnak az OnLive személyében, hiszen ezzel a szolgáltatással gyakorlatilag bármilyen számítógépről, laptopról, netbookról, macintoshról, vagy akár TV-ről is lehetőségünk nyílik az önfelelt szórakozásra. Feleslegessé válna a háromhavonta történő felújítás, akár évekig ellehetünk anélkül, hogy egy komoly grafikus gyorsítót kelljen a gépünkbe rámolni. Ez természetesen nem egy kellemes tény azoknak, akik éppen abból élnek, hogy videokártyákat értékesítsenek. Emellett persze a Microsoft, a Sony és a Nintendo sem nézhet jó szemmel az OnLive-ra. Bár az általuk gyártott konzolokra is jellemző, hogy évekig kitaranak anélkül, hogy fejleszteni kellene őket, azonban mivel gyakorlatilag ma már szinte minden háztartásban található egy gyengébb PC, televízió és internet kapcsolat, az OnLive könnyedén elszípkázhatja a következő generációs konzolok elől a vásárlókat. Az OnLive egy nagyszerű kezdeményezés, mely egy remek technológián nyugszik, és ideális alternatívát jelenthet azok számára, akik nem szívesen fektetnek konzolba, és nem kívánnak a játékok kedvéért egy teljesen új számítógépet vásárolni, illetve nem bányák, hogy nem kapnak dobozos változatot a kedvenc szoftvelekből. Megjelenése idén év végére várható Amerikában, és megfelelő fogadtatás esetén akár a többi kontinensre is kiterjedhet. Az egyszer biztos, hogy az OnLive számára egy hatalmas harcmezőn keresztül vezet az út a siker felé, hiszen a hardvergyártók és a konzolgyártók seregei garantáltan támadást intéznek ellene, azonban olyan alakulattal a háta mögött, melyben helyet kaptak a legkiemelkedőbb kiadók, lehetségessé válhat a digitális Dávid győzelme Góliát felett. **GS**

R.U.S.E.

KIADÓ Ubisoft FEJLESZTŐ Eugene Systems RÖVIDEN Újfajta nézetű RTS, amelyben a stratégiai elemek valóban fontosak. MEGJELÉNÉS 2009 vége

A Ubisoft ismét megreformálja az RTS műfaját! További híreinkből: az ég kék. A fű zöld. A víz nedves. A Duke Nukem Forever még nem jelent meg.

//Eskin

A UBISOFT Ú.J.R.A. megpróbálja a lehetetlent: 2009 végén-2010 elején érkezik a R.U.S.E., ami olyasmire koncentrál, amire eddig háborús játékok egyáltalán nem: a megtévesztésre. Pedig pofonegyszerű lett volna az ilyesmi (a beszívárgás, kémkedés, blöffölés felhasználása hadászati célokra), mégsem volt eddig RTS-műfajban, csodálkozom is. A R.U.S.E. szakít azzal a hagyománnyal, amit az RTS-eknél ismerhetünk: vagyis azzal, hogy ki húz fel előbb überbrutál épületeket, amikben aztán gyárthat taktikai atomhadssereget, amellyel aztán frontálisan megtámadhatja az ellent, aki nem tud ellenállni, hiszen ő még csak a taktikai kőbaltánál tart. Mondjuk. Itt mindkét hadsereg azonos szinten kezd (ami megnehezíti ugyan azoknak a dolgát, akik a taktikai atomhadssereg esküsznek, viszont így legalább van kihívás). A R.U.S.E. azzal fűszerezi meg a szokásos RTS-szituációkat, hogy átverhetjük az ellenfelet, ugyanúgy, mint a valós csatákban. Ezáltal a játék nagyon durván kiemelkedik a stratégiák közül, sőt, ha valóban mindazt megcsinálják a fejlesztők, amiket ígértek, ez lehet az évszázad stratégiája. A készítő elmondása szerint a Texas Hold'Em póker alapján

építették fel a játékot, azaz az abban található blöffölés vezette rá őket, hogy a csatákban is fontos szerepe van a megtévesztésnek.

HOGYAN KÉSZÜLJÜNK ÉRETTSÉGIRE?

A R.U.S.E. szituációit már unalomig ismerhetjük, hiszen gondolom, már mindenki penge a szövetségesek és a fasiszták közötti háborúból (egy osztálytársam a Medal of Honorból készült fel érettségire anno, de ez mellékszál). Ezen játék is ezeket veszi alapul, a híres normandiai partraszállást, a Monte Cassino-i csatát stb. Ennélfogva kitalálható, hogy valószínűleg meg lesz kötve a kezünk, hiszen a történet adott, azaz hogy egy olyan csatában, amelyben a németek veszítenek, nyilván nem játszhatunk a németekkel, hogy aztán győzedelmesen elfoglaljuk a játék végén New Yorkot. Mondjuk. (Bár mekkora poén lenne...) Többféle pályán kamatoztathatjuk stratégiai tudásunkat, Európa és Észak-Afrika területein is bemutatathatjuk, hogy mi vagyunk a királyok (ha valakinek szimpatikus volt Rommel például – nekem igen –, az most bátran a helyébe léphet). Ami azonban szabadságot ad, hogy nincsenek pontosan lemodellezve a csaták (mármint egysé-

gek szempontjából), hanem szabadon választhatunk a korabeli alakulatokból. Aprópó, egységek: összesen több mint 200-féleből választhatunk, amelyeket tovább specializálhatunk. Ergo kiesett az EndWarból ismert stratégia, miszerint van adott számú egységünk, amelyek a kő-papír-olló elvének megfelelően harcolnak egymással (nehéztüzérség tankok ellen, helikopter nehéztüzérség ellen...) A készítő nem aprózták el: minden frakciónak más-más egységei vannak, ennél fogva bármelyik frakciót is választjuk, újabb egységeket ismerhetünk meg – az újrajátszási faktor ennél fogva nagyban emelkedhet. Ráadás, hogy nemcsak egységeink vannak, hanem épületeket is felhúzhatunk, amelyek helyzete sokban módosíthatja a csata kimenetelét – azaz ha a főhadiszállásunkhoz közel húzunk fel valamit, akkor a katonáink ugyan hamar eljuthatnak oda, viszont az ellenfél katonái is. Ha pedig szőnyegbombázást hajtanak végre az adott területen, elképzelhető, hogy mindenünk odavész. Ehhez kapcsolódik, hogy egy nyersanyagunk van csupán: a pénz, amit raktárokban tarthatunk. Amennyiben ezeket a főhadiszállásunktól távol építjük fel, az építkezés tovább tart, illetőleg az ellenfél el is vágthat minket ezektől – viszont ez

Kártyajáték? Miért is ne?



A RUSE ABBAN IS ÚJSZERŰ, hogy behozza a kártyajátékok filingjét a hagyományos stratégiákba. Azaz amit említettem a cikk legelején, hogy a blöffölés is a játék része lesz, az a kártyáknak köszönhető. A csaták elején mindkét fél kap három-három kártyát, ezek közül kettőt az ember maga választ, egyet pedig a gép sorsol neki. Ezeket a kártyákat bármikor bevetethetjük a csata során, de kizárólag a terepszatár-nézetben. Speciális képességeket rejtnek, az eddigi információk szerint három csoportba oszthatók: információszerezés, információ elrejtése, illetőleg hamis információ megadása – kombinálhatjuk is az egyes kártyákat egymással. Összesen tízféle R.U.S.E.-képességünk lesz a játékban: rádiócsend, álcázás, adatfejtés, hamis hadsereg – a többi sajnos még nem ismert.

DE HOGYAN HASZNÁLJUK EZEKET?

A lehetőségek végtelenek. Megtehetjük például, hogy elindítunk egy hamis hadsereget ellenfelünk egyetlen raktárához, mintha épp el akarnánk vágni azt a főhadiszállástól. Ellenfelünk természetesen odanyargal. Mindeközben viszont kérhetünk rádiócsendet egy területre, amelyen keresztül megyünk az igazi tankjainkkal – amelyeket az ellenfél nem lát, csakis azt a hadosztályt, ami épp a raktára felé tart. Hogyha kiértünk a rádiócsendes helyről, akkor megszívtuk, viszont ha ügyesek vagyunk, akkor eddigre az ellenfél már rég elment arról a helyről, amit mi valójában támadunk. A végkifejlet adott. Azonban mivel a két oldal egyenlő esélyekkel küzd, azaz az ellenfelünknek is vannak kártyái, amiket kihasználhat – ennél fogva mi is aggódhatunk, hogy az a hadsereg, amit látunk a térképünkön, vajon igazi-e vagy sem.

Viva pignataro!



fordítva is igaz: könnyedén megnyerhetünk egy csatát, ha elzárjuk az ellenfelet a raktáraitól, ami által kimerülnek pénzügyileg, semmit nem tudnak építeni, ergo könnyen leradírozhatjuk a tábláról. Összesen hat frakció közül választhatunk – a fasiszták közül Németország és Olaszország, a szövetségiéknél Oroszország, Nagy-Britannia, Egyesült Államok és Franciaország a játszható ország. Az, hogy a harcokat ki vezeti – azaz hogy le-

het-e választani a tábornokok közül, akiknek mindnek van egy-egy speckó tulajdonsága, még nem ismert. Annyi bizonyos, hogy kapitányi rangról indulunk és a játék végére feltornászhatjuk a rangunkat a csillagos égig. Remélem, nem hagyják ki azt a ziccet a készítő, hogy egyes ismert tábornok bőrébe bújhassunk, nagy élmény lehetne például Rommelként végigvinni az afrikai csatákat. Magáról a csatakezelésről eleddig

nem derült ki sok, sőt, arról sem, hogy hogyan menedzselhetjük a világalalmi törekvéseinket. Nem valószínű, hogy bármiben is hasonlítani fog egymásra a R.U.S.E. és az EndWar – bár stratégia mind a kettő, de a R.U.S.E. bemutatóján teljesen másképp zajlott a csata, amit az egyik készítő játszott végig, mint az EndWarban. Szerencsénkre – hiszen múlt hónapban elég sokat regéltem az említett stratégia hiányosságairól.

...AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT

De hogyan is zajlik egy csata? Először is, hölgyeim és uraim, hadd mutassam be az IrisZoom technológiával készült játékterepet. Csak tessék, csak tessék, folytást-folyvást! Magunk előtt láthatunk egy terepasztalt, ami fölé hajolva stratégiázhatunk. Bizvást tudom, hogy minden férfinak egy terepasztal a piciny szíve vágya (de komolyan: eleddig nem sok



Szerintünk ez is csak megtévesztés. Nem is igazi az a repülő.



Akkor az esélyegyenlőség jegyében most minden zsetont a feketére!

A R.U.S.E. AZZAL FŰSZEREZI A SZOKÁSOS RTS-SZITUÁCIÓKAT, HOGY ITT ÁTVERHETJÜK AZ ELLENFELET... UGYANÚGY, MINT A VALÓS CSATÁKBAN



olyan férfiemberrel találkoztam, akinek ne csillant volna fel a szeme a „terepasztal” szó említésére, lett légyen az kisvasút, szerepjátékos asztal, vagy éppen a *Blood Bowl* asztala). Valószínűleg a készítő is odáig vannak egy teraszasztalért, ennél fogva ez lesz az elsődleges kiindulópontunk. A térképen, ami élénk táru, színes gombok jelzik feliratokkal, hogy melyik egység hol van és mit csinál. A térkép ebben a nézetben területekre van felosztva, amely területekre lehet nagy hatótávolságú bármit applikálni (azaz mondjuk ha rádiócsendet szeretnénk, akkor egy-egy területre lebontva kérhetjük ezt a lehetőséget). Ami azonban a legérdekesebb, hogy valós időben, bárminemű kattogás és töltés nélkül ráközelíthetünk erre a térképre, ami szépen nagyobb lesz, míg nem a csata kelős közepébe érkezünk, a talajszintre – kicsit mint a *Supreme Commander* esetében. Ha úgy tartja kedvünk, ebben a nézetben is maradhatunk, de bátran lehet majd ide-oda navigálni a kamerában, nincsen köztött nézet, nincs fog of war, nem kell egy

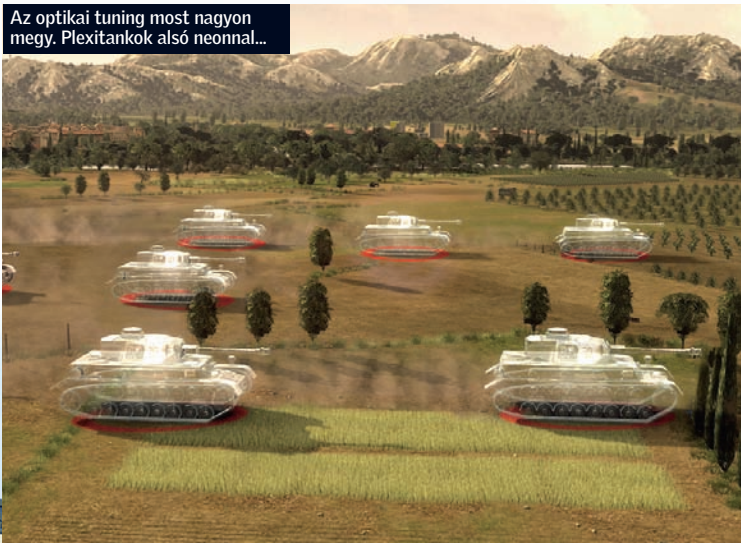
egység szemszögéből nézni a történeteket (mint az *EndWarban*), oda megyünk, ahová akarunk. Hogyha kijebb zoomolunk, azaz visszamegyünk az asztal-nézetbe, akkor dinamikusán változik a hang: ha épp tankokkal gyepáljuk az ellent, akkor a közeli nézetben jó hangosan hallatszik a robbanás, míg ha kintebb megyünk, akkor halvány zümmögésként érkezik a hang, hogy odalent zajlik valami, de mivel mi istenek vagyunk, ezért csak ennyi érint meg a kisemberek problémáiból. Háromféle nézetben lehetünk: az isten/asztal-nézetben az asztalon vagyunk, csak itt játszhatjuk ki a kártyáinkat, itt zavartalanul kidolgozhatjuk a stratégiánkat. A következő nézet a márdártávlati, a legutolsó pedig, a leginkább filingesebb, amikor a katonáink szempontjából követjük a sztorit.

GÉPIGÉNY?

A környezeti elemek összesen egymillió poligonból állnak, ergo mindenki vegye figyelembe, hogy mindennek megjelenítéséhez bizony



Az optikai tuning most nagyon megy. Plexitankok alsó neonnal...



Hogyan foglalná össze, hogy milyen típusú játék is a R.U.S.E.?

A *R.U.S.E.* a játékost egyenesen a stratégia legközepébe vezeti. Hatalmas hadakat kell irányítani az ellenfeled ellenében, és analizálnod kell a taktikákat és a mozgásokat annak érdekében, hogy rájöjj, mit is akar elérni az adott lépéssel az ellenfeled, ez után pedig át kell vernaed őt.

Mi adta az ötletet, hogy ilyen központi elemmé tegyétek a blöffölést?

Megfigyeltük a mindennapi életet: a médiát, a politikai életet, még a kapcsolatokat is, és rájöttünk, mennyire fontos ez háborús időkben. Elég sok történetet ismerünk, amelyek a háború e „rejtett” szegletében játszódnak, ilyen például a híres „Operation Fortitude”. Egyetlen RTS-játékban nem jelenik meg, hogy a játékos a háború eme igencsak fontos részével foglalkozzon.

Mi a tulajdonképpeni célja a játéknak? Makro- vagy mikromenedzsmentű stratégiai játékot alkottatok?

Többféleképpen is lehet játszani, makro- vagy mikromenedzsmentű nézetben, de használhatjuk mindkettőt. A játékos választ, hogy az egész hadsereget irányítja, vagy csak egyes csapatokat. Az IrisZoom technológia teszi lehetővé ezt legjobban a játékosoknak.

Multiban mindez érthető, de működik ez egyjátékos módban is?

Természetesen. A single kampány a második világháborúban játszódik. Híres csatahelyszíneket jelenítünk meg, mint például az Operation Overlord. Viszont szeretnénk volna új megközelítésben alkalmazni mindezt, azaz a játékos olyan stratégiaként érezheti magát, aki kihatással van az egész világra – aki mozgatja a szálakat. Olyan kalandot alakítunk ki, amelyben lényeges szerepet játszik az illúzió és a manipuláció.

Mennyire sikerült a koncepciót átültetni a többjátékos módba?

Úgy gondoljuk, hogy a blöffölésre épülő hadvezetés akkor a legviccesebb, hogyha igazi játékos ellen alkalmazzuk az ilyen technikákat. Ilyenkor nagyobb a kihívás, de érdekesebb is a győzelem, hogyha olyasvalakit csapsz be, akit ismersz. Sokkal érdekesebb az is az egészben, hogy végre nem azon múlik, hogy nyersz-e, hogy ki kattint gyorsabban, vagy ki tud gyorsabban egységeket létrehozni... [Szerk. megj.: összesen nyolcan játszhatnak egy csatát, azaz hét ellenfél ellen kell győzni.]

Mit tudnál elmondani az IrisZoom technológiáról? Mit hoz ez a zsánerbe?

Először is, kifejlesztettük ezt a technológiát, amihez korábban még hasonlót sem láthattunk. Az átlagos RTS-ek ugyan megmutatják például az Omaha partot, viszont csakis egyféle nézetben. Mi viszont ezzel az új technológiával teljesen bejárhathatjuk az egész helyet, kilométerek százain keresztül, valós időben! Háromféle nézetben követhetjük nyomon a csatáink alakulását, hogy egyszerűen kezünkben tarthassuk az irányítást.

Az elmondottak alapján nem tartasz attól, hogy sokaknak bonyolult lesz a R.U.S.E.?

Egyáltalán nem. Könnyű elkezdni és játszani. Ahhoz, hogy igazán mély, kidolgozott stratégiát hozzon létre a játékos, a játékot úgy csináltuk meg, hogy könnyen lehessen követni egy igen finom ritmust, könnyen manipulálhassuk a csatákat. Az egyszerűsége és a közérthetősége törekedtünk.

i Nemcsak szárazföldi egységekkel lövöldözhetjük egymást: rendelkezésünkre állnak felfegyverezett hajók is, amelyekkel szép nagyot ki lehet somni a szárazföldre.



ÉRDEMES KIHASZNÁLNI a játékte-
repen leledző falvakat. A gyalogos egy-
ségeink be tudják magukat venni az
épületekbe, a nagyobb egységek pedig,
amelyek pedig azért mennek oda, hogy
kifüstöljék őket (pl. tankok), sokkal se-
bezhetőbbek városban, nehezebben
tudnak mozogni, fordulni, könnyebb ki-
lőni őket, mint nyílt terepen.



Tágas égen andalog
Tán te vagy, vagy én
vagyok
...vagy egy amerikai
gyalogos?!
Á dehogy!



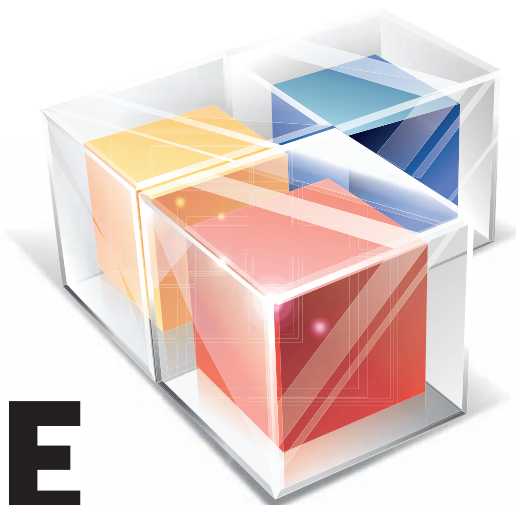
nagyon combos gép kell majd. Az előzetes videók alapján csak egyféle hadászati utasítás áll rendelkezésünkre: a mozgás. Vagyis, ha ezt a készítő a megjelenésig nem bővíti ki, sajnos nem számíthatunk olyasmikre, mint például az átkarolás, a bekerítés, visszavonulás stb. A hagyományos RTS-ekből megismert elemek azonban a játékban is megvannak: fejleszthetjük az adott hadseregünket, technológiákat vásárolhatunk, kiterjeszthetjük a frontvonalat. Ami még fontos, hogy immár nem négyesével irányíthatjuk a csapatainkat, hanem többféleképpen is kijelölhetjük őket – ahogy azt jól megszoktuk. Jól lehet kombinálni az egyes egységeket egymással, és jól ki lehet majd használni (legalábbis remélhetőleg...) a R.U.S.E.-kártyákat (ld. doboz), így az ellenfelet jól át lehet venni, s közben taktikai atomcsapást mérni a főhadiszállására (jó, azt azért nem). Az egyelőre

nem derült ki, hogy milyenfajta csaták lesznek: csak olyan, amiben szabadon eresztenek minket a pálya két végén és uccu, vagy pedig olyanok, amelyekben meghatározott feladatok lesznek... Ez még csak a jövő zenéje. Remélem, többféle feladat lesz, nem fog unalomba fulladni...

Vége egy olyan RTS, amelyben valós a stratégia, valóban létrehozhatunk hosszú távú terveket, kiismerhetjük az ellenfelet, hogy aztán akkor csapjunk oda, amikor a leggyengébb. A grafika kiváló és realisztikus, a háromféle nézet izgalmas. Az előzetes videók alapján a legelső nézetben valóban háborúban érezhetjük magunkat – kíváncsi vagyok, hogy vajon a végleges játék teljesíti-e az elvárásokat. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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



GAME DEVELOPERS FORUM 2009

Harmadik Világokat építünk

//Szonja

E HAVI KÖRKÉRDÉSÜNK: hol érdemes eltölteni egy szép, napsütéses tavaszi napot? A helyes válasz: természetesen a képernyő előtt. Ráadásul egy teljes napra ehhez megkapjátok kedvenc magazintok szerkesztőségének maximális támogatását, a széket a jó öreg görgős helyett megint jóféle süppedőre, az otthoni monitort meg akkora vászonra cseréljük, amin az AK-47 legalább két felnőttnyi méretű. Mert igen, harmadszor is megrendezzük nektek a Game Developers Forumot.

Mivel titkos tervünk, hogy későbbi taktikai műveletek érdekében feltérképezzük az ország összes menőbb moziját, idén is újabb helyszínre vándoroltunk: az Arena Plázába. És előre szólok, a dátum április 30., csütörtök. Hosszú megfontolás után döntöttünk úgy, hogy hét-köznapi legyen, mert szerintünk határozottan kellemesebb néhány dögunalmas órát vagy neadjisten egy munkanapot beáldozni a szórakozás oltárán, mint egy lanparty-t vagy a hétvégi raidet.

Egyébként minket is elért a válság, de mielőtt kétségbeesetten kapnátok a szívetekhez, szólok, hogy aggodalomra semmi ok: annyi történt csak, hogy idén először a GDF méretében nem növekszik, csak minőségében, de abban legalább elég nagyot. Ugyanis végre meg tudjuk valósítani azt a régóta dédelgetett elképzelésünket, hogy drasztikusan szétválasszuk azokat az eseményeket, amik elsősorban a szélesebb közönségnek szólnak azoktól, amikre igazán csak

a legkockábbak vevők. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy lesz egy nagyteremünk, ahol a durván ütős és látványos előadások fognak lemenni, ezzel párhuzamosan pedig workshopokat tartunk a nagyfejű szakikkal és a nemkevesbé nagyfejű neves honi játékujságírókkal, ahol a hosszú és elmélyült beszélgetéseket csak egy-két határozottan véres, de nem kevésbé komoly vita fogja megszakítani.

Ami pedig a témákat és az előadókat illeti, szerintem nem lesz okotok panasza, vagy ahogy tanult kollégám mondaná: borítékolható, hogy idén is elég felxibilis lesz a content pipeline. (Ezúton is elnézést kérek a plágiumért, de egyszerűen imádom ezt a kifejezést, szerintem minden évben le fogom írni valahova, sőt az is lehet, hogy jövőre már ez lesz a mottónk!).

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de nekem, ha esős vasárnap délutánokon pársz szemmel a múltba révedve gondolok az első GDF-re, mindig az ugrik be először, amikor a nagy Crytek megmutatta nekünk, hányféle pikáns kalandba keveredhet az egyszerű fegyverviselő egy kősa csirkével, ha nem gátolja holmi állatvédelmi törvény. Tavaly azután Cevat Yerli személyesen avatott be minket abba, ami a grafika közeljövőjéről a külső szemlélő számára csak sejtethető volt, és a Crysis elkészültének kulisszatitkairól is lerántották a leplet a srácok: ha valaki például nem volt teljesen biztos benne, hogy játékkészítőnek lenni jó dolog, itt megtudhatta, hogy a Crytek bizony ki-

utaztatta a fejlesztőket Tahitira az autentikus dzsungel-feeling kedvéért. Idén is jönnek, és valahogy az az érzésem, a CryEngine 3 bemutatásával sem veheti fel a versenyt még a legakciódúsabb kémaóra sem.

Aztán biztos emlékeztek még, amikor tavaly személyesen Dr. Mike Capps, az Epic főbossa játszott le egy pályát a Gears of War 2-ből, akkor, amikor a játékot előttünk még csak pár újságíró látta valahol a tengerentúlon. Hát igen, azért az se volt semmi. Ugyan az Epic idén nem jön, de az egyik titkos támogatónk, akinek a nevét egyelőre nem fedhetem fel, hasonló nagy durranást hoz idén is.

De nem csak az óperencián is túlról, hanem a vén Európából is szoktunk nektek fejlesztőket hozni — nem is akármilyeneket. Volt már náluk például a Hitman alkotójától, az io-interactive-tól Michael Bach Jensen (igen, jól rémlik, eredetileg tőle származik fentemlített kedvenc kifejezésem) és Xavier Antoviaque, aki az online közösségmenedzsmentről tartott egy jó kis előadást, ami megint nem csak a fejlesztőknek volt érdekes: mi, gamerek is megtudhattuk belőle, hogy is lát minket a szakma.

Tavaly pedig eljött a Sproing Interactive Ausztráliából, és a Jagex Angliából, bizonyítékául annak, hogy a magyar játékkészítőket is várják lehetőségek a nagyvilágban: a hatmilliós felhasználóbázisú Runescape egyik vezető fejlesztője, a magyar Jele Imre látogatott el hozzánk a cégtől.



GAMESTAR KEDVEZMÉNY!

A Game Developers Forum 2009 érdekesítő előadásaitól és világpremierjeitől megrészegülve úgy döntöttünk, hogy olvasóink számára 20%-ot engedünk minden GDF 2009 belépőjegy árából. Ehhez nem kell mást tenni, mint a csak itt és most szupertitkosan közzétett „GSGDF09” kódot a www.gdf-hu.com oldalon megejthető regisztráció során beírni a promóciós kód helyére, ami így automatikusan 20%-al olcsóbban biztosítja Neked a „Standard” a „VIP” és a „Professional” kategóriájú jegyek bármelyikét.

Kontinensünk egyik ideje nagy durranása a lengyelországi Techland lesz egy meglehetősen ígéretes topikkal: Kacper Szymczak fog látványos előadást tartani Önkorrekciós rendszerek a multiplayer FPS-ekben címmel. És —bár erről még szintén nem árulhatok el további infókat — a verebek azt reszesgetik, hogy egy oroszországi csapat vendégszereplésére is számíthatunk. Persze nem múlhat el GDF anélkül, hogy kiemelt helyet biztosítsunk a magyar játéktekfejlés nagyjainak is. A magyarok közül a nagyteremben képviselteti magát a Neocore Games, akik az első GDF-en egy döbbenetesen impresszív videóval lopták magukat a szívünkbe fejlesztés alatt álló játékukból, a King Arthurból. Az egyik legpatinásabb hazai fejlesztőcsapat, a már-már matuzsálemi kort megélt Digital Reality tavaly saját fejlesztésű videoszerkesztőjével avatta be a nagyközönséget a valósidejű filmkészítés rejtelmeibe. Idén egyik kedvenc, mert kimeríthetetlen témánkba, a multiplatform fejlesztésbe, azon belül is a különböző rendszerfelépítések rejtelmeibe adnak igen professzionális be-

pillantást. És hogy lássátok, mennyire szívünkön viseljük e megkerülhetetlen témát, idén egy workshopot is szentelünk neki.

A workshopokra egyébként nagyon jó kis témákat sikerült összeszednünk, ráadásul sok visszatérő előadónk idén csak itt képviselteti magát. Akik elég bátrak ahhoz, hogy bemerészkedjenek az oroszlan barlangjába, itt találkozhatnak például az Invictusszal, az Eidosszal, a Black Hole Gamesszal, néhány fejlesztővel a Nav&Góból, és persze a Crytek budapesti stúdiója sem hiányozhat a listából. A fent említett témákon kívül lesz még szó az iPhone-os fejlesztésben rejülő kihívásokról, arról, hogy hogyan vészlik át a válsághelyzetet a magyar srácok, és hogy milyen buktatók rejlenek a fejlesztőket a kiadókhöz fűző szövevényes kapcsolatokban.

És végül, de cseppet sem utolsó sorban lesz szó az oktatásról, a játéktekfejlés-utánpótlás magyarországi helyzetéről is. Pályaválasztás előtt állóknak mindképp ajánlom a részvételt, itt ugyanis nem csak azt tudhatjátok meg, milyen továbbtanulási lehetőségek áll-

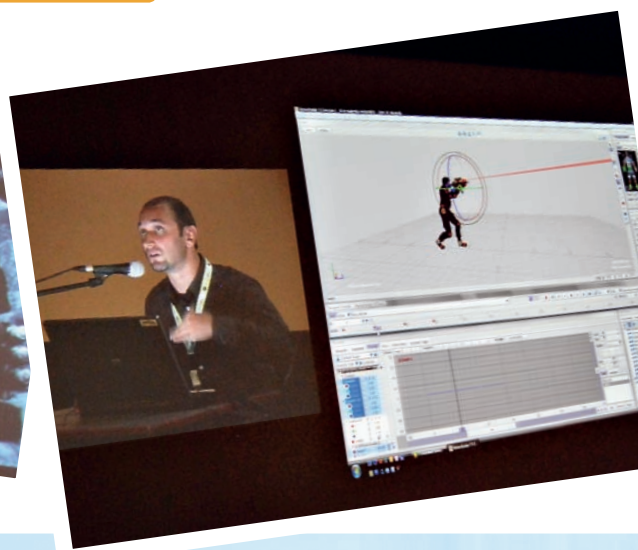
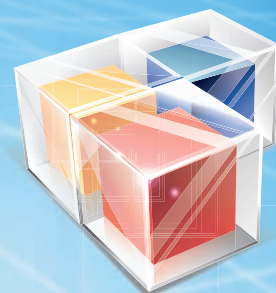
nak rendelkezésre, milyen képzettséget is várnak azok a cégek, akik szeretnék itthon bővíteni a csapatukat, de találkozhattok és beszélgethettek is velük, értékes kapcsolatokat építhettek. A beszélgetést pedig az a MeshArray vezeti, akik tanfolyamaik révén a hazai oktatás egyik legjelentősebb képviselői. Persze a workshop mellett idén is hoznak egy látványos prezentációt is. Ráadásul felajánlottak egy rendkívül nagyértékű 3ds Max Mesterkurzus nevű tanfolyamot, amire rövidesen nyereményjátékot hirdetünk, de a GDF-re regisztráló látogatóink ingyenesen és automatikusan kerülnek be a sorsolásba. Az eredményhirdetésre a GDF délutáni szekciójában kerül majd sor.

Úgyhogy keressétek gyorsan elő a tavaly kapott kedvezménykuponokat, és regisztráljatok a www.gdf-hu.com oldalon: mert megérdemlitek. És persze figyeljétek a GS online-t a legfrissebb hírekért!:) GS

AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

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

www.gdf-hu.com



TÁMOGATÓK:

Arany partnerek:



Kiemelt média:

index





Owen bácsi! Beru néni!



Szépen játsszatok, gyerekek,
mert jön az úszómester bácsi!



Ha Chuck Norris bemondja a D6-ot, valódi
csatahajók süllyednek el Torpedóban

BATTLESTATIONS: PACIFIC

KIADÓ Eidos **FEJLESZTŐ** Eidos Hungary **RÖVIDEN** Csendes-óceáni hadszíntér, vizen és levegőben.

Remek dolog magyarnak lenni, ha az Eidos Hungary új játékaról van szó. Sőt, japánnak lenni sem rossz, ha egyszer végre lehetőség van rá a játékban...
//Flatline

TALÁN NEM TÚLZOK, ha a leg-sikeresebb magyar játékként emlegetem a Battlestations:

Midway-t. Nemcsak az eladások tekintetében, hanem a mögötte álló marketinggépezet és stúdió nagyság szempontjából érte is, lévén az Eidos Hungary fejlesztette, akik nemrég meghívtak minket egy pár órás prezentációra, melyben játszhattunk is újonnan készülő, már a megjelenés küszöbén álló *Battlestations: Pacific* játékkal.

ALTERNATÍV TÖRTÉNELEM

Szalaci Botond, a játék vezető dizájnere biztosított minket róla, hogy pont annyira korhű módon igyekeztek eljárni az új epizódban is, mint az előzőben, amikor a történetet kreálták. A *Midway* sikerének egyik eleme az volt, hogy a játékosoknak tetszett az, hogy nem újraírni próbálták a történelmet, hanem rengeteg utánajárással és kutatással megpróbálták kitárlálni adott esetben, bizonyos csaták elvesztésekor, mi történt volna a harcoló felek tekintetében. A *Pacific*ben végre lehetőségünk lesz a japánokkal is játszani, ami pont az előbb említett idézhető történelmi hűség tekintetében a legnagyobb kihívás volt számukra, ugyanis egy meg nem történt japán invázió terveit, ha egyáltalán létezett, kissé nehézkes manapság beszerezni. Ennek ellenére úgy tűnik sikerrel jártak és noha nem lötték le, hogy a japán kampány megnyerése mit is tartalmaz, azért vannak elképzeléseink. Összefoglalva: az amerikai kampány a történelem újraélése, míg a japán kampány esetében is törekedtek a készítő a történelmi hűségre a feltehető dokumentumok alapján. Fontos megjegyezni, hogy ez nem csupán egy ki-

egészítő lemez lesz, hanem egy teljesen új játék. Bár már ránézésre is látszik (új helyszínek, új egységek, látható grafikai upgrade, amelyről a későbbiekben lesz szó stb.), hogy nem a már ismert *Midway*ről (és néhány új hozzácsapott pályáról) van szó, hanem mind az új kampány, mind a számtalan többjátékos játékmód, illetve a sandbox játékmódot lehetővé teszi, hogy nem spóroltak a puskaporral. A *Battlestations* márkanév tehát franchise-zá vált abban a pillanatban, hogy az Eidos angol anyacége zöld utat adott a magyar srácoknak a *Pacific* fejlesztésére. A csapat a *Midway*t készítő társaságból fejlődött ki/tovább, de a *Pacific* projekt alatt majdnem a duplájára nőtt a létszám.

A RAJONGÓK SZAVA SZENT!

Botond lelkesen vázolta, milyen komolyabb változtatásokra kell számítani a *Pacific*ben. Nemcsak a dizájn csapat szedte ízekre a *Midway*t és gondolkodtak el azon, hogy min lehetne javítani, mi



Több hektárnyi akció, földön, vízen, levegőben. Hatalmas anyahajók, üvöltő japán kamikaze zérók és fül-siketítő robbanások a rombolók ágyúiból... is.

az, ami esetleg nem sikerült annyira jól, hanem nagyméretű rajongói bázisukat is bevonták a fejlesztésbe amellett, hogy nem kevés, a *Midway*ből kimaradt ötlet is megvalósult. Rengeteg információt tudtak kideríteni belőlük, mely sokat segített azzal kapcsolatban, hogy mi imponált vagy épp mi imponálna nekik a következő epizódban. A taktikai térkép például igen meggyőző átalakuláson ment keresztül, az irányítás is egyszerűsödött, természetesen a grafikai motort is fel kellett készíteni az újonnan készült robbanás- és egyéb spe-

ciális effektokra, hiszen a PC ugyan dübörög, a konzolok képességei értelem-szerűen nem nőttek meg az előző epizód kiadása óta – csak a tartalom, amit bele próbálnak passzírozni. A grafikai elemek minősége tovább javult, minden egyes hajó az eredeti tervek alapján lett modellezve, ahol lehetőség volt rá, ugyan-ez igaz a repülőkre is, egészen a belsejükig, (ugyanis ezúttal már bele is lehet ülni a pilótáfülkébe, hogy belülről lehessen rácsapódni az anyahajókra, ha éppen japánokként játszik az ember). Minden épület és nagyobb objektum ízekre szedhető, azaz egy-egy torpedó- vagy rakétatalálat akár kettő vagy épp több részre is roncsolhat egy tengeralattjárót vagy hajót. A szárazföldi épületek lebontását is nagyon szépen oldották meg, ha ehhez még a már korábban emlegetett robbanás effektókat is odaképzelték, sejthetitek, hogy nem mindennapi pukkanásokban lesz részetek, ha játszatok majd a játékkal.

Ez a hajó légből kapott





A repülő pilótája nem teljesen van képen

Kevésbé ismert történelmi tény, hogy a piros orrú bohócrepülő némi vidámságot nyújtott a katonáknak a háború poklában



SZIGETRABLÁS!

Japánkodtunk kicsit



A LEGÉRDEKESEBB és legnagyobb kihívást jelentő játékmód a többjátékos módok közül az Island Capture, melyet szerencsére előben is láthattunk Nelson irányításával. Pont alapú, *Battlefield*-féle harc ez, melyen adott kontroll állomásokat nemzetünk fennhatósága alatt tartva növelhetjük előnyünket az ellenfélhez képest. Nemcsak az akciódús harc, hanem a taktikai térképen történő stratégiázás is nagy szerepet kap, melyben akár barátaink is részt vehetnek, ezzel is növelve az elengedhetetlen bajtársias, háborús flinget. Kíváncsi leszek rá, hogy mennyire lesz sikeres ez a mód, hiszen az Xbox Live lehetőségei mindent biztosítanak azok számára, akik gigászi ütközeteket szeretnének játszani a neten keresztül.

MINEK BONYOLÍTANI?

Az irányítás továbbra is átgondolt és dinamikus, egy-egy gombnyomással történik minden, persze azért némi gyakorlásra szükség van ahhoz, hogy egy repülőről elengedett torpedó épp jó helyre csapódjon be a megsemmisíteni kívánt szárazföldi objektumba. Az egységek közötti váltások nem okoznak gondot a játékmotornak, akár a több kilométerre lévő másik göbzibe is belecuppanhattok anélkül, hogy egy picit is matekozna a dolog. Némi kompromisszumot azért kellett ezért kötnie a grafikusoknak, de a legtöbbször a játékosok számára érzékelhetetlen fi-



Már-már esélytelennek tűnt a harc, amikor megérkezett az erősítés: hetven darab BASISK márkájú IKEA-állólámpa

MULTI HENT

Szénné pörköltük egymás arcát



TÖBBSZÖR VOLTUNK MÁR az Eidosnál, de ennyire sohasem nézhettünk körül, mint most. No persze először a szendvicsekre repültünk rá (*Flatline... - mazur*), amit emlékeim szerint egy nagyon csinos recepciós lánykának kellett volna felszolgálnia, de végül ő nem volt jelen (*Flatline!!! - mazur*), így csak addig majszolgattuk szomorúan őket, míg meg nem jelent Söröss Attila, az Eidos Magyarország feje, majd rendkívül előzékenyen felfedte, mivel is fogjuk tölteni a következő néhány órát. Nelson és Rfx is segítségére volt, akik minden kérdésünkre választ adtak, ami nem számított abban a pillanatban topszíkirt információknak. Nagyon hasznos és kellemes délutánunk volt tehát náluk, melyből tetemes időt azzal töltöttünk, hogy a prezentációjukat figyeltük, majd közel háromnegyed órát mi is repülhettünk többjátékos módban egy pályán, miután az egyéni misszióinkat teljesítettük. Mire mindennel végeztünk, már be is esteledett és mosolygósan, a játék konzolos sikerének biztos tudatában távoztunk főhadiszállásukról.

nomhangolással elérték, hogy nagyon jól néz ki a játék még akkor is, ha óriás csaták zajlanak éppen.

A FŐHŐS: A HÁBORÚ

Érdekes, hogy ezúttal úgy döntöttek a srácok, hogy nem lesz egy kiemelt hős, hanem a háborúra, mint élményre koncentrálnak elsősorban. Ez kicsit furcsának hatott, lévén nincs kihez kötödni, nincsenek olyan szereplők, melyek állandóak és megszerethetőek, bár ebben úgysem az én véleményem, hanem a játékosoké számít majd, akik állítólag épp ezt szerették volna. Érthető, hogy nehezé azonosulni valakivel, aki a követke-

ző pillanatban le is zuhanhat, megsemmisülhet, vagy elsüllyedhet, majd gombnyomásra fel is bukkan is a következő repzi az anyahajón, hogy újra próbálkozhasson a játékos, hisz az ennyire szabad játékménethez ez társul. A hangok kárpótolnak bárkit azért, hogy nincs kivel kommunikálni, ugyanis a többi pilóta, vagy épp az anyahajók, rombolók, meg mindenki folyamatosan ontja a szöveget és információt, melyet aztán a játékos vagy felhasznál, vagy sem. Értelemszerűen minél több infó lapul agyunkban, annál könnyebb teljesíteni a missziókat, így érdemes figyelni rájuk, nem csak zenét hallgatva gyilkolni a pálmákat össze-vissza. A szinkronhangokba Botond elmondása szerint sajnos nem volt túl sok beleszólásuk (értsd: semennyi), így azoknak előre üzenem, akiknek nem fog tetszeni a japánok vagy épp az amerikaiak hangja, ne a magyar srácokat okolják érte. A hangeffektekkel szerencsére talán ennyi gond sem lesz, ha elég hangos a játék, akkor bárki, aki játszeni fog vele, izzadt ülőgumókkal szorongatja majd a kontrollert és adrenalinától tocsongva örül, hogy nincs otthon az aszszony és bomboltatheti a háborút. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/battlestations-pacific

Közép-Európa legnagyobb játékfejlesztői konferenciája.



GAME DEVELOPERS FORUM

GDF2009

2009 • 04 • 30

**Gyere és hallgasd meg
a legnagyobb játékfejlesztők előadásait!**

**Időpont: 2009. április 30, csütörtök
Helyszín: Budapest, Cinema City Aréna**

Részletek: www.gdf-hu.com

Támogatók:



XBOX 360™
GIGABYTE™

Kiemelt médiatámogatók:

index



Szervezők:

GameStar MCB

2009. április 30. • Cinema City, Arena Plaza



Jelenetek, melyek mindig kimaradnak a kutyaedeles reklámfilmekből



Apóka átkokat szór a pókra

THE DARK EYE: DEMONICON

KIADÓ The Games Company **FEJLESZTŐ** Silver Style **MEGJELÉNÉS** 2010 közepe **RÖVIDEN** Hagyományos fantasy szerepjáték, amiben a játékos a világ megmentése mellett akaratlanul részese lesz egy súlyos családi drámának.

Aventuria másodvirágzása egy varázslatos szépségű adaptációban teljesedik ki

//Chavalier



MIT TEHET AZ EMBER, ha egyszer csak azt suttogja mindenki, hogy a férfi, akit apjaként tisztelt, az ember, aki felnvelte, egy aljas gazember, egy törvényen kívüli, egy gyilkos? Vagy elhiszi a pletykákat, vagy...

Ez az a „vagy”, amivel a *The Dark Eye: Demonicon* története kezdődik. Legyen a játékos esendő ember, fennhéjázó tünde, vagy zsémbes, ám arany szívű törpe, ki kell derítenie az igazat. Valóban igazak a vádak, valóban nevelőapja akarta megölni élete nagy szerelmét, Calandrát, vagy valami másról van szó? Ilyen és még ennél is izgalmasabb kérdésekre kap majd választ az a játékos, aki belevág a *Das Schwarze Auge*, vagyis a *The Dark Eye* (még vagyisabb: A Sötét Szem) történeteinek otthont adó Aventuriában játszódó kalandba.

HŐST IDE!

Egy hagyományos szerepjáték – márpedig a *The Dark Eye: Demonicon* az első híresztelésekkel ellentétben nem akció-RPG – a karaktergenerálással indul. Mint már említettem, a dolgok jelen állása szerint egyelőre három faj női és férfi képviselőjének bő-

rébe bújhatunk. Játsható fajok és kasztok tekintetében viszonylag bő választék áll rendelkezésünkre. A tündék rajongói egy tisztavérű és egy keverék, míg az emberbarátok három típus közül választhatnak. A törpek híveit nem állítják választás elé, Aventuria számos törpeklánja közül csak az egyikből nézhetünk magunknak főhóst. A specializációra is lehetőséget adó kasztokra sem lehet panasz, az izomagy-szemfényvesztősettenkedő enyveskezü trojka különféle változatainak köszönhetően garantáltan megtaláljuk azt a kaszt-faj kombinációt, amelyik nekünk szimpatikus. Ugyanakkor vannak bizonyos megszorítások is (*már itt is?! - mazur*), példának okáért egy tündéből nem képezhetünk varázslót, bármennyire is szeretnénk. A szakértelmek amellet, hogy jól mutatnak leendő hősrünk önéletrajzában, pénzszerzési forrásként szolgálnak és a társadalmi integrációban is szerepet bírnak. Nyilvánvaló, hogy másként fogadnak a városlakók egy kereskedőt, mint egy trubadúrt vagy egy kovácsmestert. A mai divatirányzatnak megfelelően már nem csak a fizikai attribútumokra és az ilyen-olyan tanult képességekre szoríthatjuk el a kezdetben

rendelkezésünkre álló pontokat, hanem avatárunk külsejét is saját szánk íze szerint formálhatjuk. Ha bárki úgy véli, semmi sem mutatna jobban egy ezüstszürke tüsi hajkoronával ékesített, acélos tekintetű férfiúnál, nosza, vissza ne fogja magát!

Érdemes lesz valóban olyan hőst kreálni, ami szívnek és szemnek egyszerre kedves, mert a játékidő túlnyomó részében egyedül fogunk kalandozni, és csak hébe-hóba csapódnak hozzánk társak néhány küldetés erejéig. Ezen NJK-k (ánhéjusul NPC-k) fölött nem gyakorolhatunk majd semmilyen kontrollt, ugyanis irányításukról az ígéretek szerint egy valóban okos, és az adott szituációra logikusan reagáló mester-séges intelligencia gondoskodik. Adott mondjuk egy háznői méretű rusnyaság, amit hősrünk bátran megrohamozna, de nem kizárható, hogy ideiglenes szövetségese összerondítja a gatyáját az ellen láttán, és inkább megkeresi a legközelebbi olajfoltot, amire nem rest rálépni.

ESMERALDA – 128. EPIZÓD

A történet szálainak boncolgatása mellett komoly szerepet szánunk a fejlesztők a társas kapcsolatoknak. Nem



Mulatságosan hangzik, de egyes sajtóorgánomok következetesen összekeverik a *The Dark Eye: Demonicon* a *Drakensang: The Dark Eye* folytatásával, ami valójában *Drakensang: The River of Time* címmel jelenik meg 2010-ben.



Khazad-Dúm hídja, második jelenet, csapó!



Páncélos törpe lopakodás közben



Egy néző nem bírja tovább a helyettes tenor rikácsolását, színre lép és lesújt



Kicsi lány egyedül az erdőben, de hol a farkas?



A CSALÁDALAPÍTÁS PERSZE NEM CSUPÁN HANGULATI ELEMKÉNT JELENIK MEG, HANEM A JÁTÉKÉLMÉNYRE IS JELENTŐS HATÁST GYAKOROL

JOBBRA VAGY BALRA?

Megboldogult gyerekkorom idején a lapozgatós könyvekben (Kaland, Játék, Kockázat és társai) meghozandó döntések jelentették a legnagyobb kihívást. Azóta feljebb léptem az evolúció számléltárájára, így most a monitor előtt görnyedve döntök életről vagy halálról, amennyiben valamelyik játék lehetőséget kínál rá. A *Demonicon* szerencsére ezzel kecsegtet, hiszen a fő és mellékküldetések végrehajtása során több opció is a rendelkezésünkre áll. Az egyik kiragadott példa szerint úton lévő kereskedő jól őrzött udvarházába bejuthatunk erőszakkal, fortélyal, zsarolással, vagy akár álruhában is. Minden döntésnek meglesz a következménye, amelyek esetenként morális jellegükből fakadóan érzelmi terhet pakolnak a nyakunkba. Ez egyelőre nem több, mint ígélet, de a megvalósításig még hátra van legalább egy év.

A saját fejlesztésű grafikus motornak köszönhetően valóban szemkápázható látványt nyújtanak az eddig látott képek, így talán nem is csoda, hogy az első pillanatban csak ide-oda kaptam a fejem és ámuldoz-

tam. A lehető legegységesebb animációval kívánják mindezt mozgásra bírni, ráadásul egy olyan világban, ahol az összes két- vagy többlábú virtuális szereplő éli a maga kis életét nap-szak, időjárás, bendője tartalma és erszénye mérete függvényében. Fel sem merülhet annak az esélye, hogy az a halász, amelyik hajnaltól a kikötő vizén ringatózik ladikjával, az éjszakát is ott töltse. Szépen kiköt, eladja a fogást, esetleg beugrik egy közeli ivóba, mielőtt hazafelé venné az útját. Az egész város él és lélegzik, akkor is, ha a játékos nem csinál semmit, csak ácsorog a főtéren, míg egy arra tévedő őrző rá nem pirít, hogy csövezni tilos. Ha a fent leírtaknak csak a fele teljesül, akkor egy kiváló szerepjátékkal gazdagodhatunk jövőre. Különösen érdekes lesz majd összevetni a *Drakensang* szintén DSA rendszert használó folytatásával, hiszen szinte egyszerűen lépnék a nagyközönség elé. **CS**

KAKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

<http://gamestar.hu/jatek/das-schwarze-auge-demonicon>

elég, hogy faji, vallási és szakmai alapon is megkülönböztetés áldozata lehet a játékos, annak is komoly jelentősége van, hogy sikerül-e valamelyik, a történet szempontjából is jelentőséggel bíró leányzóval romantikus kalandba bonyolódunk, letelepedünk, családát alapítunk, avagy sem. Tessék szépen megkapaszkodni a következő sorok olvasása közben, sőt, külön megkérem kiskorú olvasóinkat, ugorjanak a következő közcímhez! A *The Dark Eye: Demonicon* a hetero párok mellett a lesbikus kapcsolatokat is támogatja. A homoerotikus vonal másik felének rajongóit kénytelen vagyok kiábrándítani, csak női karakterek léphetnek a más-ság útjára, férfiak nem. Egyelőre nem tudni, hogy miként képzelik a fejlesztők a lesbikus párok családtervezését, de legalább marad néhány izgalmas kérdés az elkövetkező hónapokra is. Ha kiindulunk abból a felállásból, hogy hősünk felcsipett egy csajszit, majd annak rendje, s módja szerint elbeszélgett vele a virágokról és a méhecskékről, akkor az sem árt, ha van hol házaséletet élni. Erre leginkább egy saját otthon alkalmas. Ilyet szerencsére több településen is felhúzhatunk, a később szépen csinosítható építmény vi-

szont attól függően, hogy melyik faj és melyik kaszt mellett döntöttünk, sajátos arculattal bír majd. Egy mágus például csak egy magas toronyban érzi jól magát, ahol csigalépcsők kötik össze az egymás fölött elhelyezkedő szinteket és még a hálószoba is úgy néz ki, mint egy laboratórium. A családalapítás persze nem csupán hangulati elemként jelenik meg, hanem a játékélményre is jelentős hatást gyakorol. Egy odaadó családapa/családanya rendszeresen hazajár, törődik az asszonnyal, a porontyokkal, rendben tartja a portáját, akkor a szomszédok és úgy általában a település lakói befogadják maguk közé. A köztisztelőnek örvendő játékosok gyakrabban számíthatnak szövetségesek segítségére, mint azok, akik magányos farkasnak születtek, vagy csak szexuális tárgyként kezelik partnernőjüket. Igaz, ennek az útnak is megvan a maga előnye: ilyenkor jóval több időnk nyílik a kardvívás, a zárfeltörés, az alkimia, a jövődömondás és egyéb jártasságok csiszolására. Aventuria legtehetségesebb pengeművészei és varázslatdobálói mind magányosan élnek és többre értékelik a futo kalandokat a szerelemnél.

GAMESTAR TOP 10

Top 10 dolog,
a legerőszakosabb játékok! //Flatline

ÜDVÖZLÜNK MINDEN kedves egyorrú nézelődőt és agresszív videójátéktól megvadult fiatalt! Ezúttal elővesszük a BDSM szerköt és korbáccsal, meg fekete, magas sarkú

lakkos csizmás módon csapunk a szósz kellős közepébe. Olyan játékokról lesz szó, a miket játszva nehéz arcizomrezenés nélkül befogadni a vizuális erőszakot, melyet árasztanak magukból.

KILLER 7

A Capcom Gamecube-ra érkezett játéka elsősorban azzal keltette fel az emberekben az érdeklődést, hogy cel shaded grafikájával, meg embertelenül fura játémenetével indult hódító körútjára. Természetesen az is kellett a sikerhez, hogy a hét választható hős közül, akik mind más és más tulajdonsággal és fegyverekkel rendelkeztek,



legalább a háromnegyede vért igyon reggelire, csak poénból is akár. A gyilkolásra nagy hangsúlyt fektettek a játékban, melyet a sötét és csavaros sztoriba ágyazva, a rendhagyó TV-manipulációs karaktercserével együtt sokan üdvözöltek. Még többen viszont kevésbé. Nem ez lesz az első játék, amivel szívesen játszatnánk meglévő és leendő gyerekeinket, az tuti.

9.

50 CENT BULLETPROOF

Nem tudom, hogy csak az „énekes” (haha) imidzse miatt, vagy tényleg ennyire elborultan durvának tervezték ezt a játékot. Ráadásul azért fura ez a dolog, mert a legtöbbször nem sül ki jó játék valamiből, ha lépten-nyomon durválnodni lehet benne. A Postal is ezért rétegjáték, a *Condemned*-ből is ezért adnak el viszonylag keveset, plusz

itt még a történet is ultragyenge, nem is beszélve arról, hogy végtelen mennyiségű haszontalan erőszak lapul a játékban. Itt már-már *MadWorld* szintre érkezik az agresszivitás, azaz mosolygunk rajta, nem pedig meghökkenünk, pont úgy, mint a *Postal* esetén – ott mégis egy picit kevésbé nyomja el a rossz játék hangulata az összélényt.

10.

RESIDENT EVIL 4

Általában azt gondolná az ember, hogy az erőszak együtt jár a horror elemekkel, noha ez nincs feltétlenül így a listánk alapján sem, hiszen egy *Silent Hill*t sem látni például erre felé. A *Resident Evil 4* azért kerülhet viszont a listába, mert több falnyi helyi lakost (nem-zombit) kell kiirtani a játék folyamán, ráadásul a legkülönfélébb fegyverekkel. Lehetőleg térden löve. Ez önmagában még csak *Serious Sam* szintű gyilkolás lenne, de annyira élethűen emberszerűek a (nem-)zombik, hogy minden egyes shotgun lövésnél kaján vigyorral figyeljük hátracsapódásukat.



8.

SOLDIER OF FORTUNE 2



Az erőszak ebben a játékban inkább ficsőr volt, mint alaplélek. Meglepően sok módon lehetett megcsónkítani harc közben egy ellenfelet, majd nézni, ahogy fél lábbal próbál a nyílt terepről fedezékbe tántorogni. A teljes arcmasszázs adó fejlődésektől kezdve a nagyon brutálisan szétloccsantó lövésekig, olyan fegyver arzenállal garázdálkodhattunk, hogy órákon át bárkit képes volt lekötni a sebzés és lövöldözés élménye, anélkül, hogy egy centit is foglalkozott volna a történettel, vagy bármivel a fájdalom okozáson kívül.

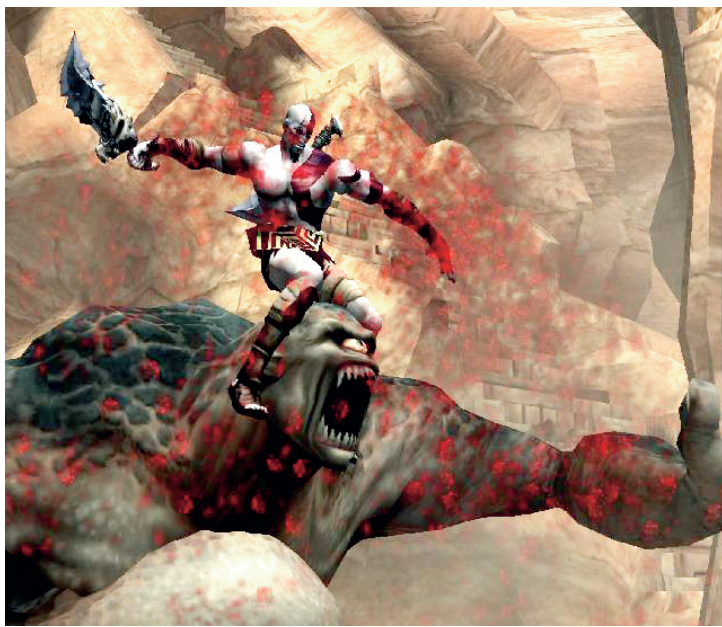
6.

DOOM / WOLFENSTEIN 3D

A *Doom* alapvetően nem került volna bele a listába, de a szerkesztőség összes vén rókája tiltakozott volna, ha nem szerepel. Végére is teljesen jogosan van jelen, lévén az a pár ezer darab Imp vagy Pinky Démon, amit ki kell nyírni a játék folyamán – nem is beszélve a náci katonákról –, jó hamar megadta az FPS-ek alaphangulát, már a kilencvenes évek elején. Az

akkori ellenőrzéseken nem is tudom, hogy csúszhatott át a játék, de valahogy mégis sikerült neki, és elkezdődött az, aminek hatására ma már csak azt érezzük, hogy tulajdonképpen bármit meg lehet mutatni egy játékban erőszakosság terén, kivéve terhes nőt és gyereket gyilkolni. Bár a *Postal*nak még ezt is majdnem sikerült teljesítenie.

7.



CONDEMNED

Aki még nem suhintott az óriási tűzoltó bal-tával egyet ellenfele felé, az nem tudja, mekkora jószág a *Condemned* harcrendszere. Olyan szuper kézitusákat kódoltak és annyira pöpecül belőtték a fizikai erőhatásokat hozzá, hogy minden egyes hand-to-hand harc kéjmámor. Amint megnyomjátok az egérgombot támadás végett, már jön is az adrenalin, hogy jól találjátok el az ellenfelet, a megfelelő pillanatban, amikor épp nem blokkol. Ha sikeres a találat, jön a mosolygás, a visszazédelgő, vérző, köhécselő és anyázó ellenfelek láttán és hallatán.



4.

GOD OF WAR

Ha egyszer egy játékban úgy döntenek a dizájnerek, hogy egy istenség irányítását engedélyezik, óhatatlan, hogy rögtön mindenki ki akarja használni páratlan erejét vagy halhatatlanságát. Halhatatlan ugyan nem volt teljes mértékben a játékos a *God of Warban*, de az, hogy egy halvány kis gomb érintésére országnyi mennyisé- gű ellenfelek kombózódtak le, az már

döfi. Ha ráadásul még kicsit többször is rátapadtunk a gombokra, akkor meg aztán olyan vér és gyilkor- kán fröcsögött le a képernyőről, hogy csak na. A *God of Warban* nem létezik olyan, hogy szimpla ölés. Itt művés- zien kivitelezett, gyönyörű mozdulat- soros, ultragigahentes kombók van- nak csak, amik gyakorlatilag eladták a játékot.

5.

POSTAL / POSTAL 2

Nem tudom, miért szeretik annyira so- kan a *Postal*t, hiszen nincsen konkrét célja, csak és kizárólag az, hogy szaba- don kószálva, minél többet irtsuk a kő- rülöttünk élőket. Nem elég tejért le-

ugrani a boltba, majd a hosszú sor mi- att felrobbantani az egész ABC-t, vagy épp az állandóan a játékokban rejlő erőszak miatt tüntető képviselőket fel- gyűjtani, majd levizelni, hanem konkrétan akármit és akárhol felrobbantha- tunk. Eközben persze a zsarukat is nyu- godt szívvel kivégezhetjük, ha sokan jönnek, akkor pedig csak egy kicsit ha- tékonyabb fegyvert kell keresni a fegy- verlistában és már mehet is a harc. Nemsokára érkezik a következő epizód, kíváncsi vagyok, milyen szintre emel- ték a *Postal 2* amúgy is magas toleran- ciaküszöbét.



3.



MORTAL KOMBAT

A játéktérmeiben nem volt jellemző a túl véres játékmenet, semmilyen ve- rekedős játékban, egészen addig a pil- lanatig, míg az Acclaim ki nem hozta a *Mortal Kombat*t. Azt hiszem, senki- nek sem kell felelevenítenem, miről is szól a játék, sőt, legtöbben még ked- venc karaktereinek kivégzés mozdula- tait is simán nyomják fejből. A második

részrel ugyan próbáltak egy kicsit a ko- molytalanabb irányba fordulni a fej- lesztők, a Babality és a Friendship ki- végzések behozásával, de az eredmény az lett, hogy összességében véve az *MK* sorozat elvesztette azt a durva va- rázsát, ami miatt, mint egy tiltott gyü- mölcsöt, mindenki imádta. Ki ne szeret- ne Scorpion lenni, most nem azért...

2.

GTA-SOROZAT

Talán meglepő a győztes személye, de nem lenne lista, ha ne szerepelne raj- ta az oly sokat támadott *GTA* soro- zat. Az első részekben még csak felül- nézeti GOURANGA kombót tolhattunk, ha az útszéli csoportosan haladó hívő- ket elgázoltuk, később viszont sokkal konkrétabb vizuális ábrázolás mellett lehetett akárkit agyonverni. Emlék-

szem, én is órákat rohangáltam a *San Andreasban* egy szem baseball ütővel, hogy megnézzem, mennyi ribizlit kell szétverni ahhoz, hogy a zsaruk beke- ményedjenek, vagy az összes örömlány féljen már tőlem. Sajnos túl sokat, de tény, viszonylag élvezetes volt péppé zúzni mindent, ami szembe jött. Azért csak módjával ajánlott a dolog.



1.



PARABELLUM

KIADÓ Acony **FEJLESZTŐ** Acony **RÖVIDEN** First Person Shooter Counter-Strike alapokon, vegyítve némi mikrotranzakcióval **MEGJELENÉS** 2009 őszi

A németek saját Counter-Strike-ot csinálnak, többnyire ingyen és bérmentve //Mayer

KEVÉS OLYAN FEJLESZTŐ-CSAPAT VAN ma a világban, mely olyan szerencsés körülmények között alakulhatott meg, mint a német Acony. Garázsfejlesztőkről már hallottunk, és a Crytek is amolyan családi vállalkozásnak indult, azonban az Acony olyannyira családi, hogy alulról a legtetejéig szinte csak a Herbst família tagjai alkotják. Hamarosan megjelenő játékuk a *Parabellum*, mely azon szimpatikus szokásokat követi, hogy ingyenesen lesz elérhető. No persze lassan a test-

tel, azért tudjuk már nagyon jól, hogy ennek az üzleti modellnek is van egy kisebb bökkönye, de lássuk csak miről is lesz itt szó.

KÁNTOR SZIMATOT FOGOTT

Első ránézésre a *Parabellum* egy hétköznapi *Counter-Strike* klónnak tűnhet, hiszen adott egy terrorista elhárító csoport és a gonosz szindikátus, akik egymással hadakoznak különböző pályákon, változatos feladatok teljesítésével cukkolva egymást. Ez a formula már számos multiplayer orientált FPS szerepében vált be, így a szórakozás garantálnak mondható. Az újdonság azonban az lesz, hogy mindezt teljesen ingyen élhetjük át, amennyiben a *Parabellum* mellett tesszük le voksunkat. Az akár 15 játékost is felvonultató mérkőzések elején választhatunk a különböző fegyverek között így igényeinknek megfelelő felszereléssel vágatunk neki az ütközeteknek. A *CoD*-ból már jól ismert ranglétra is jelen lesz a játékban. Tapasztalati pontjainkkal újabb és újabb fegyverek válnak majd elérhetővé, azonban annak érdekében, hogy ne kerüljünk össze csúcskategóriás gépkarabélyal rohangászó profikkal, a random meccseken csak a képességeinkkel közel azonos játékosokkal érezhetnek össze. Meccsek között egy fegyvermentes 3D pályán flangálhatunk, ahol ha-

verkodhatunk vagy bajtársakat kereshetünk. Avatárunk avagy katonánk külsejét testre szabhatjuk, azonban a lehetőségek bizony limitáltak lesznek. Itt lép színre a valódi pénztárcánk, ugyanis ahhoz, hogy igazán egyedi kinézettel riasszuk az ellent, már fizetnünk kell. A cipőtől kezdve a zokniig bármit változtathatunk és egyedivé varázsolhatunk, amennyiben bankszámlánkról némi összeget átutalunk az Acony számára. Szerencsére fegyvert vagy bármi mást ami előnyhöz juttatna minket, nem fogunk tudni vásárolni, a mikrotranzakciókkal csupán a karakterünket tudjuk csinosítani. Annyi hatása azonban mégis lesz a játékmenetre, hogy azon játékosok akik perkálnak, gyorsabban tudnak majd szintet lépni, így hamarabb eljuthat az ember a nulláról a toligába. A fejlesztők elmondása szerint ha egész nap fenn vagyunk és játszunk, akkor semmit nem veszünk majd észre ebből. Azonban ha valakinek nincs ideje egész nap nyomulni, és hajlandó egy kis pénzzel hozzájárulni az élményekhez, az éppen ugyan oda juthat napi néhány óra játékkal, mint a nem fizető egész nap játszó gamer.

vőben folyamatosan adnának ki frissítéseket a játékhoz, így az alap városi környezetet idéző pályák mellé sivatagos, dzsungles és egyéb szórakoztató helyszínek is bekerülhetnek. Azonban frissítésként érkeznek majd újabb fegyverek is, és természetesen pénzért megvásárolható ruccik a karakterekre. Fontos hangsúlyt kap a közösség, és bár nem konkrétan felhasználói tartalomról beszélnek az Acony-nál, de egy beépített visszajelző rendszernek köszönhetően a játékosok ötletei bekerülhetnek a játékba. Nem lesz azért zöld szőrös elefántormány puska, de egy felhasználó nemrégiben a gumibotot vetette fel, mint hiányzó eszköz, ez állítólag a későbbiekben be is kerül majd a *Parabellumba*. Ilyen feltételek mellett, a már jól bejáratott *Counter-Strike*-os alapokkal és a látványért felelős Unreal Engine 3-al a fedélzeten a *Parabellum* mindenképpen egy igéretes színfoltja lehet majd az online játékok világának. Első blikkre nem is mondanánk meg, hogy ezért nem kérének el egy teljes játék árát, úgyhogy az ingyenessége csak ne riasszon el senkit. **GS**



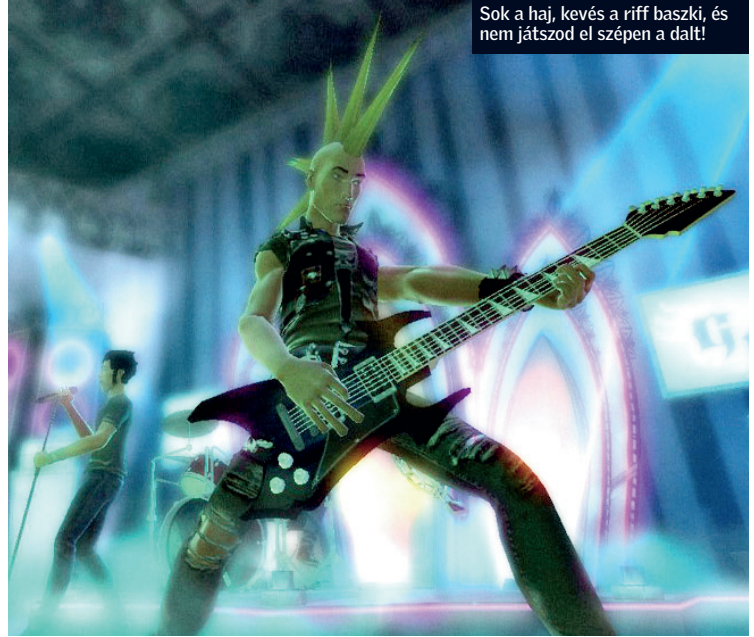
ITT HALLGATNAK RÁNK

Az Acony a *Parabellum*mal azonban nem csak egy éppen felkapott játékot szeretne letenni az asztalra. A jö-

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/parabellum



Sok a haj, kevés a riff baszki, és nem játszod el szépen a dalt!

GUITAR HERO: WORLD TOUR

KIADÓ Activision **FEJLESZTŐ** Aspyr **RÖVIDEN** A nagysikerű rockstár-szimulátor folytatódik PC-n is, immáron teljes banda üzemmóddal **MEGJELÉNÉS** 2009 nyár

Ragadd meg a billentyűzeted, kapd fel cilindered és szemüveded, és szóljon a Bánya lehetné!

//Mayer

AZ IGAZ, hogy a legjobb koncerteknek az esetek többségében a nagyszínpadon a helyük, azonban az Activision valamiért úgy gondolja, hogy azért, mert egy HD tévé nagyobb mint egy monitor, rögtön kizárja a kisebb „színpadot” a turnéból. Legalábbis eleddig nehézkes karriert futott be a méltán népszerű *Guitar Hero* sorozat a PC-s platformon. A tavaly év végén megjelent *World Tour* alcímre hallgató gyermek új fordulatot hozott a sorozat életében, hiszen a *Rock Band*ben először szereplő teljes banda ficső (azaz immár dobolhatunk, énekelhetünk is az

eddig megszokott gitározás mellett) itt debütált *GH*-s játékban. A siker természetesen nem maradt el, hirtelen megugrott az önfeledten dobolás-gitározós-basszerolós-éneklős partik száma a konzolok körében. A gond csupán az, hogy mindebből szegény PC-sek ismét csak ki-maradtak. Legalábbis eddig!

INDUL A BANDAJÁRAT!

A *Guitar Hero World Tour* a már évek óta ismert formulát követi, és aki nem ismerné vagy nem hallott volna már a műanyag gitárok csodájáról, az bizony veszen magára. A *World Tour* abban különbözteti meg magát a korábbi címektől, hogy immáron nemcsak egy szál gitárral törhetünk a csúcsra, de dobbal vagy akár mikrofonnal is kiverhetjük a balhét a szomszédnál. Akár négyen is összeállhatnak a haverok és bandát formálva zúzhatnak végig az éjszakába offline vagy akár online más felállások ellen. Persze ez semmivel sem több egy *Rock Band* copy-paste-nél, ezért a fejlesztők egy zeneszerkesztő stúdiót is beleművelték a játékba, így akár saját számot is kreálhatnak a rajongók. Ez király ugyan, de sokaknak nagyon bonyolult lett, és az elkészített dalok hangminősége is hagy némi kívánni valót maga után. Végre azonban nem csak azoké lehet a műanyaggitáros rockstár érzés, akik

már valamely konzollal rendelkeznek, hiszen a PC-sek is elkezdhetnek spórolni a hangszereikre, nyáron ugyanis érkezik a *Guitar Hero World Tour*! Egyelőre annyit lehet tudni, hogy az alapjáték vásárlásakor nem kell kistargoncával megközelíteni az üzlethelyiséget, a boltok polcaira csak egy szál gitárral felszerelt pakk kerül fel (pedig milyen jó kis móka volt a fél városon átcipelni a dobbal és gitárral felszerelt dobozt). Persze ahhoz, hogy igazi bandaként kezdhesünk zúzni, szükségünk lesz a dobra, a mikrofonra és még egy gitárra. Amennyiben a közeli boltban lesz véletlenül konzolos műanyag csoda, akkor nincs más hátra, mint megvenni ami hiányzik, a PC-s *World Tour* ugyanis ezeket fogja szeretni. A Music Studio azonban egy kemény kasztrálás esik át. Saját számokat továbbra is készíthetünk, de az előzetes információk szerint nem lesz módunk arra, hogy az interneten keresztül megosszuk ezeket. Ez meglehetősen furán hangzik, hiszen a felhasználói tartalom lenne a lényege az egésznek, így reménykedünk abban, hogy csak félbeszéltek az Aspyr munkatársai. Elég nagy blódlí voltna, ha a napokig csiszolt *Super Mario Bros* című dal átíratát nem tudnánk megosztani a nagyvilággal (de egyébként itt lehet a kutya elásva: a jogi problémák, ugye...). Ami viszont biztos, hogy nem lesz DLC,

így az alap 86 számmal kell majd elszórakoznunk. Erre sem tudunk okosat mondani, néhány nyomdafestéket nem tűrő megnyilvánuláson kívül, hiszen a letölthető tartalmak virágkorában egy ilyen döntésnek bizony se füle se farka.

NYÁRI MELEG HELYETT FESZTIVÁLT A SZOBÁNKBA!

Aminek viszont örülhetünk, hogy nem is kell sokat várni, nyártól már a monitoron is élvezhetjük a *Guitar Hero* sorozat banda üzemmódját. És végre dobolhatunk! (Szerkesztőségünk több tagjának elmondhatóan örömet okoz ám ez!) Kisebbségi fenntartásaink vannak, hiszen az online lehetőségek közül egyedül a multiplayer lesz elérhető, mely móka ugyan, de valljuk be, jobb volna a haverokkal együtt kornyikálni a Queen-től a We are the Champions-t, azonban ez sajnos nem része az alapsomag-nak. Nyárig még van idő, talán addig az Activision is belátja, hogy a PC-sek nem egy butított, későn kiadott *Guitar Hero*-t érdemelnek, hanem egy teljes és komplett szórakoztatást, melyet a konzoltulajok már tavaly megkaptak.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/guitar-hero-world-tour

A large, vibrant explosion of orange and yellow flames and smoke, centered in the upper half of the page. The explosion is the background for the main title.

GSO

GAMESTAR ONLINE

ELINDULT! MINDEN VAN, MINT BÉCSBE'
SCHÄTZE! NA KLAR! TSHÜSS! LANDWIRTSCHAFTAUSSTELLUNG! 'WIEDERSCHAU!

www.gamestar.hu





NEM IS TUDOM, mivel kezdjem, annyira pörögnek a dolgok... Először is nyilván meg kell emlékezni arról, hogy elindult az új GameStar Online! Remélhetőleg már mindannyian meglátogattátok, esetleg némi konstruktív kritikával is illettétek. (Ezt külön köszönjük.) Azt tudjuk hogy fehér, észrevettük mi is, és ugyan sokan azzal sokkoltak minket, hogy kifolyik a szemük, remélhetőleg erre senkinél sem került sor.

Az elkövetkező időszakban nagyon sok szolgáltatást szeretnénk még belezsúfolni, úgyhogy a bugfixálás mellett ezen dolgozunk: nézetek vissza gyakran, gyermekünk villámgyorsan cseperedik.

A másik izgalmas dolog, hogy kivételesen (ez tényleg ritka) három hónapra előre le vannak fixálva a címlapjaink – ez nekünk nyilván jó, mert kevesebb az idegeskedés, de Ti is értékelni fogjátok, ha meglátjátok, milyen címeink lesznek a következő időszakban. Langyos tavaszt-nyárelőt vártunk, de ehelyett csak kapkodjuk a fejünket... A csehországi családlátogatás (Mafia II) csak a kezdet volt... Most látjuk csak igazán, milyen durva játékfelhozatal lesz idén! Friss levegő, kirándulás? Hosszú séták, jó könyvek? Kackac!

mazur

58 GODFATHER II

Családban maradt



70 DARK SECTOR

Május hurka véres Gyurka

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 50 DEMIGOD
- 56 EGY KÁVÉ MELLETT... GÁSPÁR JÁNOSSEL
- 58 GODFATHER II
- 62 THE LAST REMNANT
- 66 DARK SECTOR
- 70 RED ALERT 3 UPRISING



- 72 LEISURE SUIT LARRY - BOX OFFICE BUST
- 74 GRAND AGES: ROME
- 76 WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT
- 78 WATCHMEN - THE END IS NIGH
- 79 METIN2
- 80 WANTED: WEAPONS OF FATE
- 82 GREY'S ANATOMY
- 83 STORMRISE
- 84 AFRO SAMURAI
- 85 EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZZARD
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

KULISSZA

Mai vendégünk BZ lett, legfőképp terápiás céllal. Aranytorkú barátunk aranytorkán ugyanis ma kis híján fennakadt egy komplett, 101 gombos billentyűzet, mert napi frusztrációját levezetendő azt készült megenni – helyette inkább felajánlottuk neki a megtisztelő miniszterelnök... „hónap dolgozója” titulust. Gratulálunk!



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 részrehajlásnak nálunk nincs helye.

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

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

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

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

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

DEMIGOD

KIADÓ Stardock **FEJLESZTŐ** Gas Powered Games **RÖVIDEN** Valós idejű stratégiai játék táblás játékokra emlékeztető pályákon, fiktív félistenekkel, szerepjátékos elemekkel vegyítve.

Isteni pöröly csattan az arcodon? Üss vissza!

//Duncan

EGY ISMERŐSÖM (már vagy egy évtizeddel ezelőtt) dolgozott egy magyar fejlesztőcsapat munkatársaként 5 néhány hónapig. Azért ilyen rövid ideig, mert jobbnak látta otthagyni őket, miután az egyik dizájnér a készülő játék tervezésekor a következőt kérte a kollégáktól: „Játsszatok sokat a *Starcraft*-tal, és írjátok össze, hogy mik a legjobb dolgok benne, mert ezeket fogjuk felhasználni a játékunkban!” Na, így könnyű fejleszteni. Főleg másodvonalbeli, jellegtelen, unalmas, közepszerű tucatjátékokat. Gondolom, nem is én vagyok az egyetlen, aki jobban rokonszenvezik azokkal a készítőikkel, akik egy-egy játéktílusban hajlandóak újat alkotni, bátor, kreatív ötletekkel hozzányúlni témákhoz, és nem pusztán az elődök által kijelölt nyomvonalat követik. A 4 évnyi *Dungeon Siege*-ezés után a *Supreme Commander*-rel az RTS műfajába berobbant Gas Powered Games így aztán nagyon szerettük, és a *Demigod* kapcsán is igen pozitív előjelek alapozták meg lelkesedésünket. Mindez annak ellenére így van, hogy a projekt vezetésében a fejlesztés alatt több változás is történt (most éppen Mike Marr a vezető dizájnér, aki ebben a szerepkörben még újoncnak számít az iparban).

SAKKTÁBLA 2009

Bár a *Demigod* kapcsán a lényegi információknak (ami alatt a játék különleges játékmenetét értem) már előzetesen birtokában voltunk, amikor először bekapcsoltam, mégis két dolog jutott eszembe. „Mi a sz.. ez?” volt az első, majd „ezért majd fizetni kell?!” volt a második. Ezekhez az épületes gondolatokhoz röviddel ezután csatlakozott a „6 oldalt erről!” című borulató elmélkedés. Am mind-

ez nem tartott tovább néhány percnél, amíg el nem kezdett összeállni a kép arról, hogy a *Demigod* valójában a modern kor táblás játéka, és sokkal de sokkal többet tartogat annál, mint amit első látásra hinnénk.

A játék alapötletét (a bevezető gondolatomnak itt némiképp ellent mondok) egy ma is nagyon népszerű *Warcraft III* scenario (nem mod) adja, a *Defense of the Ancients*, melyben a feladat egy jól őrzött ellenséges „Ancient” elpusztítása volt néhány hős irányításával. Ebben a gép által irányított, automatikusan a frontra nyomuló katonák siettek a segítségünkre, és minden pályán aranyért vehettünk magunknak fain cuccokat, valamint a szintlépésekkel újabb képességeket tanulhattunk meg. A *Demigod* mindezt (főleg grafikailag) felturbózza kínálva, önálló játékként, úgy, hogy látványvilágában valahol a *Warcraft III* és a szép emléké *Sacrifice* mezsgyéjén egyensúlyoz.

Már az elején le kell szögezni, hogy az élmény csalódás lesz azok számára, akik az előzetes képek alapján hatalmas területeken vívott gigászi csatákra számítottak (joggal). A GPG játéka ugyanis egy 3D-s, izometrikus, valós idejű „táblás” játék, rendkívül korlátozott játéktérrel. A terepszalok mindig szimmetrikus elrendezésűek és egyszintesek, megszereshető zászlókkal, tornyokkal és egyebekkel, ami már elsőre elveheti a kedvét azoknak, akik a mítoszok és legendák világába helyezték „hiteles” (már ha lehet ezt a szót használni) környezetet vártak.

HARAGOS FÉLISTENEK

A játékban két viszálykodó fél, a fény és a sötét erő harcosai vívják háborújukat. Mindkét oldalon hallhatatlan fél-

A KÉSZÍTŐK NEMCSAK A TEXTÚRÁK MEGRAJZOLÁSÁVAL PEPECELTEK, DE AZ EGYSÉGEK MEGTERVEZÉSE IS KREATÍV, SZELLEMES MUNKÁRÓL TANÚSKODIK



Ekkor megálltak, mert a bádögembernek valami ráragadt a talpára



A játék eredetije a Defense of the Ancients scenario, mely még a *Warcraft III*-hoz készült jó pár évvel ezelőtt – fanatikusan rajongótáborra azonban a mai napig egyre nő. Annyira sokan kattantak rá, hogy a Gas Powered Games-nél nem véletlenül gondolták úgy: az ötlet egy önálló játékot is megér.



Felhúztuk az új medencét, és máris megjelentek ezek a köcsög bogarak



Tudod, a múltkor beszóltál az öcsémre... Na, most elhoztam őt is

istenek és halandó katonák küzdenek a győzelemért 4 különböző játékmódban. Ezek a Hódítás (ahol a cél az ellenséges citadella elpusztítása), a Dominancia (bizonyos pontszám mielőbbi elérése), a Mészárlás (ellenséges félistenek legyilkolása minél nagyobb számban) és végül az Erőd (ahol a pályán elhelyezett konkurens erődöket kell lerombolni minél előbb). A tapasztalat egyébként az, hogy szinte teljesen mindegy, melyik szabályrendszer alapján folyik a küzdelem, 8-10 perc után általában eldőlt, melyik csapat erősödik meg annyira, hogy a másikat lenyomja abban, amiben éppen le kell. A küzdelem elején természetesen félistent kell választanunk a 8 fős kínálatból. Itt először azt kell lefektetnünk, hogy bérgyilkossal vagy tábornokkal kívánunk-e a mitológia részévé lenni, ami nem pusztán az önbecsülésünk miatt, de játéktechnikai okokból is fontos. Az előző csoportba ugyanis a magányos harcosok tartoznak, akik saját képességeikben, varázstudásukban és erejükben bízva róják a csatatereket, míg utóbbiak azok a hősök, akik fegyveres csapatokat képesek megidézni és folyamatosan fejleszteni a győzelem elérésének céljából. Mindkét kategóriá-

ban 4-4 karaktert találunk, és elmondható, hogy a fejlesztőknek (alighanem a sok körös bétateszt eredményeképpen) sikerült az egyéniségek kidomborításával is megfelelő erőegyensúlyt kialakítani a kasztok között. Minden félistennek egymástól markánsan eltérő képzettségei és extra tulajdonságai vannak, mégis a Tisztátalan szörny gusztustalan méregfröcsögése hasonlóan hatékony tud lenni, mint a Tölgy imádságai vagy idézései. Ennek köszönhetően a játék rendkívül szórakoztató és tartós, mert mire egy félisten valamennyi tulajdonságát megismerjük és megtaláljuk azokat a taktikai megoldásokat, amelyekkel élvezetesen játszható, addigra túl vagyunk minimum két versenysorozaton.

PIA, NŐK, VARÁZSTEKERCS

De nézzük a *Demigod* szokatlan játékmenetét a gyakorlatban! Amint elkezdődik a pálya, hőseink a citadella és a bázis mellett elhelyezett Bolt (igen, a lokalizált verzióban ez a neve) körül sürgönek, hogy italokat, páncélokat és egyéb varázstárgyakat vegyenek magukhoz. Ezek megvásárlásához aranyra van szükség, melyek a játék alatt folyamatosan termelődnek félistenünk

szűjőjében, és elengedhetetlenül fontos, hogy mindig a legcél tudatosabban költssük el őket varázskesztyűre, sisakra, vagy éppen teleportáló tekercsre. Szintén a bázisunk közelében álló üzletben tudunk a tábornokokkal idéző varázslatokat szerezni, mely az ilyen típusú kasztok alapvető szükséglete. Ha ezzel készen vagyunk, indulhat a harc, ami a fent sorolt játékmódoktól függően megjelölt cél eléréséért zajlik. A nyerő taktika eleinte mindenképpen az, hogy az ellenséges közkatonákat próbáljuk minél nagyobb számban leölni, hiszen a félistenekkel alacsony szinten aligha boldogulunk, így pedig tapasztalati pont sem jár. Tehát kedvencünket általában a közrendűek ledarálásával hizlalhatjuk elpusztíthatatlan gyilkossá, és ez nem csak az aranyaink számát gyarapítja, de minden egyes szintlépés után újabb elemi képességek megtanulását is lehetővé teszi. Bár normál fokozaton nem különösebben lényeges, hogy milyen sorrendben tanuljuk meg a képzettségeket, nehezebb játékban, ahol bizony már keményen meg kell dolgoznunk a szintlépésért, nagyon komolyan érdemes megfontolni, hogy mikor melyik tulajdonság turbózása mellett döntünk. Sednával

játszva például (ő egy hőtigrisén bugyiban vágató kisasszony) inkább a jettik és a csatlósok erejét növeljük, semmint hogy újabb extra támadásokat tanuljunk meg, hiszen akármilyen látványos is a kardfogú hátsunk vicssorgása, a harctér közepén egy szál tangában keménykedve nyilván ledarálnak minket hamarjában. A képességeket tekintve a Gas Powered Games háza táján szemmel láthatóan nem spóroltak a kognitív energiákkal: rendkívül ötletes, jópofa varázslatok vannak kellemesen adagolva minden egyes karakterhez. A Bástya képes íjásztornyokat emelni, meglévő épületek építőelemeit elszippantani saját ereje visszanyerésének céljából, vagy akár a vállán lévő bástyába telepíthet folyamatosan tüzelő íjászokat, a Tövissek királynője pedig a föld alól kicsapó tövisekkel vagy a hatalmas rovarjai hátán szállított méretes virágsziromba való visszabújással trükközhet. Mivel minden pályán előlről kezdjük a karakter fejlődését (tehát egy kampányban jó esetben 8 alkalommal fogjuk elsőről a 20. szintre feltornáznai félistenünk tapasztalatát), gondolhatnánk, hogy akár a játékmódoktól, vagy az ellenségeink kilététől függően alakítha-

TI MONDTÁTOK



Tígi88:

Az 8 hőst kevésnek találok, a DotA több mint 80 herojához képest - ha már annyira hangzatosítják ezt a DotA feelinget..

Egy új játékos számára a 80 hős elrettentő lehet (a DotA sem túl egyértelmű egy kezdő számára...), a Demigodhoz ezért is jár sokkal kevesebb kezdő hős. Később természetesen újabb hősöket is kapunk majd.

Yorgash:

Csak az a kérdés, hogy tényleg ennyire alacsony lesz-e a gépigénye?

A játék gépigénye nemcsak hogy alacsony, de a motor optimalizálásának köszönhetően még egy viszonylag gyenge géppel is megengedhetünk magunknak magas grafikai beállításokat.

Taloses:

Azt hiszem, összesen 6-8 pályával fog kezdeni a játék, tehát olyan baromi sok pálya nem lesz..

A hír igaz, a játék elején mindössze 8 pálya közül választhatunk, ezzel a Demigod követi a multiplayer-központú játékok szabta irányt, bár várhatóan ehhez a későbbiekben újabb játékterek csatlakoznak – a játék fogadtatásától függően.

tunk ki taktikát, de az igazat megvallva ennek nem láttam szükségét. Sokkal lényegesebb szempont, hogy ismerjük a kiválasztott hősünk lehetőségeit, mint az, hogy milyen célért vagy kik ellen küzdünk épp.

A VALLÁS VÁLASZT TÉGED

Az előző mondatból kikövetkeztethető, de azért érdemes leszögezni: a félistenek nem kötődnek fixen valamelyik háborús félhez, vagyis könnyen lehet, hogy a Bástyával az egyik pályán még a jók oldalán harcolunk együtt, de egy kör múlva már a mi arcunkat zúzza be kalapáccsal. Szembe kell tehát néznünk a ténnyel, hogy az istenek sem jobbak, mint az itthoni politikusok.

A támogató egységekből (tehát olyan katonákból, akik nem félistenek és nem is rendelkeznek speciális képességekkel) kétféleképpen különböztethetjük meg. Egyrészt vannak a térkapukon időről-időre a segítségünkre siető csapatok, akiknek a ténykedésében semmilyen módon nem tudunk beavatkozni. Ők mindent csinálnak maguktól, amit egy katona általában tesz: mennek, harcolnak, meghalnak. Létfonosságú azonban, hogy a citadellánk fejlesztésével folyamatosan növeljük ezeknek az egységeknek az erejét és létszámát, hiszen idővel a harci pontok megszerzésével tehetünk közebbük íjászok-

kat, gyógyító papokat, vagy akár nagy erejű óriásokat is. Az egységek másik típusát képezik az általunk megidézett katonák (harcosok, íjászok és papok lehetnek ők), akiket korlátozottan ugyan, de már irányíthatunk is. Egy funkciógomb segítségével kollektíve kiválaszthatjuk minden követőnket, majd az egyetlen, a lehető legegyszerűbb és legfontosabb parancsot adhatjuk ki nekik: támadás. Intelligenciájukban nincs hiba, bár feladatkörük igen korlátozott. Az íjászok lőnek, a katonák kaszabolnak, a papok pedig gyógyítanak, és néha odavernek egy varázslabdacsot a közelbe merészkedő ellenségnek. Ami a mesterséges intelligencia kapcsán negatívum volt, az inkább az útkereső motor, mert ha például a főszereplőt a pálya egyik feléről a másikra kívánjuk egy húszrúgással átirányítani, akkor szegény elég jó eséllyel akad meg az első kanyarban azért, mert konkrétan nem fogja fel, hogy az út nem a szakadékon keresztül vezet. Így aztán ha mi a csatlósokat irányítva szeretnénk a frontvonalban kaszabolni, és közben fél szemmel visszaküldjük hősünket a citadellához 3 adag „helsz pösönért”, számítsunk rá, hogy a szükséges szellemi kvalitások híján talán soha nem fog odaérni. Ez egy félistentől több mint kínos.

ISTEN-FÉLŐ

Az alapkoncepció nagyon egyszerű volt: készíteni egy játékot, amibe könnyű beszállni, gyors, és csak úgy pumpálja a véredet. - Mike Marr vezető dizájnér, Gas Powered Games



A fekete lyuk elől még az istenek is menekülnek



Három pontszámra kell figyelniük: az egyik az említett arany, a másik a tapasztalati pont, a harmadik pedig az általános fejlesztéseket lehetővé tevő harci pontok száma.

Hatalmunk lényegében akkor teljesebbé válhat, ha folyamatos szintlépések segítségével bivalyerős varázslatok és képességeket tanulunk meg, de előnyös még a minden pályán elhelyezett egy darab Műtárgybolt felkeresése is. Itt hatalmas pénzért vásárolhatunk magunknak irtózatos sebzésű tekerceket, vagy a hagyományos mana-és életerőitaloknál sokkal hatásosabb cuccokat. Hátránya, hogy el kell foglalni a mellette lévő zászlót, amiért többnyire komoly harc folyik.

A pályák formája ugyan változó, de felépítésük egységes: a bázisunkat szép számmal védik nehezen megsemmisíthető íjásztornyok, bástyák, valamint erődtítmények, melyek sebzését és strapabírását szintén a citadella fejlesztésével tudjuk növelni. Tapasztalatom szerint a frontvonal előretolását a zászlók megszerzése mellett épp a tornyok megsemmisítése segítheti: a nagy számban érkező utánpótlás ugyanis egymaga nem képes megbirkózni a komoly fenyegetést jelentő épületekkel (életerejük alacsony, sebzésük kicsi), ám ha megsemmisítjük



Az új tesztoszteronid készítményünk hatására már akár ilyen vállai is lehetnek!



i Fontos tudni, hogy a játék lokalizált verzióban kerül itthon a boltok polcaira. Az általam tesztelt verzióban még sok helyen volt hiba. Sajnos sok helyen láttam elgépelést, és furcsa szófordulatot, de egyébként rendben van fordítás.

ezeket az erődtípményeket, a fegyvereink ellenállás nélkül tovább nyomulnak, és már sokkal messzebb útját állják az ellenséges félisteneknek. Ami a zászlókat illeti, megszerzük az érték kapott pontszám mellett más okból is fontos, hiszen az utánpótlás a térkapukon érkezik, melyeket a lettük lévő zászlóval birtokolhatunk. Ebből következően hatalmas előnyre tehetünk szert, ha ezeknek a stratégiai pontoknak az ellenőrzésével hullámokban érkező katonai csapatokat hívunk harcba.

A KOZMOSZ ÉS AMI RAJTA VAN

A *Demigod* táblajátékszerű környezetének azon felül, hogy az események nagyszerűen átláthatók, van egy másik előnye is, mégpedig a rendkívül emberbaráti gépigény. Mivel nem kell hatalmas területen a felszín domborzati viszonyait modellezni, texturázni, shaderelni, és mert a játék alatt a Supreme Commander felpécizett motorja pöfög, egy átlagos játékos PC-vel is jól játszható a játék, nagy részletes-

ségen. Nekünk volt szerencsénk testvér-lapunk, a PC World extrém izompacsirtáján is kipróbálni a játékot (Intel Core i7 965 Extreme 3,2 GHz, 6 GB GeIL DDR3-2000 MHz, ASUS GeForce GTX 285 TOP videokártya), amit semmiféle extrém grafikai beállítással nem sikerült megizzasztani, de egy átlagosnak mondható otthoni gépen (9600GT, 2 magos proci, 2 Giga RAM) is játszható volt 1600x1200-as felbontásban, magas részletességgel. Az ehhez párosuló látvány pedig korántsem a Tesco gazdaságos kategória. Gyönyörű karaktermodellek, látványos effektek és szemrevaló animációk. Bár sokszor akkora káosz van a képernyőn, hogy még saját karakterünkől sem látunk semmit (szó szerint), de néha azért érdemes egy pillanatra elidőzni a megidézett katonák gyönyörű páncélján, a soklábú, bizarr külsejű papok ijesztően életszerű pocakján, vagy akár saját főhősünk pompás megjelenésén.

Fontos, hogy a készítő nemcsak a textúrák megrajzolásával pepecseltek, de az egység-



HARCRA FEL, GYŐZNI KELL!

A pályák

A pályák felépítése nagyon hasonló: két szélén a citadellákat találjuk, köztük szimmetrikus, de kacifántosan összerakott útvonalakon zászlók, tornyok, és bizonyos játékmódokban erődtípmények foglalnak helyet. A Bolt mindig a citadellák mellett található, a Műtárgy-bolt pedig tőlük távol, általában egy stratégiailag is fontos zászló szomszédságában.



1

A csapatunk központi helye. Ha fejleszteni szeretnénk az épületek ellenállóképességét, az utánpótlás csapatok erejét, vagy akár a csapatunk által kapott aranyak számát, a Citadellához kell szaladnunk. Ha elvész, az a csapat vereségét jelenti.



2

A bolti bevásárlás ezúttal nem egy vásárnap délutáni program, hanem a *Demigod* első momentuma: minden félisten ide jön, ha csapatok toborzásához szükséges tekercek, páncélok, vagy gyógyitalok keltenek neki.

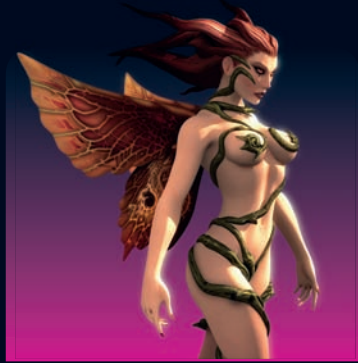


3

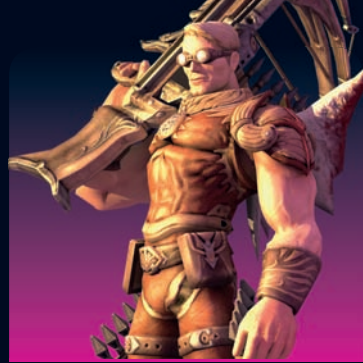
A térkapuk elhelyezésére érdemes tekintettel lennünk: innen érkeznek időről-időre az utánpótlás csapatok, annak megfelelő színben, hogy éppen kinek a birtokában van a térkapu melletti zászló.

A PANTEON

A választható félistenek



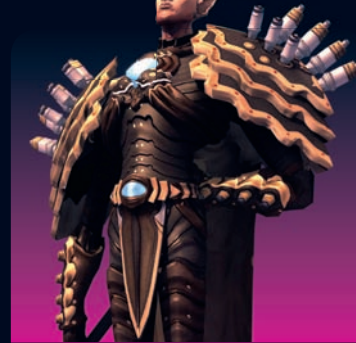
TÖVISEK KIRÁLYNŐJE: A szarvasbogárról eddig is tudtuk, hogy nagy, de az csak most derült ki, hogy négyen akár egy embert is elvisznek a hátukon. A tövisek királynője képes a föld alól előbukkanó, hatalmas tüskékkel pusztítani az ellenséget, megidézheti a természet néhány rettenetes szörnyetegét, és ő maga is képes iszonyatos csápokkal pusztítani az arra érdemeseket. Bajban könnyedén visszabújik tulipánszirmainak óvó fedezékébe, hogy a megfelelő pillanatban újra előbukkanjon onnan. Parancsnok.



REGULUS: Az íjászok félistene. Nyilpuskájából halálos áldást szór a pogányokra, és ha kell, szárnyaival magasba reppenne lövi be az egész csatateret. Regulus képességei szinte egytől-egyig fegyveréhez kötődnek, mégis kiemelkedő fontosságú arzenáljában az áldott nyilvessző, mely akkor is képes halálos lövést leadni, ha a menekülő ellenség már messze jár. Számos harci tulajdonsága mellett akár lábón is löheti az ellenséget, szinte megbénítva ezzel a mozgását. Bérgyilkos félistene.



Tell Vilmos a mennyországban



EREBUS NAGYÚR: Erebos tulajdonképpen egy vámpír, aki az ellenség torkának esve képes annak vérért, energiáját kiszívni, hogy ezzel saját életerejét töltsse fel. A nagyúr képességei általában a halálhoz kötődnek: egy másik varázslatával például a csataterén elesettek testét képes élőhalotti formában felhasználni saját védelmére. A tapasztalataim alapján nem kimondottan erős félistene, de persze lehet, hogy csak én nem tudtam rájönni az ideális taktikára. Parancsnok, nem egyedül harcol.

FÁKLYAVIVŐ: A varázsló. A tűz és a jég elemét is képes parancsra bírni, még ha nem is egyidejűleg. Ha kell, jégvihart varázsol, és hóaurát maga köré vonva lassítja az ellenség mozgását, ám ha úgy hozza a szükség, alakot vált és tűzlabdákat szór reájuk. Sok taktikai lehetőséget hordoz magában, de szerintem érdemes specializálódni valamelyik elemi erő használatára, mert úgy igen hamar ütőképessé félistenné formálhatjuk félistenünket. Bérgyilkos egység, egyedül dolgozik.



A tűz effekttel sincsen semmi gond – azon felül, hogy rohadatlú éget



TÖLGY: Személyes kedvencem, Oak, a mennyek országának őrző lovajga, minotauruszok, íjászcsoportok vezérlő parancsnoka. Irdatlan fejcséjével brutális csapásokat oszt a csataterén, és magas szinten akár arra is képes, hogy amikor minden életereje elfogy, egy utolsó, vérgőzös gyilkolásba kezdjen, elpusztítva élő és holtat. Ha zászlóját a csatater közepére tűzi, még a harcokban elveszett párák lelke is a Tölgy seregébe gyűlik. Parancsnoki egység, csapatai élén harcol.

TISZTÁTALAN SZÖRNY: Eredeti nevén az Unclean Beast. Nem tudom, ki tud fenntartások nélkül azonosulni egy mérgező verejéket nedvedző, torz járású, démonyszerű szörnyeteggel, de tény: a Tisztátalan szörny meghatározó szereplője a félistenek panteonjának. Képes a körülötte állókat mérgező váladékkal sebezni, harapása gyilkos erejű, de ha kell, villámgyors mozdulattal ugrik rá ellenségére, hogy elszívja életerejét. Bérgyilkos karakter, a képességfájában érdemes a saját életerejét és sebzsését növelő tulajdonságokat növelni.

SEDNA: A szépséges Sedna hatalmas tigrisének hátán szeli a csatateret. Speciális támadásai természetesen elsősorban „kis barátjának” mérete fogaihoz kötődnek (legerősebb támadása az, amikor a fenevad egy ugrással ráveti magát áldozatára), de szintén komoly potenciált jelentenek az általa megidézett yetik, melyek elpusztítása még egy erősebb félistennek is problémát okoz. Gyönyörűen leanimált mozdulatokkal harcol, de csak akkor merészkedjünk vele nagyobb csatapálya, ha bőven van nálunk tartalék életerejtől. Parancsnok, seregét manából idézi.

BÁSTYA: Igazi monstrosz, a mindenkori stratégiai játékok történetének egyik legnagyobb szörnyetege. Hatalmas kalapácsa akkorát üt, hogy alacsony szinten akár két-három csapástól elveszünk, erődszerű vállait pedig íjászokkal tudja megtömni a nagyobb sebzés érdekében. Assassin típusú egység, tehát katonai csapatok megidézésére és vezetésére nem képes, de legyünk őszinték: nincs is rá szüksége.

i Minek a cél, ha nem jár érte semmi? Teszik fel a kérdést élelmes fórumozók a *Demigod* weboldalán. Az ok érthető: jelen állás szerint a játékban a félistenekkel elvégezhető extra feladatokért (szerezünk meg x zászlót, ölünk meg y számú ellenséget) cserébe nem jár semmi. Nincs információnk róla, hogy ez a jövőben változna, de valószínűleg jól tene a játékkedvnek, ha a fejlesztők engednének ennek a néphojának.



Ha valaki itt kapcsolódik be a történetbe, megértjük, ha furcsán érzi magát



Néha még a kisebb csetepatékban is nehéz megtalálni a konkrét választ a WTF kérdésre

SZÁMÍTSUNK RÁ, HOGY A SZÜKSÉGES SZELLEMI KVALITÁSOK HIJÁN TALÁN SOHA NEM FOG ODAÉRNI

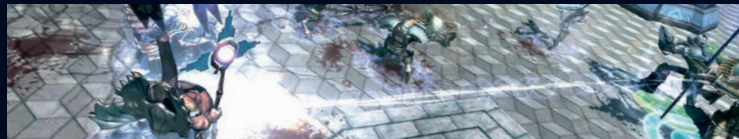
gek megtervezése is kreatív, szellemes munkáról tanuskodik. Az ütközetek atmoszférájához ezen felül még a nagyon jól kevert hangok és az elfogadható zene adnak hozzá valamelyest.

MOZGASD A TESTED!

Mindez persze mit sem érne a megfelelő irányítás nélkül. Az alapvetően izometrikus nézet teljesen 3D-ben mozgatható, forgatható, és rendkívül könnyen kezelhető, illetve előnyös még a [T] gomb lenyomására előhozható mód is, ahol a kamera folyamatosan követi a főszereplőt. Minekután pedig a legapróbb funkciót is saját ízlésünknek megfelelő billentyűzethez köthetjük, kényelmi problémánk az irányítással biztosan nem lesz. (Ez egyébként mindig igaz Chris Taylor játékaira.)

A *Demigod* jól érzékelhetően a többjátékos módra lett kihegyezve, amit egyértelműen jelez, hogy az egyszemélyes kampány tulajdonképpen nem több mint egy bármilyen sztorit nélkülöző bajnokság, amely arról szól, hogy 8 egymás

követő pályán kell az összesített legjobbnak lennünk. A kapott pontszámba olyan paraméterek kerülnek, mint az, hogy mennyit segítettünk a citadella fejlesztésében, hány félistent küldtünk a másvilágra (no comment), vagy éppen milyen kevésszer haltunk meg. Ha abszolút győztesként toljuk végig a játékot, akkor is csak egy látványos szobrot mutatnak be hősünkről, amely egy emelvényen feszít, a lemenő nap fényében. Hatásos. Némi pluszt jelenthet viszont a tartósság szempontjából, hogy teljesíthető feladatok (Achievements) is vannak, amelyet minden félistennel teljesíthetünk. Ezekért úgynevezett kegypontokat kapunk, és olyan célok elérésével tehetünk rájuk szert, mint 1000 zászló elfoglalása, adott számú ellenséges félisten elpusztítása, vagy játék megnyerése. Persze senkit ne vezessen félre, hogy egy bajnokság normál nehézségi fokozattal néhány óra alatt végigjátszható. Egyrészt mert a többi félisten megismerése még rengeteg kihívást tartogat, másrészt mert a játékban jól skálázható a nehézség, aminek köszönhetően (pél-



A képen egy tipikus utánpótlás különítmény érkezik a harcmezőre. A pallost lóbaló minotauruszok általában elől szaladnak, és látható, hogy az ijáások és a kővér papok vonulnak utánuk. A citadella fejlesztésével később akár óriásokat is hívhatunk be utánpótlásként, de az új egységek kifejlesztése mellett legalább ilyen fontos, hogy a meglévő alakulatok erejét növeljük minél nagyobbra. Ténykedésükbe beavatkozni semmilyen szinten nem tudunk, de erre nem is lenne szükség: jól megtalálják a pályán azokat a stratégiai pontokat, ahol egyébként is érdemes bevetni őket, és általában ott bukkannak fel, ahol tényleg szükség van rájuk. Nehezebb fokozaton játszva ezeknek a kizárólag gép által irányított katonáknak az ereje is nagyobb, ami nagyon megnehezíti a játékot, hiszen a tapasztalati pontjaink jelentős részét alapvetően ezeknek az egységeknek a megszárlásával szerezzük. Ha pedig nem ölünk, fejlődni sem tudunk.



dául hosszabb újraéledési idővel és erősebb közkatonákkal) sokkal nagyobb kihívás lehet a küzdelem. Emellett pedig ne felejtsük el, hogy a játékosok egymás elleni küzdelmeiben lehetünk igazán nagyok.

LESZEL-E ISTEN?

A Gas Powered Games egy olyan játékot készített, amelynek a jövőjét nagyon nehéz megjósolni. Bármilyen furcsa is, a *Demigod*ot egy kicsit olyan érzés játszani, mint egy multiplayer központú FPS-t, ahol mész, ölsz, meghalsz, vársz a respawn-ra, majd folytatsz mindent előlről, és nincs megállás. A játék nagy veszélye ugyanakkor, hogy nem próbál több lábón állni, nem hazudja magát sztori-vonalú RTS-nek, vagy karakterközpontú RPG-nek, lényegében egy kicsit sem próbál többet mutatni annál, mint ami. Az ember elindítja, és már ugranak is az arcába az alabárdos minotauruszok, tornyok ontják felé a lézernyalábokat, félistenek üldözik vérben forgó szemekkel. Nagyon élvezetes, de semmi több. Kizárólag az a kérdés, hogy erre az egy szolgáltatásra, a hihetetlenül tempós, akciódús RTS gyakásra mennyien pattannak rá. Ha kevesen, akkor gyorsabban elbukhat, mint más RTS-ek. Ám ha sokan, akkor vetekedhet a legnagyobbakkal. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aoldalára: [szavazz és értékelj!](http://szavazz.esiertekelji.com/gamestar.hu/jatek/demigod)

gamestar.hu/jatek/demigod

GameStar

DUNCAN

Bátor lépés volt csilvilvi teljes játékk felhúzni a *DotA*-t. De bejött!



HARDVERIGÉNY:

18 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA (GeForce 6800/Radeon 9800 vagy jobb)

- + Gyönyörű karakterek
- + Ötletes képességek
- + Alacsony gépigény
- Hasonló pályák
- Egyelőre kevés félisten

85

Ha nem is isteni, de különleges, pörgős, és rendkívül szórakoztató!

EGY KÁVÉ MELLETT... ...GÁSPÁR JÁNOSSAL

Látogatóban az Eidos Hungary-nél

//Gyu



NÉVJEGY

NÉV: Gáspár János
FOGLALKOZÁS: senior designer
EIDOS Hungary

A Nelson becenevet viselő szimpatikus fiatalember már ifjú korában kitért azzal, hogy jól bánik a hadihajókkal – beceneve is innen eredeztethető. Megoldhatatlan feladatot nem ismerő, igazi innovatív lélek, aki ma már a Csendes-óceáni térség harcainak nagy szakértője, ugyanúgy otthon van repülőgépben, mint hajókban, sőt néha egy Wii teniszet is lenyom – ha úgy hozza a sors.

Kedves Nelson, elárulnád, a beceneved honnan kaptad? Talán köze van Nelson admirálishoz, a zseniális hadvezérhez?

Igen, voltaképpen van köze hozzá is, a *Battlefield* egyik korai béta változatában sikerült egy ellenséges játékoskal bravúrosan végezni, a többiek meg bekiabálták, hogy „Ez tiszta Nelson!”. Egyébként a Prince of Wales-szel, ami már épp süllyedt el, sikerült a Yamatot úgy, hogy én is behaltam kvázi – de sikerült megölni az ellenfelet.

A Nelson más sokfelől jöhetett volna, volt ez a Nelson nevű hajmótál banda a Nelson ikrekkel, volt a birkózásban a Nelson fogás...

És még ott volt Nelson Mandela is, így ez több helyről jön.

Mióta viseled ezt a nevet konkrétan? Most már úgy hat éve. Körülbelül.

Egyébként a magánéletben is jellemző rád az ilyen jellegű taktika, amikor játszol, hogy a halálad árán is, de csak vesszen az ellenfél?

Nem is annyira az a lényeg, hogy vesszen az ellenfél, hanem az számít, hogy mindenáron el kell érni azt amit kítűztem.

Ez nagyon jól jöhet Neked a profesz-szionális tevékenységed közepete is, hiszen játékfejlesztésben elérni a milestone-okat, a határidőket nagyon kemény dolog. Hogy álltatok ezzel most a *Battlestations Pacific* esetében?

Azt el kell mondanom, hogy hála a jó tervezésnek viszonylag kevés túlórára volt szükségem.

Akkor ezért nem láttam itt most tonnaszám álló pizzásdoboz hegyeket, vagy jó a takarítónő?

Egyrészt jó a takarítónő, másrészt meguntuk a pizzát a hosszas játékfejlesztés alatt, de a jó tervezés miatt csak a projekt végefelé volt arra példa, hogy hétvégén vagy túlórában kellett dolgozni.

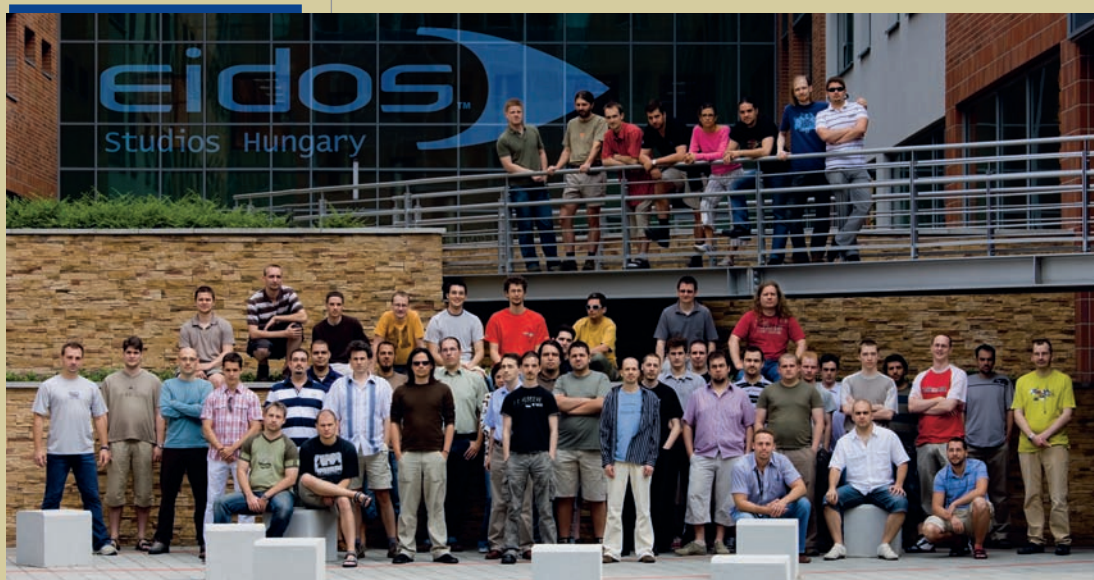
S akkor jöttetek, hoztátok a kis fogkefét, törölközőt, tusfürdőt – hallottam, van itt bent tusoló... Milyen körülmények között dolgoztok itt? Ez egy nagyon szép, korszerű irodaház Budapest XIII. kerületében, fantasztikus a kilátás – mennyire dob ez fel benneteket, hogy egy ilyen klassz, modern irodában melózhattok?

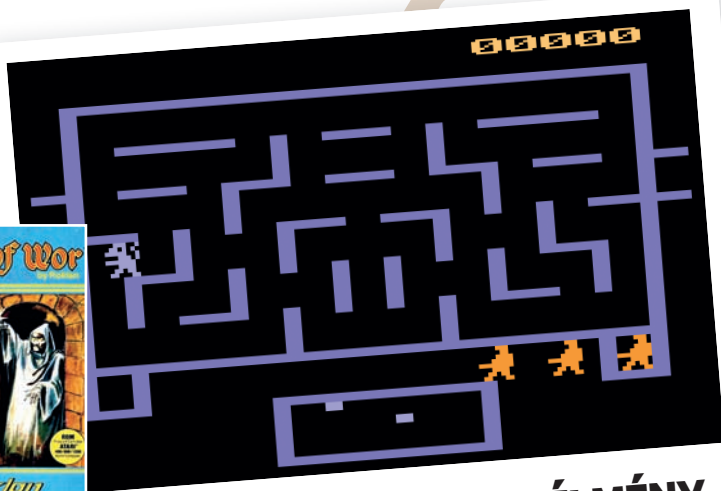
Az Amerikai útról egy villaépületből költöttünk ide, s mindenféleképpen nagy előrelépés volt a morál tekintetében is az, hogy egyrészt korszerű körülmények között dolgozhatunk, másrészt az egésznek a miliője sokkal barátságosabb. Kicsit csökkent a családi érzés, de nagyon sokat kaptunk cserébe.

Te nem a projekt legeslegelejétől vagy itt, hanem két hónappal később csatlakoztál, mennyire volt könnyű felvenni a ritmust, beilleszkedni? Mivel foglalkoztál ezelőtt?

Játékot fejlesztettem szintén, egy másik magyarországi cégnél, könnyű volt felvenni a ritmust, a srácok nagyon jó fejek, nagyon értik a dolgukat, nem volt semmilyen gond a beilleszkedéssel – de azt bárki, aki itt van, ugyanígy állíthatná, ha megkérdeznéd őket.

Senior Designer vagy, ez szó szerinti fordításban azt jelenti, hogy idősebb, tapasztaltabb designer, de gyakorlati-





WIZARD OF WOR, A MULTI ÉLMÉNY

1980-BAN, AZAZ 29 ÉVE JELENT MEG PÉNZBEDOBÓS ÁRKÁD MASINÁKRA minden idők egyik leglegendásabb játéka, a *Wizard of Wor*. A későbbiekben konvertálták Commodore 64-re, Atari 800-ra, Atari 2600-ra és Bally Astrocade nevű masinákra is. A különböző, falakkal felszerelt labirintusokban négyféle monszter ellen harcoltak. A különböző, falakkal felszerelt labirintusokban négyféle monszter ellen harcoltak. A különböző, falakkal felszerelt labirintusokban négyféle monszter ellen harcoltak. A különböző, falakkal felszerelt labirintusokban négyféle monszter ellen harcoltak. A különböző, falakkal felszerelt labirintusokban négyféle monszter ellen harcoltak.



NELSON ADMIRÁLIS, A NÉVADÓ

HORATIO NELSON, NELSON ELSŐ BÁRÓJA, Bronté első hercege 1758 szeptember 29-én született, a Királyi haditengerészet (Royal Navy) főparancsnoka volt, leghíresebb időszaka a napóleoni háborúkra esett. Legfényesebb győzelmé a híres trafalgari ütközet volt, amely során maga is életét vesztette – legendás szobra Londonban a Trafalgar Square-n látható.

lag ez mit jelent?

Ez leginkább azt jelenti, hogy a csapat tapasztalt mentoraként, veterán designerként tevékenykedem. A Lead designer, a vezető designer kijelöli az útvonalat, én pedig hasznos tanácsokkal, észrevételekkel, tapasztalataimmal segítem őt a munkájában...

Mesélj arról kérlek, mi az, amit konkrétan Te dizájnoltál a játékban? Vannak ilyen pillanatok, jelenetek, helyszínek, bármi?

Ez egy nehéz kérdés, mert csapatban dolgoztunk végig, menét közben át is álltunk egy úgynevezett SCRAM módszerre ami még inkább a csapatmunkát segíti a könnyű tanulhatóság, a könnyű elérhetőség, a játékba könnyen becsatlakozás témáiban tevékenykedtem sokat. A *Midway* sok kritikát kapott, mert nehéz játék, így most megpróbáltuk elérni, hogy mindenki számára könnyen elérhető és hozzáférhető legyen a *Pacific*. Így az interfész tervezésétől a tutorialon keresztül egynemely pályák részletein át az achievement rendszerig a senior designernek mindenben közre kell működnie – a projekt egészébe folyik bele.

Az előbb említetted ezt a SCRAM módszert, áruljunk el egy kis háttérinformációt a nézőknek, ez miből áll? Csapatban dolgoztok, megosztjátok egymással az információt, ez eddig világos. De hogyan?

A SCRAM lényege egy folyamatos interaktív fejlesztés: mindig potenciálisan piacra dobható termékmintát kell minden egyes milestone végén szállítani – a SCRAMban ezeket sprinteknek hívják. Itt az a lényeg, hogy a klasz-

zikus projekt menedzsmentben és játékfejlesztésben előfordulhatnak olyan problémák, amikor a projekt egyik fele már egész jól áll, de elmaradnak más részek, hibák vannak. Itt az első alapelv az, hogy folyamatosan az egész projekt fejlődik különböző iterációk folyamán, illetve a másik az, hogy vegyes csapatok vannak – nemcsak a designerek egy csapat, a grafikusok egy csapat – hanem egy-egy külön feladatkörre vannak felállítva csapatok, amiben van programozó is tesztter is, designer is, grafikus is és nekik kell elérni azt, hogy az interfész a lehető legjobb legyen. Az a nagy előnye, hogy megpróbálja maximálisan kihasználni a teljes csapat szellemi képességeit. Vannak szakmai vezetők, de a csapat mindig a lehető legjobbat próbálja meg kihozni. Ami nagyon fontos, hogy ezek a csapatok önmenedzselő csapatok, így a szakmai vezetőknek nem kell adminisztratív feladatokkal foglalkozni.

Most jól kiszakmáztuk magunkat, akkor árulj el magadról egy-két személyes infót, amennyiben lehetséges. Mit szeretsz, mivel szeretsz foglalkozni szabadidődben?

Mit is szeretek? Elég sok dologgal foglalkozom a szabadidőmben. Nagyon szeretek olvasni, mostanság főleg kortárs (amerikai) szépirodalom szerepel a palletán, éppen Douglas Coupland *Hey, Nostradamus!*-át olvasom újra. De könyvekből eléggé mindenevő vagyok, „foglalkozási ártalom” a történelem (végül is a játékfejlesztésbe is így kerültem bele), de gyerekkoromból megmarad az útikönyvek, útibeszámolók, természetleírások iránti szeretet is. Ezenfelül szeretek fotózni és kirándulni, az egyetemi évek-



ben a túraszakör szervezője voltam egy jó ideig. Szeretek főzni is, bár nem mindig tudom magam rászálni egy-egy hosszabb nap után. A kedvenc kaja az mindig változik, ma például gyümölcslevest ennék vagy rántott kukkinit.

Ha marad időd játszani, mivel szoktál?

A játékok... Nyilván elég sokat játszom... Nagyon korán kialakult a kapcsolat, valamikor még általános iskola 4. osztálya környékén. Mondjuk saját gépem ekkor még nem volt. Első nagy (multiplayer) élményem is ebből az időből származik, *Wizard of Worból* és *Druidból*, bár így utólag az összes akkor játszott játék mai napig legendásnak számít nálam. Összességében azóta minden évben voltak nagy élmények, rengeteg sztorit tudnék mesélni.

Ti nemcsak PC-re, hanem konzolra is fejlesztetek, melyik a kedvenc konzol-típusod?

Igazából nincs, vagyis valahol mindegyik kedvenc. Igazából a sorrendet

az határozza meg, hogy éppen melyiken játszom. Mondjuk ha választani kell, akkor a Wii-t és a 360-at jelölném meg, egy-két igazán „következő generációs” elgondolás miatt.

Kedvenc játék-főhősödre kíváncsi lennék...

Kedvenc főhős? Nehéz kérdés. Leginkább az egyszerű, emberi „hősöket” szeretem. Mondjuk all time favorit férfi játék szereplő Guybrush Ulysses Threepwood. („Soon you'll be wearing my sword like a shish kebab!")

És a csajok? Azok nem is?

Kedvenc női karakter? Ez viszonylag friss. A legutóbbi *Prince of Persia* hercegnője. Sokaknak nem tetszik, de nekem bejön, hogy ízig-vérig nő. Nagyszájú, belemezős, vagány ugyanakkor néha elcsúszott és gyámoltalan. Ilyen a típusom!

THE GODFATHER

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ EA Redwood Shores
RÖVIDEN Keresztapák akcióban és stratégiában, no meg Kubában és Floridában (és lőfej az ágyadban).

2

„Éééén vagyok a keresztapááád!” (hööörög, phúúú)

//BZ



A GODFATHER ELSŐ RÉSZÉT még a legnagyobb jóindulattal is csak a középszerű GTA-klonok táborába sorolhatjuk: voltak persze érdemei, de kihasználatlan lehetőségei miatt sokan álmodtak lőfejet a fejlesztők ágyába. A második rész azonban mindenképpen a jobbító szándék jegyében szülehetett, erről már az EA-nál megejtett rövid londoni vizítem során is megpróbálták meggyőzni, ráadásul nem volt nehéz nekik

azóta pedig csak megerősíteni tudom, hogy a második rész kifejezetten élvezetese sikeredett.

ÉN VAGYOK A MAF FIA

A bevezető képsorokban Kubát látjuk, egy kellemes naplemente keretében öszszegyűlik a hatalmas maffia-család, ahol Hyman Roth „fődon” épp nyugdíjaztatja saját magát egy kellemes szallda kellemes balkonján, a háttérben kellemes kubai fieszta, a kellemesnek ígér-

kező ötvenes évek minden szépségével. Egy rövid karaktergenerálás után ide csöppenünk be, egyelőre egyszerű segéderőként, az előző részben megismert Aldo jobbkezeként (nem úgy, te!). Dominic nevű jómagunk érdeklődve hallgatja, ahogy a család tagjai között szétosztódnak az „üzletágak” és a területek. Eközben a Szent Család arról beszélget, milyen jó is itt Kubában, a lehetőségek országában, ahol Amerika áldó kezei ugyan jelen vannak, de figyelő sze-

mei kevésbé, így ez az ország jelentheti a maffia jövőjét. A politika és a történelem azonban azóta megmutatta, hogy ezt a lehető legrosszabbkor sikerült kijelenteni, akadt ugyanis egy apró malőr egy szakállas szivarfétisista személynében. Ez a bizonyos Fidel ugyanis pont ezen az éjszakán itatja meg a kubai néppel a rumpuccsot, és veszi át a hatalmat. A nagy reményekkel iderepült Családnak tehát menekülnie kell...

i A második rész sztorija már nem követi hűen a filmvásznonról megismert történetet, csupán bizonyos pontokon futhatunk ismerős szálakba. Ezt a fejlesztők azzal magyarázták, hogy friss, előre nem látható eseményeket szerettek volna kínálni.



Robbanómotoros autó. Tényleg.



DOLGUNK NEM MÁS, MINT A HATALOM MEGTARTÁSA, MEGSZILÁRDÍTÁSA, MAJD KITERJESZTÉSE

A NAGY TESTVÉR FIDEL

A játékba egy rövid bevezető erejéig még Kubában kapcsolódunk be, ahol a tutorial részt, tehát az „így fogd a pisztolyt, úgy guggolj” stílusú oktató-nevelő momentumokat próbálhatjuk ki, ezek viszik tovább a történetet. Ennek során Aldót védve kell eljutnunk a szállodából a repülőtérig. Az alap „megyünk, lebukunk, lövünk, néha orrbaverünk” típusú mozgáskombinációkat megtanulván már a röpzínél is találjuk magunkat, azonban főnökünket az utolsó pillanatban hókon találja egy eltévedt golyó (hányan álmodnak ilyesmiről...). A gépen menekülve, az égő fővárost bámulva Michael Corleone Dominicet, az általunk irányított karaktert bízva meg azzal, hogy vegye át Aldo területét, és szilárdítsa meg

a hatalmat New Yorkban, mint don. Szép nagy feladat, lássunk is hozzá!

ISZONYÚJORK

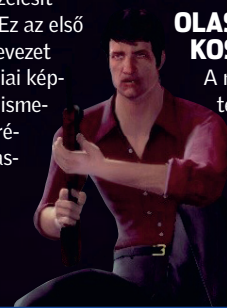
Visszatérünk tehát New Yorkba, azonban itt már az első résszel ellentétben nem az a feladatunk, hogy útszéli zsebesből legyünk nagykuttyák, hanem az egyik nagy család vagyunk a többi között, a dolgunk tehát a hatalom megtartása, megszilárdítása, majd kiterjesztése. Hogy is kezdjük hozzá? Nos, ebben segít a „Don’s view” nevű képernyő, mely voltaképp kicsiny birodalmunk sematikus, háromdimenziós térképe. Ezen a stratégiai maketten nézhetjük át a jelenlegi erőviszonyokat, itt dönthetjük el, hol, kinek, milyen bizniszébe szeret-

nék belepiszkitani. A kezdetekben még viszonylag „visz a sztori”, hiszen bele kell tanulnunk az új stratéga szerepbe – ennek megfelelően jóakaróink, köztük Michael is ellát tanácsokkal, és szelíden afelé terelget, hogy kezdjük a terjeszkedést egy meghatározott „családtag” üzleti dolgainak lenyúlásával, majd az illető teljes likvidálásával szélesítjük tovább mosolyunkat. Ez az első küldetéssorozat szépen bevezet minket egyrészt a stratégiai képernyő finomságainak megismerésébe, valamint az akciórészek kezelésébe is. Szép lassan megtanuljuk, hogyan jussunk el riválisunk üzleteihez (gyalog tehát, vagy épp kocsival, mely le-

het a sajátunk is, de persze a jó öreg „kiráncigáлом-józsit-és-bepattanok” módszerrel is szerválhatunk valami szépet). Az adott üzletben aztán megkeressük a tulaját, akit valahogy ügyebár rá kell vennünk arra, hogy szíveskedjék javunkra önként és dalolva átengedni a kóceráját.

OLASZ, ANGOL ÉS ERŐ SZAKOS TANULÓ

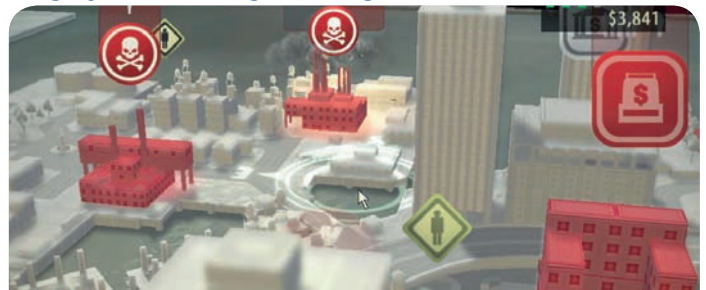
A meggyőzés persze ebben a játékban nem azt jelenti, hogy szónoki képességeinkkel bírjuk rá a jónépet arra, hogy belássa, üzlete sokkal virágzóbb lesz a mi vezetésünk alatt. Az illetőknek mind van egyfajta „félelem-



Összevérézted a lámpámát?

VÁLASSZ PIACOT!

Szegény maffiózót még az üzletág is húzza



A CIKKBEN SZÓ ESİK ARRÓL, hogy egy adott játéktérületen nem csupán egy-egy üzlet vagy épület elfoglalása lehet a cél – ha jól megnézzük ugyanis a Don’s view ábráit, láthatjuk, hogy vannak egyfajta „üzletágak”, melyekhez több épület is tartozik. Például van több olyan épület, melyek fölött lenge leánykák sziluettje lebeg ez bizony a prostitúció szimbóluma, másol fegyverek ikonjai jelzik, hogy azon épületek a fegyverbiznisz fellegvárai. Érdemes tehát ezeket úgy elfoglalni, hogy megszerezzük az üzletág összes épületét, így ugyanis az adott piacot teljesen mi tartjuk a kezünkben, és ezért a befolyó összegben kívül bónuszok is járnak, például páncélozott autók vagy a hatékonyabb ökölharcot elősegítő réz boxerek. Ha az ellenfelünknek is van ilyen bónusza, nem feltétlenül kell elfoglalnunk az üzletága valamely épületét, elég, ha felrobbantjuk, így is pár napig kivonjuk a forgalomból, és erre az időre őt is megfosztjuk a bónusztól.

CSALÁDTERVEZÉS Jómunkásemberképző Keresztapa-módra



A CIKKBEN EMLÍTETT családépítés során nem árt odafigyelni, milyen specialitású emberkéket hívunk meg a famíliába – akár az előttünk álló feladatok milyensége is előre vetítheti, kit keresünk. A „mackós” (safecracker) természetesen a páncélszekrények tudora, míg a felcser (medic) abban segíthet, hogy egy randább tűzharc során ne intézzenek el minket végre-geesen, egy gyors adrenalin injekcióval újra talpra állíthat. Sokszor csak úgy juthatunk be egy épületbe, ha a mérnök (engineer), vagy a „durrantó” (demolitionist) bont le valamilyen bejáratot (így vagy úgy). Nem elhanyagolható a hivatásos bunkó (bruiser) szerepe, aki az ellenfelek csendes letaglózásában szakértő, a házi pirománunk (arsonist) pedig szabotázsakcióban lehet segítségünkre.

szintje”, melynél a kritikus pontot elérve máris sikerrel kérdezhetjük meg tőle, miénn-e az üzlet. Ezt elérhetjük fizikai erőszakkal (sima ráncigálástól a falbavert fejen át a tetőkorláton történő átlógatásig), de másoknál a használ, ha a berendezését törjük szanaszét. Ahogy ez a gyenge pont megvan, addig kell rájátszanunk a félelemfaktorra, míg azt látjuk, szegény áldozatunk hajlandó alkudozni, és már visszak is az üzletet. Azonban nem árt vigyázni, ha ugyanis túl sokat ütlegeljük, esetleg véletlenül fenyegetés helyett tényleg lepottyanjuk a balkonról vagy épp fejbetörttyentjük valamilyen nagyobb kaliberrel, az üzlet kis időre ugrott, hiszen ősi olasz közmondás szerint „halott tulaj ritka nehezen alkudozik”. Ilyenkor szégyenszemre ejtenünk kell az ügyet egy kis ideig, amíg az illető „feltámad”, aztán újra megpróbálhatjuk a győzködést.

EGY KIS DONRA LECSÜCSÜLÜNK...

Ahogy egyre-másra veszegetjük át az üzleteket, megismerhetjük a stratégiai térkép előnyeit is. Itt ugyanis azt is megnézhetjük, hogy egy-egy területen többféle „üzlettípus” található, melyekről bővebben egy kedves dobozkában ejtünk szót, mindenesetre ezek megszerzése sokféle pluszt adhat kicsiny családjunknak. Így hát nem vakon erőszakoskodunk szerte a városban, hanem célirányosan haladunk előre, egyre csak kebelelve befelé ellenfelünk érdekeltégeit. Hogy miért is éri ez meg

nekünk? Van több jó oldala is az ilyesminek. Egyrészt, ahogy megszerzünk egy üzletet, az onnan befolyó pénz már is hozzánk cseng, ennek előnyeit, gyanítom, nem kell ecsetelnem. Másrészt egy-egy üzletág teljes uralma esetén plusz előnyökre tehetünk szert (ismét a fránya dobozt kell reklámoznom, amiben jól benne van az infó erről is). Végso soron pedig eljuthatunk az anyagilag és támogatottság terén is igencsak meggyengült ellen-család fejéhez, akit likvidálva az összes tulajdona hirtelen hozzánk kerül át. Ez így olyan szép, hogy már-már túl szirupos is, nem?

ŐRZÖM, ÉS BÓDOTTÁ'

No de persze itt van ismét az a fránya stratégia. Ugyanis hiába megy a jómunkásemb... izé, jómaffiózóember előre, és hiába gyűjti maga alá a szebbnél szebb üzleteket, a való világ nem úgy működik, hogy onnantól kezdve ezen vállalkozások falára örökké ráaggathatjuk saját cégtáblánkat. Ott van ugyanis az összes többi maffia-sejt (ez nagyon binládenesen hangzott), akik szintén örülnének ezen pénzforrásoknak. Ahogy megszerztünk tehát egy ilyen egységet, máris embereket kell „vásárolnunk”, akiket aztán elküldhetünk a biznisz védelmére. Ez alapvetően „automatikusan” történik, tehát a Don's view-ban láthatjuk, hány emberünk védi a helyet, és ha egyszer csak megjelenik a képernyőn egy üzenet, mely szerint megtámadták az intézményt, automatikusan lezajlik az ütközet is – ha elég embert hagyunk ott, nagyobb eséllyel állnak ellen a támadóknak. No persze

az örök pénzbe is kerülnek, így hát szép lassan belekerülünk egy sokféle játéktílus elemeiből összegyűrt ördögi körbe – egyre több vállalkozást kell megszereznünk a pénzért, aztán ezeket egyre több emberrel kell megvédenünk, akik egyre többre kerülnek, tehát még több üzletet kell magunk alá hajtánunk... Szép feladat, benne az akció, a stratégia, a gazdasági szimulátorok és a szerepjátékok mindenféle építőköveivel.

ŐRÖKBE FOG A DON

Az akciórészekben „láthatatlan” örökön kívül lesznek igencsak látható segítőársaink is, akiket egyes feladatrészek teljesítése után kínál fel a program (illetve ezen belül Michael). Ezek a fickók a család szolgálatában álló „szakemberek”, akiknek szakterületei sok mindenre kiterjednek, ami nem répatermesztés és ürku-tatás – egy másik dobozt ajánlanék nyájas olvasóink figyelmébe ezzel kapcsolatban. Lényeg a lényeg, ezeket a figurákat a játék bizonyos pontjain kikérdezhetjük szakképesséjük, személyes vérmérsékletük és egyéb tulajdonságaik tekintetében, és amelyek szimpatikus, azt szépen be is fogadhatjuk a családba. Ezáltal először egy, később akár több olyan emberünk is lesz, aki követ minket, mint a kis-kutyák, és ez bizony jó dolog. Jó, mert a közelharcok során már nem csak „engem” lőnek, hanem „minket”, ráadásul mi is a „több szem többet lő” elvet követhetjük. Megint egy játéktílus, persze csak alapjaiban: A taktikai FPS-ekből megismert módon irányíthatjuk is őket, hogy maradjanak mellettünk, szakadjanak le rólunk, vagy épp menjenek előre, az ilyesmit jól kihasználva ütőképes kis csapatát kovacsolódhatunk.

ABSZINTLÉPÉS

Ééééé ismét egy játéktílus! Most egy kis szerepjátékos beütésről fogok mesélni, ugyanis mind magunkat, mind pedig csapattagjainkat tápolhatjuk is egyrészt specialitásukhoz is egyre jobb hatásfokkal értenek majd a szintlépések során, másrészt egyéb tulajdonságaikat (életerő, túlélési esély, lövések pontossága, stb.) is növelhetjük a jófaj-



Budiguard



Nem ez nem a GS team

iÉrdemes figyelni rá, milyen autót stoppolunk le az utcán, főleg, ha már egynél több kísérőnk van. Ha ugyanis véletlenül egy kétüléses sportgépre pattanunk be, az anyósülésre ugyan bemászik az egyik samesz, de a többiek kénytelenek kutyagolni...



Ez sem a GS team



Hol vannak a Halálcsillag titkos tervei?!



Szoborgyilkolás Tamáspuskával

SZÍVESKEDJEN SEGÍTENII!

Néha érdekes a melékküldetésként felvehető „szívessegeket” is végigcsinálni, egy-egy ikon jelzi, ki szeretne némi piszkos munkáért információt adni cserébe. Így gyorsabban juthatunk el például valamilyen maffiafőnök titkos tartózkodási helyéig, vagy fülest kaphatunk valamilyen rajtatóítás helyszínéről is.

ta RPG-khez hasonlóan. Ráadásul egy idő után egyfajta családfa-szerűen (egybe ne olvassd!) osztogathatunk nekik nagyobb státust is, egyszerű „családtagból” lehet őket három további szintre feljebb emelni, így lojálisabbak lesznek hozzánk, és persze újabb tudás birtokába is juthatnak.

ennek ellenére végig kellene menni, a ruhák, a kocsik és a berendezési tárgyak korhűek, a rádiókból korabeli zenék szólnak, ezért kis idő után már nem szakmai szemmel figyeljük az eseményeket, hanem megyünk, megfélemlítünk, terjeszkedünk, mert rossznak lenni néha jó. **GS**

INGYENES A MULTI KIEGÉSZÍTŐ

Don Control... Alt... Del...



AZ EA NEM KISPÁLYÁZIK, és már a megjelenés napján elérhetővé tett egy ingyenesen letölthető kiegészítést, amely a Don Control névre hallgat. Ez tulajdonképpen nem más, mint az offline játékunkban nevelgetett familia egyfajta online multiplayer változata: Összesen 16 játékos küzdhet itt az „überdon” státuszért, tehát a gépi ellenfelek, az offline módban megismert történet helyett élő ellenfél-családok rivalizálásába csöppenhetünk. A dolog egyetlen rizikója viszont az, hogy mielőtt nagy hévvel vetnénk magunkat az élő szereplős csatározások közé, erősen el kell gondolkoznunk a játékban megszerzett pénzünk biztonságán. Ha azonban az online csaták során vereséget szenvedünk, a következő offline játék során meghökkenve tapasztalhatjuk, hogy a multiban elveszített pénzek bizony egyéni játékokban is vastag mínuszot jelentenek. A kiegészítő mellett egyébként az előfizetőket is megszeretgeti az EA, hiszen nekik egy felturbózott bandatag jár „ajándékba”. Tommy Cipolla arról híres, hogy eleve két képessége is van (arsonist és medic) – az meg már csak hab a tortán, hogy egy speciális, második szintű duplacsöves shotgunt lóbal. És nem fél használni.

LENN DÉLEN ÉDES ÉJEN ÉDENT REMÉLSZ

Természetesen a helyzet még inkább bonyolódik, ahogy melegsünk belefelé a játékba, hiszen New York csak az első állomás a „födönna” válás felé. A család egy másik tagja jelentkezik először az utazás ígéretével, ugyanis gondjai támadnak Floridában. Innentől aztán meg tapasztalhatjuk a többfrontos háború minden szépségét, ugyanis mindamellett, hogy egy új szintéren kell ugyanúgy, az eddig megismert módokon terjeszkedni, a messzi New Yorkban attól még ugyanúgy oda kell figyelnünk arra, mik történnek a hátrahagyott tulajdonainkkal, onnan csorog ugyanis „utánunk” a pénz, és ha a floridai nyár nemtörődömmé változtat, könnyen azon kaphatjuk magunkat, hogy ellenfeleink rátették a mancsukat egy csomó vállalkozásunkra.

A LÁTVÁNY NEM HAL(L)VÁNY

Természetesen szót kell ejtenünk arról is, kinézetre, és amúgy „technikailag” milyen is a játék, viszont ide most nem tudnék frappánsat írni, sem a „szemképrázttató-an megafantasztikusan csillogó-villogó”, sem pedig az „olyan darabos, mint a három napos tejbepríz” irányába nem hajlik a véleményem – nem keretelek, az átlagos szót kell használnom. A szereplők fizimiskája nem rossz, és a környezet kidolgozottsága is teljesen rendben van, és ezt most próbálom nem elmarasztalólag írni, csupán egyszerűen grafikailag nem csapott homlokot az alkotás. A hangulat

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/the-godfather-II

GameStar

BZ
Még mindig klón, de egyedül és élvezetes, kigyógyulva az első rész betegségeiből.



HARDVERIGÉNY:

P4 2,8 GHz, 1GB RAM, GeForce 7800GT vagy ATI X1600 Pro, DX9.0c hangkártya, XP

- Jól etalált korabeli hangulat
- Sokféle játéktípus integrálása
- A segédék jól kitalált rendszere
- A grafika lehetne életelibb
- Átugorthatatlan átvezetők
- Gonosz, erőszakra buzdító, ördögi játék

89

Felejtse el az első részt, comprende?



THE LAST REMNANT

KIADÓ Square Enix **FEJLESZTŐ** Square Enix **RÖVIDEN** A *The Last Remnant* egy érdekes keverék. Megalkotásakor elsősorban a nyugati piac meghódítása volt a cél, miközben a játék bázisát a hagyományos JRPG elemek képezik.

Tesót elrabolták, a világ végveszélyben, na indulj már, te bamba!

//Gulius

A SQUARE ENIX STÚDIÓT gondolom, nem kell bemutatnom az RPG rajongóknak. A *Final Fantasy* sorozattal nevet szerzett gárda neve egyet jelent a minőséggel – legalábbis eddig így volt. Legújabb alkotásukkal feltett szándékuk volt a nyugati piacra betörni, így aztán a *The Last Remnant*ban ugyan megvan minden, ami a szokványos JRPG-kből ismerős lehet – a körökre osztott harc, a túlzón drámai fordulatoktól sem mentes sztori – de minden egy kicsit „amerikásabb” lett, és nem mellékesen megjelent PC-re is. Az eredmény felemás lett, nemcsak a történet és a karakterek miatt, de a technikai megoldások és az újszerű harcrendszer miatt is. Vegyük sorjában, miért is van bennünk ez a „szeretlek is, meg nem is” érzés.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT

Ha valaki nem annyira járatos JRPG körökben, annak a *The Last Remnant* legerősebb része vitathatatlanul a történet lesz (akinek nem ismeretlen a műfaj, azok – nahát, nahát –, fájón elcsépeletnek és laposnak fogják találni). Induljunk ki abból, hogy újszülöttek minden JRPG új, és így a jól kidolgozott fantasy világ egyszerűen magával ragadó! A sztori természetesen a „remnantok” körül forog, amelyek nagyon fontos szerepet töltenek be a világban. Minden városban találhatóunk egy remnantot, ami a város vezetőjének szolgálatában áll, és gondoskodik használójának védelméről, valamint jólétéről. A remnantok mindazonáltal misztikus képződmények, működésük elvét senki nem ismeri teljesen, ezért aztán nem csoda, hogy

a fővárosban működő Academy laborjaiban folyamatosan kutatják titkaikat. Főhősünk – Rush Sykes – szülei is kutatók, akik a fent említett akadémia oszlopos tagjai. A sztori elég sablonosan indul (még újszülött mércével is): a mezőn andalgó Rush-ra és testvérére, Irinára lecsap egy ismeretlen gonosz, majd elragadja a hugit. Rush azonnal a keresésére indul, egyetlen segítőtársa a húga nyakából lepottyant talizmán. Hamarosan azonban egy csata kellős közepén találjuk magunkat, majd új barátokra teszünk szert (a Sykes név közismert a világban), és belekeveredünk a nagypolitikába is. A Square Enixtől megszokhattuk, hogy a történet általában átvezetőkön keresztül jut el hozzánk. Ez most sincs másképpen, rengeteg nagyon profin megszerkesztett animációt láthatunk majd. Az már nem annyira jó, hogy ezen animációkat a játékhoz használt Unreal Engine 3 motor tárja elénk: szép-szép, de rendermúvikat is elbírtunk volna. Ettől a kis hibától eltekintve az átvezetők nagyon jók, szerves részei a mesterien adagolt sztorinak. Ahogy valami fontosabb dolog történik, bizvást számíthatunk egy hosszabb mozira.

EGY KIS MELLÉKES...

Mint minden rendes RPG-ben, a *The Last Remnant*ban is akadnak mellékküldetések. Ezek általában nem kapcsolódnak a fő sztorihoz, és sajnos messze nem is olyan érdekesek. Van köztük néhány poénos és jól eltalált, de általánosságban elmondható, hogy ezek elkészítésére nem fordítottak elég figyelmet a Square Enix dizájnerei. Amennyiben elfogadtunk egy ilyen küldetést, legtöbbször a helyszínre is teleportál minket a

program, elvégezve a feladatot pedig visszerülünk a küldetést adó lényhez, azonnal. Ami a legrosszabb, hogy ezen mellékküldetések elvállalása szinte kötelező, ugyanis a fő történetnél során annyira kemény ellenfelekkel kell megküzdenünk, hogy aki elblicceli ezeket a tápolási lehetőségeket, egyszerűen képtelen lesz megbirkózni velük. PC-s RPG-khez szokva fura lehet az is, hogy bár a játék két DVD-n terpszekedik, a szereplők csak az átvezetők során beszélnek. Ez bizony sokaknál ronthatja a hangulatot rendesen... mivel a párbeszédnek mennyisége nem túl sok, nem is értem, miért nem digitalizálták be őket. Csak mert nem szokás?



i A csaták során nagyon fontos, hogy milyen sorrendben támadjuk az ellenséges csapatokat. Kis taktikázással bekeríthetjük őket, és ilyenkor a másodsorra és harmadszorra támadó egységeink már extra sebést okoznak.



REJTETT VÁROSOK

Kalandozni jó



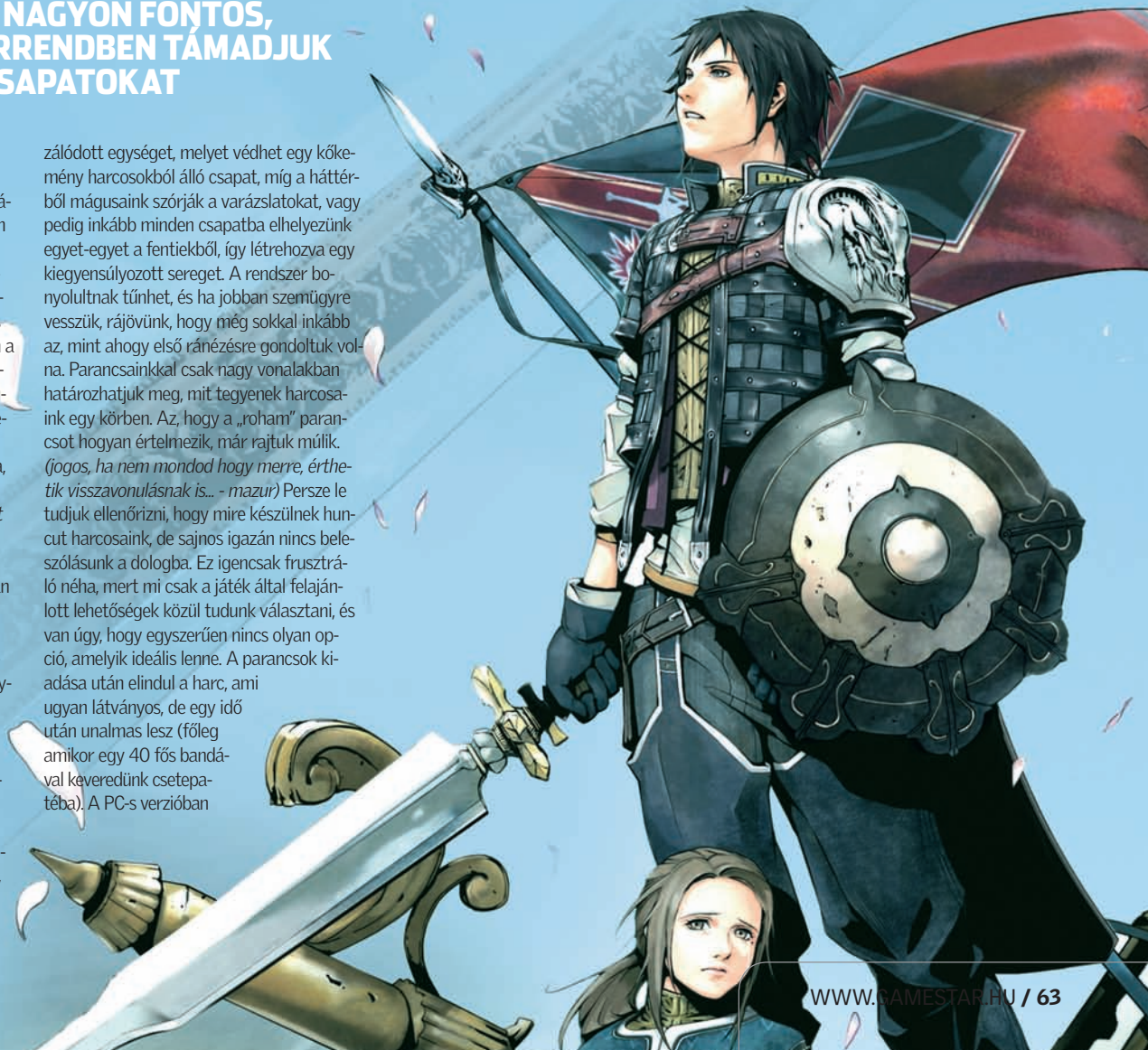
A THE LAST REMNANT világa hatalmas. Érdekes módon aki csak a sztorit tolja végig sebesen, nagyon sok dologból kimarad. Teszem azt, néhány várost sem talál meg, ahol pedig egyrészt nagyszerű alkalom adódik új felszereléseket vásárolni, másrészt néhány egyedi összetevőt csak bizonyos boltokban tudunk megvásárolni. Aztán ott van még a Harcosok Céhe, ami minden városban jelen van, és néha igen durva csapatokat tudunk itt toborozni. Eme vezérek akár küldetéseket is adhatnak, és nem mellékesen nagyon fel tudják tuningolni kicsiny csapatunk harcértékét.

A CSATÁK SORÁN NAGYON FONTOS, HOGY MILYEN SORRENDEN TÁMADJUK AZ ELLENSÉGES CSAPATOKAT

A HARC, A HARC...

A *The Last Remnant* második meghatározó eleme a harc. A játékidő mintegy 80 százalékát a csatamezőn töltjük majd, így nem árt tisztában lenni, mire is számíthatunk ezen a téren. Felejtsük el a szokványos szerepjátékokból megismert négy-hat fős csapatokat. Itt a játék vége felé tizenhét fős bandát kell kommandíroznunk, ennek okán a hagyományos módszerek nem is lettek volna sikerrel alkalmazhatóak. Egyesével megadni minden emberünknek, hogy mikor melyik speckó támadását, melyik varázslatát használja, igencsak frusztráló lett volna, ezért a Square Enix egy teljesen új harcrendszert dolgozott ki a *The Last Remnant* számára. Harcosainkat csapatokba – úgynevezett unionokba – rendezhetjük, melyeken belül az egységek többféle formációban állhatnak. Formációkból eleinte elég keveset ismerünk csak, de ahogy haladunk előre a történetben, egyre újabbakat tanulhatunk. Nem egy mellékületés jutalma is egy-egy durvább formáció, esetleg a Harcosok Céhe is megjutalmazhat minket ilyesmivel. Minden formációnak megvan az előnye és hátránya, érdemes velük kísérletezni. Eleinte meg kell elégednünk két-három csapattal, melyekben összesen kilenc harcosunk küzdhet, de a játék vége felé már több segítség is a rendelkezésünkre áll. Mi döntjük el, hogy csinálunk-e egy gyógyításra speciál-

zálódott egységet, melyet védhet egy kőkemény harcosokból álló csapat, míg a háttérből mágusaink szórják a varázslatokat, vagy pedig inkább minden csapatba elhelyezünk egyet-egyét a fentiekből, így létrehozva egy kiegyensúlyozott sereget. A rendszer bonyolultnak tűnhet, és ha jobban szemügyre vesszük, rájövünk, hogy még sokkal inkább az, mint ahogy első ránézésre gondoltuk volna. Parancsainkkal csak nagy vonalakban határozhatjuk meg, mit tegyenek harcosaink egy körben. Az, hogy a „roham” parancsot hogyan értelmezzük, már rajtuk múlik. *(Jogos, ha nem mondom hogy merre, érthetik visszavonulásnak is... - mazu)* Persze le tudjuk ellenőrizni, hogy mire készülnek huncut harcosaink, de sajnos igazán nincs beleszólásunk a dologba. Ez igencsak frusztráló néha, mert mi csak a játék által felajánlott lehetőségek közül tudunk választani, és van úgy, hogy egyszerűen nincs olyan opció, amelyik ideális lenne. A parancsok kiadása után elindul a harc, ami ugyan látványos, de egy idő után unalmas lesz (főleg amikor egy 40 fős bandával keveredünk csetepatéba). A PC-s verzióban





NEM ILYEN BONYOLULT ÁM... (NEM A FENÉT)

1. Itt láthatjuk, mire készülnek embereink a következő körben
2. A morál hatással van támadásaink és védekezésünk hatékonyságára
3. Itt láthatjuk, hogyan helyezkednek el az egységek
4. Itt adhatjuk ki parancsainkat, sajnos nem mindig találunk megfelelőt...
5. Az aktív egység állapota. A HP a csapattagok életerőpontjainak összege
6. Az ellenséges egységek állapota

fejlődnek ide-oda. Nagy vonalakban ebbe beleszólhatunk, ugyanis a világtérképre lépve embereink néha tanácsot kérnek tőlünk arra nézve, hogy vajh varázslásra vagy inkább harcművészetre gyűrjanak a jövőben. A csapat végén jön a zsákmányolás, melyet ötletesen oldottak meg. Embereink a csata végén található zsákmányból elkérik a számukra hasznos dolgokat, és gondoskodnak saját felszerelésükről. A szörnyek darabkái mi is felhasználhatjuk. Minden városban akad egy műhely, ahol néhány szörnyalkatrész segítségével egyre jobbá varázsolhatjuk fegyvereinket. Összességében az új harcrendszer nem lett rossz, bár néha kicsit idegesítő a túlzott automatizálás.

LOADING...

Érdemes néhány szót vesztegetni a játék grafikájára, zenéjére és a kezelésre. Az Unreal Engine nagyszerű látványt tár elénk, a karakterek kidolgozottsága kiváló, hasonlóképpen az animációkhoz. Az átvezetők ugyan elmaradnak a megszokott Crystal Engine színvonalától, de kárpótolnak bennünket a nagyszerű szinkronhangok. Az Unreal Engine sajátossága, hogy a textúrák egy kicsit késve jelennek meg néha, sajnos megtalálható a The Last Remnantban is, de nem annyira zavaró. Ha már a textúrákról esett szó, el kell mondanom, hogy bár alapvetően csodaszépek, néha – számomra érthetetlen módon – nagyon mosottnak tűnnek. Ezek a gyengébb minőségű textúrák azonban csak olyan helyeken tűnnek fel, ahol igazából nem zavaróak (néhány padló, néhány ház oldala). Egye-

dül az volt nagyon bosszantó, hogy a *The Last Remnant* rengeteget tölt. Minden egyes helyiségbe belépve – legyen az akár egy apró kocsmá vagy hatalmas kastély – hosszas töltögetés vár ránk. A néha rövid átvezetők előtt és után szintén a „Loading” képernyőt láthatjuk. Ez nagyon szakaszossá teszi az játékot, pedig a PC-s verzió már nem is tölt annyit, mint a konzolos. A zenék hangulatosak, minden városban, minden helyszínen egyedi dallamok csendülnek fel. Egyetlen hibájuk, hogy túl rövidek, így egy-egy nagyobb dungeon kitakarítása során unalmassá, idegesítővé válnak a gyakran ismétlődő trillák. A menürendszer bonyolult, kezelése nehézkes. Nagyon ajánlott egy kontrollert beszerezése, mert bár a játék hiba nélkül kezel a billentyűzetet, az egeret szinte csak a kamera mozgatására használhatjuk. A kontrollereket viszont pompásan használja a játék, átprogramozhatjuk a gombokat, rezegnek, ahogy kell, és valahogy sokkal barátságosabbá válik az egész kezelés. Mindent összevetve azt kell mondjam, hogy a *The Last Remnant* egy jó játék. Hibái ellenére magával ragadja az embert, nem egyszer arra eszméltem, hogy már megingt hajnal van... Igaz, hogy az idő nagy részében harcolni fogunk, és a hihetetlen mennyiségű grindelés rettentően unalmassá válik egy idő után, de ha aztán visszatérünk folytatni a sztorit, bőven kárpótolva érezzük magunkat. A fentiek ellenére – vagy éppen azért csak (J)RPG rajongóknak ajánlom a játékot, nem ez lesz ugyanis az az alkotás, amely a mezei gamert elvarázsolja és le is köti, egészen a végéig. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/the-last-remnant

GameStar

GULIUS

Érdekes kalandra hív bennünket a Square Enix legújabb játéka, csak sajnos egy kicsit unalmas.



HARDVERIGÉNY:

CPU: Intel Core 2 Duo (2GHz) / AMD Athlon X2 (2GHz), 1.5 GB Ram, NVIDIA GeForce 8600 VRAM 256 Mb

- + nagyszerű (köhh...) sztori
- + pompás szinkronhangok
- + érdekes harcrendszer
- ami sajnos elég kaotikus
- felemás grafika
- unalmas melléküldetések

79

Valami van, de nem az igazi.

hálisnak van egy turbó üzemmód, amikor a látványos animációkat felpörgetve játszsa le a program. Néha lehetőségünk van belekontárkodni is az eseményekbe. Ilyenkor vilámgyorsan meg kell nyomni a képernyőn jelzett gombot, ezáltal extra támadáshoz, vagy védekezés esetén azonnali visszatámadáshoz juthatunk. Aki nem elég gyors, az ezt az opciót automatára is teheti, a program viszonylag jószívű ilyenkor, és karaktereinknek elég sokszor sikerül maguktól is nagyot ütni. Fejlődés – a szó megszokott értelmében – nincs. A Battle Rank határozza meg, hogy az ellenünk felvonuló szörnyek mennyire lesznek erősek, ők ugyanis dinamikusan erősödnek velünk együtt. Csata után általában fejlődnek a karakterek képességei, esetleg új speckókat tanulnak, de itt semmiféle rendszert nem sikerült felfedeznem. Kizárólag közelharci eszközökkel támadó harcosaim simán intelligencia pontokat kapnak jutalmul, arról már nem is beszélve, hogy olyan tulajdonságaik vannak, mint „Love”, „Gluttony”, „Laziness”. Érdekes. Nagy a káosz a karakterosztályok terén is. Ezekből is akad vagy 400 féle (na jó, annyi talán nem), és embereink tiszta erőből – és maguktól –

TI MONDTÁTOK

Sakal6: Hazánkban véletlenül nem jelenik meg magyarul?

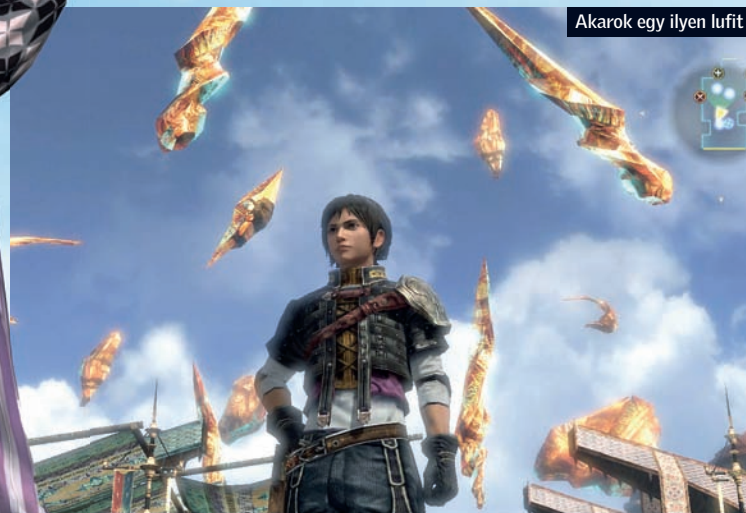
Tudtommal nem tervezik a magyarítást, sajnos.

Luke2135: Egyébként mi az, hogy JRPG?

Általában kizárólag a japán piacra tervezett szerepjáték.

yorgash: Ha japán szinkron lesz benne, akkor azt hiszem jó eséllyel a kedvenc játékom lesz az évben.

Van benne.



Akarok egy ilyen lufit

KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK **2 DB COOLERMASER ATCS 840 SZÁMÍTÓGÉPHÁZAT!**

KÉRDÉS:

Hány darab 230 mm-es ventilátor található a CoolerMaster ATCS 840 számítógépházban?

GS A: Egy
GS B: Kettő
GS C: Három

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

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

Megfejtéseiteket

április 15.-május 20. között várjuk

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

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

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

Jellemzők:

- Micro-ATX/ATX/E-ATX alaplappok támogatása
- 6 db 5,25"-ös fiók az optikai meghajtóknak
- 6 db 3,5"-es fiók a merevlemezek számára
- 3 db 230 mm-es és 1 db 120 mm-es ventilátor gyárilag
- Ergonomikusan elhelyezett IO panel 4xUSB, 1xFireWire és 1xSATA porttal
- Kihúzható alaplaptálcá a CPU-hűtő cseréjét megkönnyítő kivágással
- Különálló hűtőmodul a csúcskategóriás grafikus kártyákhoz
- Vízhűtésre felkészített hátlapi panel
- Csavarmentesen rögzíthető meghajtók és bővíthetőkártyák
- Alulra és felülre is beszerelhető tápegység

CoolerMaster

www.coolermaster.com

A nyereménytárgyakat az Expert Computer Kft. bocsátotta rendelkezésünkre. www.expert.hu



GameStar

Keressd az újságárusoknál.



MEGBÍZHATÓ
TANÁCSOK
PROFIKTÓL

PC WORLD

DARK SECTOR

KIADÓ Noviy Disk/CDV FEJLESZTŐ Digital Extremes/Aspyr RÖVIDEN hent!

Fejek fognak hullani! És lábak! Mutálunk mindenkit! Sün!

//mazur

**A DIGITAL EXTREMES-NEK ÚGY LÁTSZIK ez a végze-
te, hogy árnyékként köves-
se az Epic Gamest: a Dark Sector le
sem tagadhatná, hogy fejlesztői an-
nak idején döbbenet nézték a Gears
of War, majd egymásra néztek:**

„uraim, valami ilyesmit kell csinálnunk!”
Hogy pontosan miket is igyekeztek le-
nyúltni, azt később még kitergetjük, elő-
ször is lássuk, miért hozott a játék kellemes
meglepetést. Jó, a „kellemes meg-
lepetést” már lelőtte a fél éve megjelent
konzolos verzió, de legalább tudtuk,
hogy érdemes lesz várni a PC-s portot,
melyet ráadásul az Aspyr készített, így
máris eggyel kevesebb dolog miatt kel-
lett aggódni (semmi „két távol-keleti
gyerekmunkás portolja a dzsunkában”-
filing!). Szögezzük is le, a billentyű-
zet-egér irányítás tökéletes, de még az
achievementek is bekerültek – úgyhogy
az Aspyr ismét jó egy sörre.

HAYDEN TENNO, A FURA SRÁC

Tisztában vagyok vele, hogy ez egy
ún. „játék”, a története pedig ún. „sci-
fi”, ennek ellenére szeretném aláhú-
zni, hogy a Dark Sector sztorija hosz-

szú ideje a legkicsavartabb baromság,
amivel megpróbáltak megetetni. Nincs
harag, csak megjegyeztem. Adva van
egy óriult tudós, bizonyos Mezner, aki
egy képzeletbeli poszt-szovjet állam-
ban, Lasriában fut ámokot. Szert tett
egy rettentő biológiai fegyverre, mely
mindenkiből baltás zombit, láthatat-
lanná váló kutyát, tüzet köpő mutáns-
szóval csupa ilyen hátrányos helyzetű,
de annál agresszívabb arcot farag. Ez
a Mezner valamiért bírja a búránkat,
ezért belőlünk nem csinál agyatlan
szörnyet, hanem – ahogy ő fogalmaz –,
megajándékoz minket néhány különle-
ges képességgel. Oh! Egy szörny cim-
borája segítségével megfertőz minket,
melynek eredményeképpen eleinte bá-
natosan lifegő karunk végére egy bu-
meráng-dobócsillag („glaive”) kerül,
és ahogy telik az idő, egyre több rej-
tett... értékünk kerül felszínre. Mutá-
ciónk elkerülhetetlen, de élvezhetjük
a dolog jó oldalát (pozitív hozzáállás! ez
a lényeg!), például hogy egyre ütésál-
lóbbak leszünk, néhány másodpercre
pajzsot tudunk vonni magunk elé, ami
visszaküldi a felénk lőtt golyókat-lö-
vedékeket, vagy akár láthatatlanná is
válhatunk. (A dolog hátterében egyéb-

ként az áll, hogy bár mutánsok va-
gyunk, nem örülünk meg, mint kollégá-
ink: az átalakulás elvileg annyira fájdal-
mas, hogy mindenki attól kattan be, de
Hayden Tenno egy fura betegség révén
nem érzékeli a fájdalmat. Ravasz.)

SZÉP KILL, KÖSZÖNJÜK EMESE

Bár a Dark Sector játékmene-
te először agyatlan hentelesnek tűnik
(aminek per-
sze van létjogosultsága a piacon, példá-
ul a megfáradt játékujságírók körében)
ahogy haladunk, folyamatosan érnek
minket kellemes meglepetések. Lesz itt
minden, a glaive is extra képességeket
kap, fegyvereinket fejleszthetjük, mági-
kus képességekkel ravaszkodhatunk –
szóval néhány óra után kiderül, hogy ez
egy nagyon is szofisztikált, kellemesen
sokrétűen felépített hent. És tényleg
nem agyatlan. A Dark Sector meglehe-
tősen egyszerű, de kétségkívül hatékony
taktikára épül: folyamatosan biztosít
számunkra olyan új, meglepő támadó és
védekező megoldásokat, melyeket sza-
badon beépíthetünk stratégiánkba, és
így magunknak rakhathatjuk össze a legin-
kább testhezálló harcmodort. Rajtunk
áll, hogy élvezetessé varázsoljuk a játé-



i A Dark Sector fejlesztése 2000 elején lett bejelentve, amikor a Digital Extremes a csúcson volt, az Unreal Tournament megjelenése után. Az évek során többször mutálódott: volt multib, majd MMO FPS, totál sci-fi horror. Kilenc év után ez lett belőle.

kot – persze van aki erre alkatilag alkalmatlan, és hajlamos leragadni egy-egy bevált technikánál, majd panaszkodik, ha ráunt. Hát ne tegye senki, mert érdeemes kísérletezgetni, és akkor nem lesz monoton a játék. Tény, a darálás néha kicsit lélekölővé válik, de épp akad benne annyi változatosság, hogy sose fulladjon teljes unalomba.

GEARS OF DARK

Említettük már az Epic Games példaértékű játékát: itt a Gears of War idézi például az egész mozgás- és fedezék rendszer: a sprint gombját nyomva tartva alsóbb kameraállásból nézhetjük, amint hősrünk nekilődül, mint a bika, ha vörös posztót lát, és ilyenkor még fordulni sem lehet vele. Külön gombbal cuppanhatunk be a különféle fedezékek mögé, vagy ugorhatunk át az egyik mögül a másik mögé. Vetődhetünk is minden irányba, aminek főleg a bosszarcok során lesz nagy jelentősége: gyakran leszünk ráutalva, érdemes beépíteni taktikánkba. Érdemes kiemelni, hogy az extra vérre vágók kedvéért vannak kivéző mozdulatok is, melyekkel egy már megpuhított ellenfelet (ezt vörös körvonalak jelzik) közelről akár azonnal leteríthetünk, feltéve hogy 1) nem keni el a száunkat, amikor közel megyünk hozzá,

és 2) jó ütemben nyomjuk a képernyőn felvillanó gombot.

HALÁLBALETT

Játékelmény tekintetében a Dark Sector lényege nem más, mint hogy mielőbb elsajátítsuk, majd művészi szintre emeljük a glaive használatát. Két dolog van, ami elsőre bénának és nehézkesnek tűnhet: az egyik a power shot, melyben annyi a trükk, hogy kivárjuk a megfelelő pillanatot, amíg célkeresztünk fehérről sárgára vált, és akkor dobjuk el, négyszeres sebesséssel. Amíg nem érzünk rá a ritmusra, addig kimondottan frusztráló lehet, de később, amikor már szinte minden dobásunk power shot, igen kielégítő. A másik mutatvány az aftertouch, mellyel ha eldobtuk a glaive-et, utólag, a levegőben még irányíthatjuk röppályáját. Elsőre ez is macerás, de ha már készségi szinten megy, akkor elégedetten nézhetjük, ahogy repkednek a végtagok. A glaive-nek van még néhány egyéb trükkje is, például az, hogy különböző elemekkel tovább növelhetjük sebességét: ha például tűzbe hajítjuk, lángolva ugrik vissza kezünkbe, és rövid ideig így is marad, hogy ezzel még elkeserítőbbé tegyük a tűzre érzékeny ellenfelek életét. Ugyanígy bedobhatjuk például kapcsolótáblákba vagy egyéb áramforrás-

okba, csak olyankor nem éget, hanem ráz. (Nem baj, az is fáj.) A harmadik elem a jég: a fagyos, rendkívül idegesítő hangú glaive a jég bónuszról elvárható plusz hatásokkal operál: lefagyasztja ellenfeleinket, akiket immár elég kicsit meglövéldözni, és máris szilánkokra hullanak a padlón. Sőt: külön gombbal be is „robbanthatjuk” a valamelyik elemmel felturbózott glaive-et, csak meg kell várunk, mikor a legtöbb ellenfelet érhetjük el vele.

HAGYOMÁNYOS MEGOLDÁSOK

A fegyverrendszer egyszerű, mindössze kétféle fegyverkiosztással kell beérnünk. Az egyik mindig a glaive és pisztoly páros (pisztolynak számítanak a kisebb, egykezes golyószórók és shotgunok is), ami mellett érdemes is lecövekelni, hiszen ez nyújtja a Dark Sector játékelményének egyedi vonásait. Aki a tradicionálisabb megoldások híve, az használhat sörétes-távcsöves puskát és karabélyokat is – ezeket sem kell lenézni, ha igen meggyűlnének ellenfeleink (márpedig lesz ilyen, nem is ritkán), egy golyószórával mégiscsak könnyebb utat vágni közöttük magunknak. Ezzel kifúj a felhozatal, ezeken kívül már csak gránátokra számíthatunk, de azok hasz-

A HANGJA OLYAN ISMERŐS...



MICHAEL ROSENBAUM (HAYDEN TENNO)

Az enyhén kalács arcú Hayden Tenno szinkronhangja Michael Rosenbaum, akit leginkább a Smallville sorozat Lex Luthorjaként ismerhetünk. Remek munkát végzett, de a srácot amúgy is kedveljük, mert fanatikus gamer hírében áll. (Első fizetéséből vett magának otthonra egy játéktermi gépet...)



JÜRGEN PROCHNOW (YARGO MENSHIK)

Ha valakit, hát Jürgen Prochnow-t nem kell bemutatni (és ilyenkor mindig az illető hosszas méltatása következik, ugye). Német barátunk rengeteg kiváló filmben bizonyított már, melyek közül elég csak a Das Boot-ot, vagy a Dűnét kiemelni. És ő szinkronizálta Stallonét a Rocky I-II német változatában. (Miket nem tud meg az ember, igaz?)



DWIGHT SCHULZ (ROBERT MEZNER)

A főgonosz hangját régi kedvencünk szolgáltatta: Dwight Schulz kismillió játékot szinkronizált már az évek során (a Fallout 2-től a Mass Effectig), de mi akkor is a Star Trek sorozat(ok) Lt. Reginald Barclay-jaként zártuk szívünkbe. Most valahogy olyan ijesztő volt, hogy nem dadogott...



Megjavitalak, meg én!



Jó is így néha megállni, elmerengeni egy percre... Aztán lehet visszamenni fejezet levágni.

BEMUTATÓ DARK SECTOR



Biztonságos lesz a környék, örülök ha minden szörny ég!

nálata körülményes (és például ha már annyit nyúlt a Digital Extremes a Gears of Warból, pont a gránátok célzórendszerét miért nem sikerült?) úgyhogy jobban járunk ha inkább eladjuk őket és a befolyt pénzt valami hatásosabb fegyverre költjük. Ez ugyanis a *Dark Sector* következő érdekessége: a játék egy adott pontjától kezdve hozzáférést kapunk az orosz feketepiacához, azaz lépten-nyomon találunk csatornákat (fedeleket... értik, mert... mindegy) melyeken keresztül egy miniket minden alkalommal lelkesen üdvözölő orgazdához jutunk. Újsütetű barátunknál vehetünk-eladhatunk, elkölthetjük a menet közben felszededetett rubelkötögeket és pénzzel teli akasztáskákat. Ez gyorsan fog menni, mivel bár nincs túl sok fegyver a kínálatban (ahogy haladunk, persze egyre több), de nagyon drágák. Esélyünk sem lesz mindet megvásárolni. Amikor új fegyvert veszünk, gyakran kénytelenek leszünk eladni a ré-



GLAIVE

Embortelen fegyver, embortelen időkre



A GLAIVE A JÁTÉK elejétől kezdve (ha nem is a legelejétől kezdve) hasznos társunk, de a harmadik fejezetben szert teszünk a „power trap” képességre is. Innentől már tényleg szabad a pálya, hiszen a glaive képes lesz rövid időre eltávolítani bizonyos elemek tulajdonságait. Ez néhány apró puzzle-höz elengedhetetlen, de ellenfeleink megalázásához is kiváló.

TŰZ: bizonyos ellenfelek (pl. a howlerek) kimondottan nehezen viselik a tüzet, hajlamosan kigyulladni majd felrobbanni. Ami azért jó (legalábbis nekünk, kit érdekelnek ők), mert a robbanó rémek társaikat is felgyújthatják. A tűz fontos tényező a gyakran utunkat álló fekete szörnymembránok felégetésében is.



JÉG: A hetedik fejezettől kezdve fogjuk többször is alkalmazni, ugyanis onnantól találunk majd jeges tartályokat, melyeket a glaive-vel szétcsaphatunk. Szörnyekre a kézenfekvő hatással bír, lefagyasztja őket, nahát. Néhány puzzle-ben is fontos szerepet kap, kiölthetjük vele az utunkat álló tűzfalakat, illetve megfagyaszthatjuk vele a vizet, a biztonságos átkeléshez. Persze a jég csúszik, így az sem biztonságos, de ez egy játék.



ELEKTROMOSSÁG: Ellenfeleink hajlamosak leakadni tőle egy rövid időre (főleg a gépi arcok, mint a Jackal vagy az automatizált ágyúk). Legalábbis amíg kitölti idejüket, hogy rázza őket az áram. Használható még bizonyos ajtók nyitogatásához, liftek aktiválásához is – ha szükség van rá, elég a glaive-et egy szikrázó kapcsolótáblába, neonba hajítani.

És mindenki meg lesz mondva



Hayden tankol!
Hayden tankol!

ELEINTE BÁNATOSAN LIFEGŐ KARUNK VÉGÉRE EGY BUMERÁNG-DOBÓCSILLAG KEVERÉK (GLAIVE) KERÜL. BOOYAH!

git, de aki meg tudja oldani, az akár le is teheti a boltosnál a korábban használt fegyvert, és az nem veszik el. A másik fontos ok, amiért érdemes lehet ragaszkodni fegyvereinkhez, hogy mindegyik fejleszthető. Nem ám orrba-szájba, de minden egyes fegyveren találunk két-három-négy helyet, ahova a menét közben talált upgrade-eket illeszthetjük. Ezekből bőven találunk majd, de a legjobbak gyakran nincsenek az arcunkba tolvá, egy kicsit keresgélni is kell. Van amelyik a fegyver tárhelyét növeli, másik a sebességét vagy tüzelési, újratöltési sebességét. Lesz amelyiktől kettesével löjük a golyókat, illetve átlöhetünk több ellenfélre is – netán ledönthetjük őket lábukról, néhány plusz másodpercet nyerve így a harcok közben. A jó hír az, hogy ha megtaláltuk ezeket a fejleszté-

seket, ingyen rakhatjuk be őket a fegyverekbe – feltéve, hogy épp találunk egy boltot. A rossz hír viszont az, hogy amit beraktunk, azt már nem tudjuk módosítani, úgyhogy érdemes megfontoltan barkácsolni. Persze, ahogy már említettem, drága mulatság a fegyver, úgyhogy nem fogjuk minden sarkon lecserélni egész arzenálunkat, és mire újra megengedhetünk magunknak egy új szerszámot, valószínűleg találunk elég upgrade-et is.

MEGÉRI AZ ÁRÁT?

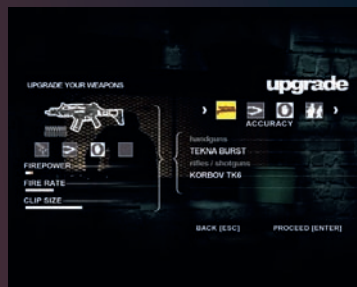
Az eddig leírtak alapján remélhetőleg már mindenki el tudja dönteni, hogy az ő játéka-e a *Dark Sector*, vagy sem. Az alapvetően mutatós, ám néha kevésbé kidolgozott grafikán túl nincs túl sok egyéb érnyé, mint a hossza-



RÖPTETI ÉS KIKACAGJA

A GLAIVE ÉS EGYKEZES

LŐFEGYVER párosítás adja a játék harcrendszerének egyedül ízt: először megkapjuk a power shot képességet (jó időben elhajított glaive = négyszeres sebzés), majd az aftertouchot is (eldobás után irányíthatjuk még a glaive-et a levegőben). Eleinte furcsák lesznek, de amint ráérünk, egyre élvezetesebb harcokat (és persze látványos darabolásokat) produkálhatunk. A legjobb persze az, ha kombináljuk a kettőt: egy power shot, majd bevezetni a glaive-et a tömegbe és 3-4 rosszarcú kezeit lecsapkodni vele igazán kárpótol minket napi sérelmeinkért.



san taglalt, remek harcrendszer. (Esetleg még az, hogy nálunk április végétől magyar felirattal lesz kapható.) A sztori... nyáh, zene... van. Ha végigdöngöttünk rajta, kevés dolog fog motiválni arra, hogy újra nekikezdjünk: elérhetővé válik ugyan mazochistáknak egy brutális nehézségi fokozat, de kiabrándító, hogy drága rubelekért vásárolt, agyontápolott fegyvereinket mind-mind újra meg kell vennünk. Van multi is, két játékmóddal, ami papíron bármennyire is jópofa, csak LAN-ban működik (igaz hogy botokkal megtámogatva). Azt pedig kevésbé hinném, hogy a Dark Sector hirtelen a LAN-partik sztárja legyen... Ah, és persze itt vannak az achievementek, amikkel elszórakozhat az ember – de valljuk be, konzolos „gamertag” híján az embert nem motiválja annyira a pontgyűjtögetés, igaz? De se baj, érzjük be azzal, hogy egy méteres dobócsillag-bumeráng izével vágathatunk le szörny-fejeket, nagyon látványosan. Minőségi időtöltés az, meg kell becsülni! **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/dark-sector

GameStar

MAZUR

A konzolos változat után kellemes meglepetés. A grafika kicsit jobb lett, az irányítás remek!



HARDVERICÉNY:

Intel Dual Core 2.0 GHz vagy AMD Athlon 4000+, 1 GB RAM (Vista alatt 2 GB), 128 MB VRAM, 7 GB HDD

- + remek harcrendszer
- + változatos taktikai lehetőségek
- + hangulatos grafika
- nincs netes multi
- néha kicsit monoton
- egy végigjátszás után felejtős

81

Kiváló szórakozás – csak sajnos rövidtávú...



Taktikai atomcsapás jobbról – de a haj még mindig tart



Mindenkinek megvan a maga keresztje, kivéve, akinek nincs

RED ALERT 3: UPRISING

KIADÓ EA Games **FEJLESZTŐ** EA LA **RÖVIDEN** A tavaly megjelent és a játékvilágot megosztó *Red Alert 3* első kiegészítője, amely csak PC-re jelenik meg, csak mi játszunk benne, semmi koop, semmi multi.

Mangásítunk? Mangásítunk? Multisoknak meg semmi?

//Eskin



SZÉP NAGY (6 GIGABÁJTOS) KIEGÉSZÍTŐT DOBOTT PI-ACRA a tavaly megjelent *Red Alert 3*-hoz az EA – amelynek az a különlegessége, hogy stand alone, azaz hogy önmagában is játszható, nem kell hozzá az eredeti játék. Persze nem rossz az, ha azt már kijátszottuk, hiszen így ismerhetjük meg az előtörténetet (nekem lövésem nem volt először, hogy ki kicsoda, aztán kijátszottam az eredetit is utána). Rossz hír azonban, hogy csak a PC-sek játszhatnak vele (azok közül is csak a windowsosok), nincs kooperatív mód, nincs multi, ellenben van pár jóféle fejlesztés, jó sztori – pár órát bőven el lehet vele mókázgatni.

FÁRASZTÓNAK NEDVES PARTJÁN

Bejelentkezéskor rögtön láthatjuk, hogy teljesen lefordították magyarra a játékot (a videókat nem szinkronizálták egyedül, azok feliratosak, egyébként minden magyar nyelvű). Négyféle módból lehet válogatni. A legfelül szereplő Hadgyakorlat mód csak azoknak jó, akik még sosem játszottak *Red Alert*tel. Poénnak poén, mert mindhárom frakcióval mozoghatunk, az elején a három tank, aki a három frakciót reprezentálja, jó kis szóváltásba keveredik. Egyébként hamar végig lehet rajta menni, nem nagy cucc.

Kezdjük a Hadjáratokkal, amiben – mámor és öröm –, négy hadjáratot találunk. Az eredeti háromon kívül (szovjetek, szövetségek, japánok) itt egy negyedik hadjárat is, Juriko Omega hadjárata (akit már ismerhetünk régről, fejleszthetünk is ilyen egységet), amelyben megismerjük, hogyan is lett ez a lány az, aki: egy vérszomjas, japán iskoláslány kinézetű gyilkológép. Két hadjáratot lockoltak, a szovjetekét és Jurikóét. Hogyha végigjátszunk a szovjetet, akkor válik elérhetővé a másik kettő is, ugyanúgy, mint a *RA3*-ban tavaly. Összesen 13 pálya található a Hadjáratok részben, a szovjetben négy, a másik háromban 3-3

(nekem elég rövidek, de kinek hogy). A jurikós hadgyakorlat tetszett a legjobban, érdekesen hozták be az RPG-t a *Red Alert* világába. A megszokott irányítások (pl. egér középső gombjával körbemozogni) itt nem játszanak, csakis Jurikót nézhetjük a képernyő közepén, kötött nézetben. Maga a képernyő ebben a perspektívában nagyon puritán, legalul, a képernyő közepén találhatóunk egy csíkban négy ikon, amelyekkel Juriko négy képességét vezérelhetjük (megtehetjük, hogy csak egérrel játszunk, de kattintás nélkül, az 1-2-3-4 gombokkal is elérhetjük a képességeket). Az ikonok előtt ott található Juriko képe, alattuk



The Tree of Doom - speciális képessége, hogy piros katonák nőnek a gyökerei közül

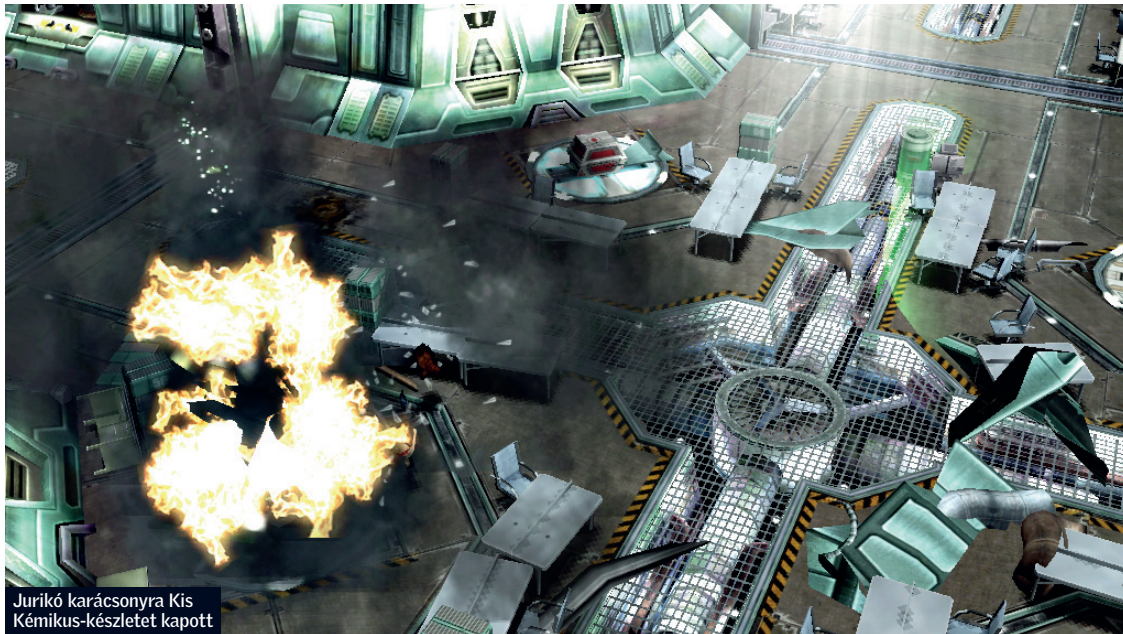
Elfen Lied

O, castitatis lilium



VEGYÜK AZT AZ ESETET, hogy végigjártasszátok a jurikós pályát. Nem tűnt fel semmi? Hát hol láttunk már katonai központból megszökő japán kislányt, aki egy gondolatával porrá tudja zúzni a dolgokat, az embereket kettétépi, stb.? Hát persze, hogy az Elfen Liedben! Nagyon sokan ismerik az említett animesorozatot, amely tizenhárom epizódot és egy OVA-t ért meg. Főszereplője egy Nyuu nevű lány, aki megszökött egy ilyen kiképzőközpontból, azonban balszerencséjére szökés közben meglőtték egy tankelhárító fegyverrel, ennek következtében eltűnik addigi énje – a cinikus, megkeseredett felnőtt nő, elfelejti az emlékeit és azt is, hogy harcolni tud. (Ez csak néha jön elő, de akkor nagyon.) Roppant komplex sorozat, rengeteg vérrrel, meztelenkedéssel (ami szerencsére még véletlenül sem öncélú), és olyan intróval, ami elvarázsol. Mindenképp ajánlom, bár eléggé 18+-os (még én is, huszonéves fejjel, elborzadtam rajta nagyon). Én szóltam. Minthogy a sorozat 2004 óta világhírű, ezért nem elképzelhetetlen, hogy innen jött Juriko alakja...

egy csíkban az életerejé és az adott képesség felhasználási ideje szerepel. Van itt még egy kis gomb Juriko képe előtt, ez arra szolgál, hogy ha szintet lép, akkor itt választhatunk a képességek között. Más egyebet nem látunk, sem a tapasztalati pontok számát, se más, de talán nem is kell. Abszolút animésre vettük a megjelenést (itt fentebb, *külön boxban* lesz is erről szó), és a hangokat is (na, azok nagyon királyak voltak). A három jurikós „hadjárat” előtt a szokásos módon élőszereplős felvételeket láthatunk, amelyekből kiderül Juriko Omega sorsa – akinek nem ez az eredeti neve. Japánban kísérleteztek rajta, első feladatunk tehát az lesz, hogy kiszabaduljunk egy örült tudós maréból. Sajnos azonban Juriko nem túl szerencsés, így elkapják az amerikaiak és ők folytatják rajta a kísérletezést Guamban – innen is ki kell szabadulnunk. Közben az agyunkban folyamatosan hallgatjuk Izumi, a testvérünk hangját (akin szintúgy kísérleteztek), ő bátorít minket, ha feladnánk. Maga a kampány nagyon könnyen végigjátszható, a története kissé sablonos, de szórakoztató. (Ja, és Juriko Guamtól kezdve már képes lebegni is, ahogy kell, meg sem kottyan ne-



Jurikó karácsonyra Kis Kémikus-készletet kapott

AZ ÁTVEZETŐ VIDEÓKBAN SZEREPLŐ SZÍNÉSZEK ESZMÉLETLEN MODOROSSÁGÁT SAJNOS SOSEM FOGOM MEGBOCSÁTANI

ki a tengerfeletti harc, úgy odacsapja a naszádokat, hogy öröm nézni.) Akiben megvan a kissé beteges vágy arra, hogy épületeket romboljon porig iskolás lánynak öltözve, az most legálisan kiélheti magát.

NAAAGY, ERŐS EGYSÉGEK, HÚ!

A másik három hadjárat története onnan folytatódik, ahol a *Red Alert 3* befejeződött: az amerikaiak győztek, a másik kettő porba hullt, azonban megjelent egy rejtélyes szervezet, amely fegyverekkel látja el a két frakciót (szovjeteket és japánokat), így a harcok tüzei újra fellángolnak. A japánok kivételével mindegyik frakció négy-négy új egységet kapott (a japánok csak háromat). A legfontosabb, hogy mindegyik frakció kapott egy NAAAGY egységet. A szovjeteké a Reaper, ami át tud alakulni Reaper Turretté; a szövetségeseké a Harbinger Gunship, ami tud teleportálni és nagyon jó a tűzereje; a japánoké pedig a Steel Ronin. Ezenkívül még olyan nyaláncságok is megjelennek, mint a japánok gigaerődje, ami át tud alakulni lézert köpő fejjé; a szovjetek Grinder nevű egysége, amely olyasmis, mint a *World of Warcraft*ban a Meat Wagon, ugyanúgy forgó pengék vannak az elején és nagyon legyőzhetetlen; a szövetségesek krio-légionáriusa, aki le tudja fagyasztani az ellene törőket – nagyon hasznos unit, a Jurikómat sokszor elkapták, elég nehéz tőle menekülni. Szóval lehet

i Az alapjáték szereplői közül visszatér Gemma Atkinson és Ivana Milicevic karaktere (mindkét hölgy a színészzettel is kacérkodó modell), az egyik új karakter az újságíró, Brenda Snow, akít a Dead or Alive mozifilm sztárja, Holly Valance alakít.

itt jókat találni. Új helyszínek is vannak: ködös, iszonytató mélységű talányokat rejtő kisváros (túl sokat olvastam mostanában Lovecraftet...), illetőleg új szereplők! Új csajok! A jól ismert (sajnos nem annyira, mint azt szeretnénk) bigéket is szerepeltetik, mindannyian mellbuggyantós ruciban, fujpiha, világnak mocska, fertelem.

KIHÍVÁSOK!

A harmadik lehetőségünk a Kihívás mód, amelyben 50 pályán, több parancsnokkal apríthatjuk az ellent, akiket az alapjátékból már ismerhetünk. (Mindegyiknek különböző tulajdonságai vannak.) Először csak az alapegységekkel játszhatunk, később bővül az arzenálunk, ahogy sorra nyerjük a csatákat. Kétféle kihívás létezik, elsődleges és másodlagos, gondolom, a nevük alapján könnyen kitalálható, hogy melyik a fontosabb. Bárhányszor győzünk, új kihívásokat unlockolhatunk. Ami még fontos, hogy a harc növeli a kreditünket, amit később akkor használhatunk fel, ha csata közben villog a megfelelő ikon. Ami meglephet minket, az az, hogy olyan egységeket is használhatunk itt, amelyek eddig csak a hadjáratokban jelentek meg – ilyen például a Tesla Tank. Legvégül pedig a szokásos Ütközet (azaz skirmish) mód szerepel, amelyben harminc pályán mutathatjuk be, hogy mi vagyunk a csata istenei. Minthogy csak az AI ellen játszhatunk, ez egy idő után unalmas lehet.

Össességében véve szórakoztató RTS az *Uprising*, jól elvoltam vele, bár az átvezető videóiban szereplő színészek eszméletlen modorosságát sajnos sosem fogom megbocsátani. (Esküszöm, ugyanígy szerepelünk mi is az általánosban, amikor a művházban kellett bemutatnunk a Lúdas Matyit.) [CS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

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

GameStar

ESKIN

El lehetett vele szórakozni, a jurikós pályák tetszettek



HARDVERIGÉNY:

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

- jó zene
- poénos
- új egységek. Repülő erőd, jihá!
- színészeket, könyörgöm! Országomat egy jó színészt!
- sablonsztori
- a grafikán nem javítottak

86

Nem egy nagy híha, nem sokat tett hozzá az alapjátékhoz, de egy ideig el lehet vele lenni.



LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

KIADÓ Team17 **FEJLESZTŐ** Codemasters **RÖVIDEN** Larry Lovage bőrébe bújva kell csicskásként dolgoznunk nagybátyánk pornófilm-üzemében, és feltornáznunk magunkat a ranglétrán...

Larry vagy nem Larry, ez itt a kérdés?!

//Sophiaso

A LARRY-JÁTÉKOK RAJONGÓI egy emberként hördültek fel, amikor 2004-ben napvilágot látott a *Magna Cum Laude*, amely nem volt méltó folytatása a nagysikerű és eredeti sorozatnak. A most megjelent *Box Office Bust*ban volt a fanok minden reménye, és az alapkonceptió, miszerint a *Magna Cum Laude* látványvilága ötvöződik a régi *Larry*s poénokkal, működőkép-

nek látszott. Egészen addig, míg ki nem próbáltuk a játékot.

ÓDA A LOADING SCREENHEZ

Hol vannak már a mosolyogtató poénok, az eredeti történet, az izgalmas és egyedi karakterek? Úgy tűnik, két *Larry*vel ezelőtt még volt elég humor-érzékük a készítőknél, de mára már apadni látszanak a források (nem csoda, mivel pontosan két rész óta hiányzik az eredeti játékokat készítő stáb teljes egésze). Az új részben a menü után rögtön töltőképernyőt látunk, amelyben egészen vicces feliratokkal szórakoztatják a várakozó játékosokat (pl.: „Egy átlagos játékos 45 kutyaévet tölt el töltőképernyők bámulásával”, valamint „Nem fogod meggyőzni a barátodat, hogy protein van BENNE”) (*megint mi a baj a szójafasírttal? - mazur*) ezek ígéretesek, de jól meg kell nézni őket, ugyanis az egész *Box Office Bust* legszórakoztatóbb pillanatait és szövegeit elhathatjuk át alattuk.

...persze van élet a töltőképernyő után is.

A CSICSKÁS NEOLARRY...

A játék története egy telefonhívással

kezdődik: nagybátyánk, a nagy film-mogul Larry Laffer (a régebbi játékokból ismerős főhősünk, az *igazi Larry*) felhív, hogy dolgozzunk a stúdiójában. Erőnk, valamint szabadidőnk teljében lévő, pornórajongó ifjúként természetesen szívesen vállaljuk a feladatot, remélve, hogy szeretett rokonunk valami menő rendezői munkát kínál nekünk, amiben kiélhetjük minden ambícióinkat. Persze az élet nem kínál tálcán rögtön pornófilm-szerződést, így a kis főhős Larrynk hamar rájön, hogy ő bizony csak egy számár, és nem csődör, úgyhogy meg kell húzódnia a fallikus szimbólumok mögött és várnia a nagy lehetőségre. Futárnak áll be hát dolgozni, és megkezdődik a sok-sok órán át tartó oda-vissza rohangálás az egyszéri csicskásnak túl nagy bejárható területtel rendelkező filmstúdióban.

...AKI NINCS ÉPP PLATFORMÁBAN

Nem kifejezetten élvezetes játék az, amelyben a történet igazi kibontakozása helyett legalább öt órán keresztül pakokat kell szállítanunk egyik embertől a másikig, miközben bugyuta és

Karakterünk testbeszéde tökéletesen visszaadja, mennyire jól érezzük magunkat játék közben





N/A

LARRY SZTEREOTÍP LÚZER, AKI A VÉGÉN ÚGYIS MEGKAPJA AZ ÁHÍTOTT/ÖSSZES NŐT

idegesítő poérok garmadáját zúdíttják a nyakunkba, és gyakran még időlimit is van egy-egy feladat teljesítésére. Persze utóbbi nem lenne nagy probléma, amennyiben jól irányítható játékról beszélünk, de sajnos a *Box Office Bust* ilyen téren (is) nagyon csúnyán megbukik: nemcsak a kameraállások borzalmasak (és javarészt manuálisan nem változtathatóak), hanem az irányítás is annyira nehézkes, hogy gyakran küldtem el Larryt melegebb éghajlatra kezelhetlensége miatt, amely főleg a játék platform/ugrálás részein bukik ki. Higgyétek el, azokból sok van, nagyon sok.

...AKI TÚL Z-KATEGÓRIÁS

A grafika egyáltalán nem szép, de megszokható, és ha a játék többi része pótolná hiányosságait, semmi gond nem lenne vele. De sajnos nem pótolja, és az említett kezelhetlenségen kívül még rengeteg negatív hatás éri a játékost már a kezdetek kezdetén. A mosolyogtató beszélősok helyett csak borzalmas, Z-kategóriás tinivígjátékba illő szöveceket hallunk, ráadásul minden egyes karakternél eljátszszák a „te épp maszturbáltál?” poént, ami már elsőre sem volt vicces. A jellemfejlődésről annyit, hogy öt óra csicskás munka után is hajszálpontosan annyit tudunk a történetből és az egyetlen gyanúsak tűnő szereplőről, mint amennyit öt perc játék után, pedig ez nem egy MMO, se nem egy 90 órásnak ígért szerepjáték, így igazán le rövidíthették volna ezeket a részeket. Azt mondanom sem kell, hogy futárfeladataink sem éppen izgalmasak, egyedül az úgynevezett dreamscape-ek nyújthatnának érdemi szórakozást, ha nem lenne irányíthatatlan a játék.

ALUDJ CSAK, ÉN SZENVEDEK

A dreamscape-ekben hősünk elalszik a filmdíszletek között, és egy másik világba álmódja magát: a díszleteknek megfelelően lehet ez pl. western vagy horror környezet is. Ez tulajdonképpen játék a játékban, miniküldetések ezerein (legalábbis annyinak tűnik) kell magunkat átküzdenünk, dicső cowboyként megmenteni a védtelen hölgyeket, sziklákon ugrálni, és egyéb vakmerő feladatokat végrehajtani, amelyek során szintén szívesen küldenék el főhősünket melegebb éghajlatra, de mivel a western részeknél már sajnos eleve ott van, egyéb válogatott szidalmakat kell rá kitalálnunk. Legalább ennyi kreatív haszna van a játéknak, hehe. A dreamscape-es minijátékok meglepően hosszúak, és még inkább fájdalmasak amiatt, hogy csak az autosave marad nekünk egy-egy sikeres küldetés után. El is érkeztünk hát a játék másik legfájdóbb pontjához: a mentéshez. Ugyan az autosave folyton ígéretet küld nekünk, azért nem szívesen bízom rá sok órák állásomat, rendszeren menteni pedig összesen egy helyen lehet az egész játékban: Larry lakókocsijában, ami természetesen sosem esne útba, ráadásul dreamscape-ek közben elérhetetlen. Egy olyan mentésmániás embernek, mint én, ez nagyon kellemetlen dolog, ráadásul a játékban előforduló bugok miatt megeshet, hogy órákkal azelőtti állást kell visszatölteni. Hogy konkrét példával is éljek, egyszer beleestem egy szökölkútba a játék során, és sehogy sem akart kijönni belőle kedvenc kis karakterem. Tíz perc próbálko-



Olyan ismert sztárok adták hangjukat a játékhöz, mint Carmen Electra, Shannon Elizabeth vagy Jay Mohr. Persze a nátha sem lesz népszerűbb attól, hogy híres emberek is el szökték kapni...



zás és nyugodt, fegyelmezett magatartás után rámentem a Load Game-re, és nagyon boldog voltam a készítőik édesanyja miatt.

MINI AGY, MINIJÁTÉK

A megszokott, monoton és frusztráló oda-vissza rohangálás néha meghozza gyümölcsét, egy-egy ivós vagy csábítós minijáték ütheti markunkat (igaz, mindig rövidebbek, mint amennyit szalagáltunk értük), melyekben egy adott hölgygel beszélgetünk, és úgy kell megválogatni szavainkat (erre mindig négyféle választási lehetőségünk adódik), hogy lakókocsink oltalmába helyezhesük aztán a kisasszonyt. Csakhogy hiába csábítunk: nincs következménye a történet szempontjából, ha sikerül; valamint a helyes mondatok kiválasztásakor annyit hibázhatunk, amennyit csak akarunk. Ez persze jól jön főhősünk, Larry Lovage sztereotíp lúzer imázsához (tipikus, végletesen béna srác, tízéveseket megszegyenítő beszélősokkal, aki minden bénasága ellenére a végén úgyis megkapja az áhított/összes nőt), aki sajnos sokórányi játék után is csak egy frusztráló, és csöppet sem szimpatikus karakter marad a szemünkben. Azért akad egy pozitívuma is: nincs akkora feje, mint a *Magna Cum Laude*ban.

VÉGTELEN TÖRTÉNET

A *Box Office Bust* nemcsak hogy nem hozta az elvárásokat, mércén alul teljesített: minden csak közepes vagy annál rosszabb benne, pozitívumot keresve sem lehet találni. A sorozat többi részében megszokott (és védjegyének számító) explicit meztelenkedést buta szövecekkel és utalásokkal helyettesítették, a történetet és a küldetéseket elrontották, és mivel nem lehet érteni, hogy hogyan adhat ki bárki ilyen játékot a kezei közül, így a *Magna Cum Laude* sok-sok

hátránya ellenére talán jobban sikerült „alkotásnak” tekinthető, mint most megjelent társa. A sokórányi frusztráló rohangálás után hiába terebélyesednének ki játékbeli lehetőségeink, ekkorra valószínűleg mind a casual, mind a hardcore játékosok feladnák a szórakoztatás teljes hiányával küszködő játékot, és lemorzsolódnának. Az új Larry erősen nem ajánlott, csak mazochistáknak. [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/leisure-suit-larry-box-office-bust

GameStar

SOPHIASO

Szinte semmi köze nincs már a régi Larry-játékokhoz... ez már csak vergődés.



HARDVERIGÉNY:

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

- + nincs, hacsak nem számít annak a káromkodási szokásainknak egy magasabb szintre emelése szenvedés közben
- + na jó, Larrynek nincs akkora feje, mint a *Magna Cum Laude*ban
- rossz szövecek
- fantáziátlan karakterek
- kezelhetetlen irányítás és kameraállás

45

Reméljük, ez a Larry sorozat nem fog folytatódni.



GRAND AGES: ROME

KIADÓ Kalypso Media **FEJLESZTŐ** Haemimont Games **RÖVIDEN** Városépítésre és gazdasági menedzsmentre fókuszáló stratégiai játék, ami a Római Birodalom idején játszódik a Köztársaság korában.

Rómát nem egy nap alatt építették fel, nekünk mégis sikerülhet

//Chavalier



NEM MONDHATNÁNK, hogy Tiberist (mai nevén Tevere) lehetne rekeszteni a városépítő stratégiai játékokkal, gazdasági szimulációkkal. Ráadásul pillanatnyilag az ókori Róma sem tartozik az agyonstrapált témák közé, így a lehető legjobban időzítették a *Grand Ages: Rome* színre lépését.

Csak a témaválasztáson és az időzítésen múlik a játék sikere, vagy saját érdemekkel is dicsekedhet? Kiderül a következő néhány percben, amíg átrághatók magatokat soraimon.

AKI NEM DOLGOZIK, NE IS EGYÉK

A *Grand Ages: Rome* meglehetősen nagy falat, hiszen csak a hadjárat nem kevesebb, mint 40 küldetést ölel fel. Ez még akkor is sok, ha egy részüket első nekifutásra nem teljesíthetjük, lévén a feladatokat kiosztó patrónusaink nem feltétlenül szívlelik egymást, ezért megesik, hogy egy idő után a némelyikük megorrol ránk, ha folyton riválisának dolgozunk inkább. Ha ehhez még hozzászámítjuk a fél tucat multiplayer játékmódot és az ún. szabad játékot, akkor a mennyiségi követelmények rubrikát már ki is pipálhatjuk. Jelen írás tárgyában az elsődleges cél egy város és az azt fenntartó gazdaság kiépítése. Ennek első lépéseként mindenki elkezdene lakóházakat építeni, hogy legyen munkaerő a később felépítendő

termelő és szolgáltató egységek számára, de ez hiba lenne. Egy sajátos elgondolás szerint ugyanis egy épület lakói egy munkaállomás kiszolgálására elegendőek. Azt, hogy épp milyen társadalmi rétegből kell szerveznünk – rabszolga, korlátozott jogokkal rendelkező plebejus, teljes jogú polgár, gazdag patricius – az egér jobb gombjának lenyomására előbukkanó sugaras építési menü ikonjai alatt olvasható rövid leírásból kiderül. Elsőként tehát vezetünk a kezdésre kijelölt területre, kutat helyezünk el a járványok megelőzésére, majd felépítjük az első termelő és szolgáltató egységeket (fa, kő, majd téglá, jóval később pedig márvány az építkezéshez; búzamező, sertésfarm és valamilyen kereskedés, hogy legyen mit egyenek a polgárok). Amint ezek elkészültek, jöhetnek is a lakóházak, s derék emberkéink azon kapják magukat, hogy esznek, isznak, dolgoznak, a későbbiekben szórakoznak és templomba is járnak. Ha így járunk el, akkor nem fordulhat elő, hogy már az első néhány percben bűnözésre adják fejüket az éhező és munkanélküli tömegek. A bűnözés előbb-utóbb gyújtogatáshoz és lázongáshoz vezet. Kezdsnek ennyi segítség talán elég is.

Figyeljünk oda az épületek hatókörére, amin kívül nem, vagy csak részben érvényesül hatásuk. A növekvő elégedettség érdekében a teljes körű foglal-

koztatottság mellett a higiénia, a szórakozás, a hitélet és az étkezések minőségére fokozottan ügyeljünk. Ha egy lakóház két hentesüzlet körzetében épült, a hatások nem adódnak össze, ellenben ha az egyik üzlet helyén egy halász bódéja áll, netán egy pékség, akkor a számláló meglódul fölfelé és 50%-ot meghaladva már olyan termékeket és javakat állítanak elő a plebejusok, amelyek az eggyel feljebb álló társadalmi csoport alapszükségletei közé tartoznak. Az épületek elhelyezésénél érdemes az aranybetűs szöveg



Családi perpatvar

Öt klán kezében a Köztársaság sorsa

A GRAND AGES: ROME EGYIK ÉRDEKES ÚJÍTÁSA, hogy személyre szabható városvezetőket kínál öt család valamelyikéből. A női vagy férfi kormányzó képességeit talentpontok segítségével fejleszthetjük város, gazdaság és a klánonként eltérő család kategóriákban.



AEMIlius CSALÁD

„A CÉL SZENTESÍTI AZ ESZKÖZT.”

E család tagjai született katonák, akik nem rettennek vissza attól, hogy krízishelyzetben nem túl populáris döntéseket hozzanak. Ridegek és kegyetlenek.



VALERIUS CSALÁD

„PÉNZZEL MINDENT MEGLEHET OLDANI.”

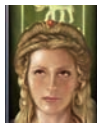
A Valerius klán a legtehetségesebb kereskedőkből áll. Gyakorlatilag az ő kezükben összpontosul a birodalom egészére kiterjedő kereskedelmi hálózat irányítása. Bárkit megvásárolnak kilóra, ha érdekük úgy szolgálja.



LUCIUS CSALÁD

„A KEMÉNY MUNKA ELNYERI JUTALMÁT.”

A munka és a szakértelem mindenk előtt. A legkiválóbb kézművesek gyűjtőhelye javarészt rabszolgamunkára támaszkodva állítja elő villámgyorsan és magas minőségi szintet képviselve birodalomszerte keresett termékeit.



FLAVIUS CSALÁD

„A TUDÁS HATALOM.”

Ezek a nemesek pazarló életmódot folytatnak ugyan, de testi szükségleteik kielégítésénél is többre értékelik a tudás megszerzését. A legnagyobb filozófusok és történészek az ő soraikból kerülnek ki.



JULIUS CSALÁD

„CIRKUSZT ÉS KENYERET!”

Hatalmas földbirtokoknak köszönhetően ők tartják kezükben a birodalom mezőgazdaságát, s ha éhínség törne ki, senki másra nem számíthat Róma. A történelem számtalanszor bebizonyította, hogy néhány falat kenyérral bármire rávehető a nyomorgó tömeg, ezt pedig rendszeresen ki is használják.

FIGYELJÜNK ODA AZ ÉPÜLETEK HATÓKÖRÉRE, AMIN KÍVÜL NEM, VAGY CSAK RÉSZBEN ÉRVÉNYESÜL HATÁSUK

tanácsainak megfelelően eljárni, hiszen komoly bónuszokat kaphatunk, amelyek a népszerűsége és a termelékenységre is pozitívan hatnak.

ADÓKERÜLŐK

Mindegy, mi az adott küldetés elsődleges és másodlagos célja – ez utóbbit érdemes teljesíteni a személyes vagyon és a megvásárolható, a továbbiakban pedig jelentős bónuszokat nyújtó birtokok megszerzése miatt –, eléréséhez általában pénzre lesz szükségünk. Az időnként befutó támogatás ellenére hamar a kezdőtöke seggére lehet verni, így forrásra lesz szükségünk. Aranybánya nem mindenhol található, az adók kivétele – egyebek mellett erre való a fórum – nem növeli népszerűségünket, marad tehát a kereskedelem és a templomok építése. Utóbbiak java részét az iskolában kikutható fejlesztések formájában érhetjük el. Ezek a fejlesztések ingyenesek, csupán időt igényelnek és az építészet mellett a termelőmunkára, továbbá a hadászatra is jótékony hatás-

sal vannak. A templomok a pénz termelése mellett az istenek haragjától is megóvnak, mélyponton lévő népszerűségünk esetén pedig feszítvállalokkal segítenek helyrebillenteni megtépázott renoménkat.

Szintén bevételi forrást jelent a kereskedelem. Szárazföldön katonákkal – egy zászlóalj ingyen is toborozható – kell mérföldköveket elfoglalnunk, majd egy kereskedőház felhúzása után indulhatnak is az első karavánok az exportra szánt felesleggel. A tengeri kalmárkodás általában több profitot hoz, viszont az útvonalak megnyitása súlyos összegeket emészt fel.

AZ UTOLSÓ LÉGIÓ

Sajnálatos tény, de a városépítő játékok műfajától legkevésbé sem idegen, hogy a katonai részek kidolgozottsága finoman szólva elnagyolt. A *Grand Ages: Rome* is beállt a sorba, tehát ne számítson senki epikus összecsapásokra, a zenialitás határát súroló, csaták végkimenetelét eldöntő manőverekre



A *Grand Ages: Rome* valójában a spanyol és olasz nyelvterületen *Imperium Civitas* néven megjelent sorozat harmadik darabja. Az első a *Glory of the Roman Empire*, a második az *Imperium Romanum*. Talán most megtalálták a végleges nemzetközi címet egy márkanév felépítéséhez.



Alig borult be, de a srácok már mindenre felkészültek



Katonánk éjt nappalá téve gyakorolnak

és taktikai húzásokra. Bár változatos összetételű – más népek zsoldosaival kiegészített – csapatok állnak a játékos rendelkezésére, amelyek gyakorlatozás és harc révén tapasztalati pontot gyűjtenek, majd szintet lépnek, továbbá másodlagos képességekkel is rendelkeznek, általában a pusztá számbeli fölény bizonyul döntőnek. Érdemes megjegyezni, hogy a legyőzött barbár falvak javakat termelnek, adót fizetnek és a talpra állt helyőrségük szövetségességnek számít, ugyanakkor a rabszolgák számának növelése és az azonnali profit érdekében le is rombolhatjuk őket.

RÓMÁT LÁTNÍ ÉS MEGSZERETNI?

Az első látásra különös felfogás mentén kigondolt gazdasági rendszer és a további finomításra szoruló hadászati anomáliái ellenére a műfaj rajongói jó eséllyel fognak lelkesedni a bologár csapat alkotása iránt. Különösen annak tükrében lehet ez igaz, hogy a példaképnek tekintendő *Caesar* sorozat hosszabb ideje hever már parlagon, és kevés arra az esély, hogy a közeljövőben újra ringbe szálljon a történelmi ihletésű városépítő játékok koronájáért. Ez most részben a játék saját érdemei miatt, részben más versenyzők híján a *Grand Ages: Rome* képzeletbeli kobakjára száll.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
<http://gamestar.hu/jatek/grand-ages-rome>

GameStar

CHAVALIER

A *Grand Ages: Rome* bebizonyította, hogy a *Caesar*-sorozat után is van élet.



HARDVERIGÉNY:

Windows XP/Vista
2.5 GHz CPU, 1 GB RAM
128MB VGA

- látványos grafika
- fülbemászó dallamok
- nem csak kezdőknek kihívás
- egyedül kormányozók
- multiplayer
- furcsa gazdasági mechanizmus
- az építkezés lehetne látványosabb
- elnagyolt harci rész

84

Róma örök, nincs mese!



WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Massive Entertainment **RÖVIDEN** Eredetileg ez lett volna a komplett konzolos kiadás, amit lefújtak. Így mi, PC-sek kaptuk meg. Valós időben, taktikailag.

A designerek most kitöltötték a sztoriban mutatkozó réseket. Vagy valami ilyesmi...

//Gyu

E LŐSZÖR AZT MONDTÁK, megjelenik a játék konzolokra – ez lett volna ott „A” *World in Conflict*. Aztán az Activision úgy döntött, lefújja az egészet és eladja a fejlesztőt – a svéd lányok/fiúk szerencséjére az Ubisoft látott bennük fantáziát, és megvette a csapatot.. A konzolos változat így sem láthatott napvilágot, a *Soviet Assault* csak PC-n jelent meg. S az egészben csak az a kínos, hogy ennek kellett volna véleményem szerint eleve a PC-s változatnak lennie. Hogy miért? Máris kiderül...

VEGYES SZTORI, VEGYES TECHNOLÓGIA

A *Soviet Assault* legeslegnagyobb újdonsága az, hogy azok, akik szimpatizálnak a szovjetekkel/nyitottak a világ dolgaira/unják az amcsikat, most már játszhatnak szovjet oldalon is – multiban eddig is lehetett, itt azonban a kampány már eleve jó kis Vlagyimir akcentussal indul – Kelet-Berlinben felsorakoztak csapataink, hogy igazságos honvédő támadást intézzenek az amerikai imperialista, kapitalista mocsk ellen – ezzel a közhellyel indul a já-

ték, amely a komcsi közhelyességét sajnos meg is örzi végig. Aki az eredeti *WiC*-et ismeri, nagy különbséget nem fog tapasztalni – RTS-nek álcázott RTT, azaz Real Time Tactical játékmenetet kapunk – ha van egy is eszünk/taktikai érzékünk, akkor hagyjuk a velünk egy oldalon harcoló szövetségeseket, hadd áldozzák fel az életüket, mi pedig a roncsaikon keresztül végrehajtjuk a küldetést – ez több városi szcenárióban lehetséges. Egyébként a komcsi oldal új szereplői közül mi alakítjuk Romanov hadnagy szerepét – tehetséges, szerény, törekvő fiatalember, nem úgy, mint a vele együtt harcoló enyhén skizoid és fasisztoid Malashenko kapitány: mindketten Orlovsky ezredes alatt szolgálnak, a különbség csak annyi, hogy Malashenko az ezredes unokaöccse, és így „kicsit” többet engedhet magának. Az ezredes viszont igazi katona, ő a jó ember, az orosz medve megfelelője, a szerethető karakter – Malashenko pedig az, akit lehet utálni – még akkor is, ha a történetben elveszíti feleségét és frissen született gyermekét is, amitől persze csak még job-

ban bekattan. Aránylag jól sikerült a közhelyszerű elemeket a sztoriba beleszőni, számomra a gondot csak a egyes technológia jelentette – a látványos, engine alapú vágóképeket többször kézzel festett, állókép alapúak váltják – nem konzisztens a dolog, így sajnos a sztorit is dőcögőssé teszi, amihez hozzájárul a történet LOST típusú (azaz időben előre/hátra ugráló a.k.a. flashback) elmesélése is. Van, akinek ez tetszik, van, akinek nem, kétségtelen, hogy nagyobb mozgásteret ad, mint egy folytatólagosan elmesélt történet. A baj azonban Berlin után kezdődik...

SEATTLE, INVÁZIÓ DÉLLEN. MAROKKÓI IDŐ SZERINT

Végigcsináltuk a kampányt indító berlini küldetést, Romanov jól helytállt, megdicsérték – majd feltűnik a képernyőn egy amerikai zászló és elindul az eredeti *WiC* szingli kampányának első pályája. Na szép – mondom, végigcsinálom. Ezt követően indul az eredeti kampány második pályája. Na ez is szép, ezt is végig-tolom. Már azt gondolom, hogy valami komoly gond lehet, amikor kiderül, hogy a mókás Massive fejlesztők nem önál-





Igazi zöldhullám a berlini főutakon



i KGB nélkül nem létezhet „szovjetes” játék, itt Lebedjev őrnagy a „hatóság” embere, aki folyamatosan furcsa kérdéseivel zaklatja a katonákat, megfigyelve moráljukat – amely nem épp a csúcsokat verdesi, amikor egymás között lehetnek. Újabb szovjet közhely ez tehát...

Látja Ivan Vlagyimirovics ott van a távolban a fehér vitorla



Augusztus 20, tűzijáték, Berlin Edition



AZ UTÁNPÓTLÁST SZÓBELI PARANCSONKAL IS LEHET HÍVNI

lő szovjet kampányt készítettek, hanem a hat új kampány-pályát, amelyeken a szovjetekkel játszhatunk, egyszerűen betömőkdték az eredeti pályák közé. Így fordulhat elő az a furcsaság és – szerintem – kényelmetlenség, hogy míg az egyik fejezetben szovjet tankokkal lőjük halomra az amcsi tankokat, a következőben amcsi tankokkal robbantjuk fel a szovjeteket. A *Soviet Assault* ugyanis NEM egy önálló, szovjetekkel megvívható kampány, amelynek végén esetleg még meg is nyerhetjük a háborút – hanem az eredeti kampányt részleteiben kiegészítő csomag, amolyan hézagpótló, amelyben szovjeteket irányíthatunk. Hat pályáról van szó, amelyeknél a csatlósági faktort tovább növeli, hogy négy eleve elérhető volt multi-player pályaként eddig is. Ezek mellé még kettő új multi-térképet is kapunk. Az a plusz 3-4 játékkora, amelyet az újra végigjátszandó eredeti kampányt meghosszabbítja, nem biztos, hogy megéri – hiszen mindent újra kell játszani. Csak azoknak ajánlott, akik nem játszottak az eredeti *World in Conflict*-al – de azok száma igen kevés lesz, hiszen az eredeti *WiC* nélkül el sem indul a játék.

EGY CSÓK ÉS MÁŠ SEMMI...

Így szól a régi sláger, azonban itt még egy csók sem jár. A játék új-

donságai a hat új kampányhelyszínnel (amiből 4 térképet már eddig is ismertünk multitérképként) és a két új multitérképpel körülbelül véget is érnek. Igen, most elkerelkedett szemekkel lehet nézni – ennyi volna az egész? ENNYI PÉNZÉRT? Hát igen, itt bukkan ki a *Soviet Assault* legnagyobb hibája – simán lehetett volna egy 5 dolláros, netán akár egy ingyenes DLC is – 20 dolcsit kiadni ezért nemigen éri meg. Ugyanis nincsenek új egységek a játékban. Jól hallottátok, egy RTS/RTT, amiben a kiegészítő nem tartalmaz új egységeket! Sőt, még csak forradalmi újítást sem – bár egy jópofa dolog van benne, *EndWar* rajongóknak és érdekeségeket kedvelőknek nagyon tuti lesz, hogy az utánpótlást szóbeli parancsokkal is lehet hívni. Szerencsére egyszer sem kerültem olyan helyzetbe, hogy ennek az új tulajdonságnak a kipróbálására sor kerüljön, az utánpótlást egészre is kiválóan lehet hívni, mindenesetre a választás lehetősége eleve csábító, szóval jó dolog. Kicsit továbbfejlesztették az utánpótlás rendszert is, de hát ez egy sima patchben elférhet volna. S emy. Ha ezzel azt mondom, hogy csalódott vagyok, akkor még gyengén fejeztem ki magam. Ugyanis – naivan – azt vártam, hogy az eleve alternatív történelemnek (hiszen 1989-ben nemhogy nem támadta meg a Szovjetunió a nyugat-

tot, hanem valójában felbomlott) egy alternatív történelmet kapjuk – egy olyan kampányt, amiben végig a szovjeteket irányítva meg tudjuk nyerni azt a háborút, amelyet az alapjátékban elvesztettünk. Vagy legalább valami érdekes oldalvágással másfelé megy a sztori. Erre mit kapunk? Ugyanazt, amit eddig, egy-két történeti érdekességgel kiegészítve, úgy, hogy a 8 új pályából 4 nem is új. Ez egy ingyenes DLC esetében tökéletesen elfogadható lenne. Egy 5 dolcsis DLC esetében úgy-ahogy belemennék – de 20 dollárt adni ezért? Bocsánat, hogy redundáns módon ragaszkodom ehhez a véleményemhez, de tényleg ordas nagyot csalódtam, amit pedig nem akartam, sőt – az „alap” *WiC* tetszetős kis progi volt, azonban ezeket a plusz sztorielemezeket már akkor be kellett volna illeszteni, így az akkori 90%-os értékelés akár 92-93 lehetett volna. Azonban most, hogy palira (upsz, nem akarván megsérteni a Pálokat – hülyére) vettek, ez nem hogy növeli az eredeti értékét, hanem egyenesen csökkenti – mert bár kicsivel többet kapunk, de a keserű szájjra és komcsi közhelyekre nem vágytunk, köszönjük szépen – ennek ellenére persze az eredeti minden jóságát megőrizte a program, csak fejlődni felejtett el. Én csak azt remélem, hogy ezek után a Massive összekapja magát és készíteni fog egy VALÓDI *WiC* kiegészítőt, amelyben valódi ÚJ KAMPÁNY lesz, új helyszínekkel, új egységekkel, új szereplőkkel MINDKÉT oldalon és mindehhez hozzácsomagolnak mondjuk 10 vadiúj multipályát is –

na az lenne az igazi kiegészítő, a *Soviet Assault* ugyanis nem az – csak azt hazudja magáról. Sajnálom, tényleg, mert ebben az alternatív történelemben sok potenciál lehetne... **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

<http://gamestar.hu/jatek/world-in-conflict-soviet-assault>

GameStar

GYU

Ez bizony családás – kiegészítő címen nagyon keveset adtak... kár.



HARDVERIGÉNY:

Egymagos proci 2.0+ GHz vagy kétmagos proci, 512 MB RAM, 3D-s VGA 128 MB RAM

- + lehetek a szovjetekkel
- + hanggal kérhető utánpótlás
- alig van újdonság
- nincs új kampány
- nincsenek új egységek

80

Egyedül az eredeti program menti meg, mert amit itt kapunk, az alig valami.



...ha pedig nincs más választás, vesén dörgöljük a fenekünkkel



Úde száj és friss lehellet



Szörnyella de Frász férjének elég volt 2-3 dalmata is, ő csak egy símaszket akart

WATCHMEN: THE END IS NIGH

KIADÓ Warner Bros. Interactive Entertainment **FEJLESZTŐ** Deadline Games **RÖVIDEN** Mész és ütsz. Az ellenfelek buták, de a te kabátodon gyönyörűen csillog a holdfény. És a vérük is.

Maszkos szuperhősökkel gonoszokat püfölni – ki látott még ilyet?

//Sophiaso

A WATCHMEN A MOZIKBAN akármennyire is megosztotta a közönséget és a kritikusokat (különös tekintettel az eredeti képregény rajongóira), készítői immár egyértelmű anyagi sikereket, a történet pedig nagyfokú ismertséget könyvelhet el magának. Az ilyen népszerűségi hullámokat általában a játékipar is meg szokta lovagolni, az aktuális termék pedig ennek megfelelően a *Watchmen – The End is Nigh* című interneten (például a Steamen) letölthető játék lett, amely a képregény és a film története előtt 10 évvel játszódik, és két karaktert, Rorschachot és Night Owl-t alakítjuk benne.

ÜSSZ ÉS EVEZZ,... AKAROM MONDANI ÜSD ÉS VÁGÓ

A történet szerint egy börtönlázadásba csöppenünk, ahol nyugalmas rendteremtés helyett minden felénk tartó életformát el kell pusztítanunk: a rabok támadnak, mi pedig rúgásokkal, ütésekkkel, valamint brutális kivégző mozdulatokkal válaszolunk beszélgetéseikre. A feladatunk végig ennyi, senki ne számítson heves szócsatákra, stratégiai és taktikázási lehetősége: a játék egy vérbeli püföldre, gondolkodni nem sokat kell, de az egeret és a billentyűzetet nyúzni annál inkább.

BAGOLY MONDJA VERÉBNEK

Cselekvéseink (a harcbeliek és harcon kívüliek is) attól függenek, hogy melyik karaktert választottuk a játék elején, ugyanis míg pöle a maszkos Rorschach jó a püfölsben, a kivégzésekben, valamint le tudja fegyverezni az ellenséget és saját hasznára fordítani azok fegyverét, Night Owl erőssége a harcművészetekben, az elektromosságban, és a tárgyak felemelésében rejlik. Ők ketten azon a pár alkalmon kívül, amikor pillanatokra el kell válniuk egymástól (Owl felemel egy kaput, közben Rorschach átgurul a másik oldalra, hogy kinyissa az ajtót) végig vállvetve harcolnak. Az egyik karaktert mi, a másikat pedig alapvetően a gép irányítja, de társunkká szegődve becsatlakozhat egy barát is – bár erre csak offline módban van lehetőség, ami nagy negatívuma a játéknak. Ha már egyszer csak az interneten lehet beszerezni, illetve volna beletenni online co-op-ot, már csak azért is, mert az MI sajnos elég butácskára sikerült, mind a gép által irányított társunk, mind az ellenfelek tekintetében. Miközben mi hordákkal vívunk csatát, „hú társunk” gyakran csak nézi a levegő egy fix pontját, máskor pedig folyamatosan ordibál, hogy „Elkéne itt egy kis segítség!”, amikor őt két, minket pedig tíz ellenfél vesz körbe. Sajnos tehát nem számíthatunk sok segítségre, de ez végül is nem válik

nagy hátránnyá, ugyanis egyáltalán nem nehéz a rosszakaróinkat legyőzni. A játékok hat fejezetből áll, ellenfeleink nagyjából azonos tudásúak, felfegyverkezettek vagy fegyvertelenek, kövérek vagy cingárok, és általában csapatban támadnak. Ez a jól bevált recept, és nemcsak az ellenfelek „módszerei” ismétlődnek, hanem a pályák is roppant repetitívek. Bár a grafika gyönyörű, nem sikerül pótolnia a terep egyhangúságát.

ELKÉNE EGY KIS SEGÍTSÉG?

A *Watchmen – The End is Nigh* lehetőleg élvezetes játék, de sajnos a monoton püföls és a pályák során folyamatosan unlockolható kombók megszerzésével sem nyújt élvezetet. Bár a kivégzési kombók – különösképpen Rorschach esetében – látványosak és brutálisak, azokat is meg lehet unni egy-két pálya után: valójában a kevés izgalomról azért a legfájóbb beszélni, mivel az egész játékot 2-3 óra alatt végig lehet vinni, és az újrajátszási faktor is a nullához közelít. A grafikán kívül semmi kiemelkedőt nem tud nyújtani a *Watchmen* – kérdés, hogy a DVD megjelenésére időzített második része tud-e majd valami pluszt hozzátenni a játékelményhez. A mostani rész mindenestre biztosan nem ér meg kb. 4500 forintot, láttunk mi már kategóriájában ennél jobbat, sokkal jobbat. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
<http://www.gamestar.hu/jatek/watchmen>

GameStar

SOPHIASO

Olcso és rövid, de ár/érték arányban sem jó üzlet ez. Legalábbis nekünk, játékosoknak.



HARDVERIGÉNY:

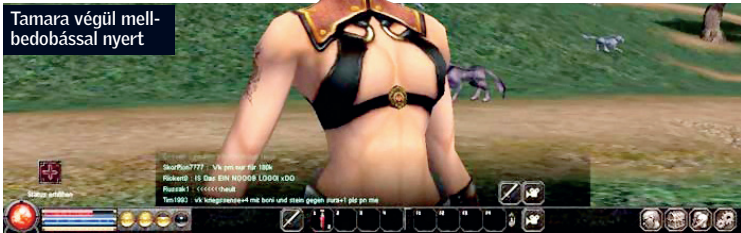
1.8 GHz CPU, 1 GB RAM, 64 MB VRAM

- gyönyörű grafika
- rajongóknak csemege
- jófajta kivégzések
- rövid
- repetitív
- se izgalom, se szórakozás

61

Egy vacsora közben végigviszed. Vacsora – Watchmen, kac-kac... valaki? Mindegy.

Tamara végül mellbedobással nyert



...a falu eztán romba dől

METIN 2

KIADÓ Gameforge 4D FEJLESZTŐ Ymir Entertainment

Közel a legjobb dolog, ami ingyen történhet ma veled

//Vakka

MA AZ MMO-K VIRÁGKORÁT ÉLJÜK. Ahogy egymást érik a nagy költségvetéssel készülő AAA címek, csillogásukkal és marketingjükkel könnyen magukra vonhatják figyelmünk, holott azt legalább annyira érdemlik meg a kevésbé mutatók, de játékelményben szintű kiváló MMORPG-k, mint mondjuk a *Metin2*. Nem utolsó érv pedig, hogy koreai barátaink játéka a világ minden pontján ingyenesen elérhető, hazánk fiainak rendelkezésére pedig full magyarított kliensek állnak rendelkezésükre.

ELSŐ LÉPÉSEK

Miután letöltöttük és telepítettük a klijent, a játékba belépve a három ellenséges királyság (Shinsoo, Jinno és Chunjo) egyikén kezdetjük pályafutásunk. Ez érdeemben semmilyen hatással nincs ránk, nem úgy, mint a kaszt, amit ez után választunk. A Warrior, Mage, Assassin, és Sura közül talán az utóbbról kell azt megjegyezni, hogy egyfajta mágus és harcos ötvözetnek tekinthető, valamint hogy minden kaszt esetében választhatunk férfi avagy női karaktert magunknak. Kissé lehangoló, hogy további karakteralakításra nincs lehetőség a *Metin2*-ben.

KIRÁLYNAK SZÜLETTEM

A guild-rendszerrel támogatott *Metin2*-ben a közösen vívott harcok közös juttatásokkal járnak, (saját vár pél-

dául), és ha kellő tisztelet övez minket a csapatban, teljesen demokratikus módon akár királynak is választhatnak minket, hogy mi vezessük őket csatába. A küzdelem során egy kardlendítésre az összes előttünk álló ellenség sebződik, valamint PvP és PvE rendszerének tulajdonságait elnézve a *Metin2* ezen a téren alig talál legyőzőre. Helyszűke miatt végül gyors megjegyezném, hogy ha eddig ingyenes MMORPG után tartatl, most megtalálta. [CS](#)

GameStar

HARDVERIGÉNY:

Pentium 3 1GHz, 512MB RAM, 32MB vagy e fölötti 3D-s grafikus kártya

- ingyen van
- baromi jó harcrendszer
- lovas ütközetek
- jófej közösség
- csúnyácska grafika
- bugos küldetések

79

El lehet felejtetni a prepaid cardot

A tanulság: neandervölgyi ősemberként soha ne gondoljuk azt totál betépvé, hogy a kezünkben van a shoti és szétgyaktunk már mindenkit, mert nagyon könnyen póruul járhatunk



MERCHANTS OF BROOKLYN

KIADÓ Steam FEJLESZTŐ Paleo Entertainment

Ősemberirtás a jövő elvadult New Yorkjában, már tényleg csak ez hiányzott!

//ender

VOLT EGYSZER, nem olyan régen, egy kiváló GameStar teljes játék, *Postal 2*-nek hívták. Ugyan az FPS stílushoz nem sokat adott hozzá, de mindenkit (na jó, lehet, hogy nem mindenkit, de engem mindenképp) magával ragadott nemcsak öncélú, morbid brutalitásával, hanem az ehhez szorosan kapcsolódó poénjaival és szimpatikusan önreflexív (már amennyiben amerikai állampolgárok vagyunk) helyszíneivel és történetével.

Szóval ez egy elég jó alapot nyújtott arra, hogy mások is – hasonlóan építkezve – elkészítsék a maguk három dollárba kerülő világsikerét.

MI FOLYIK ITT GYÖNGYÖSÖN?

Elsősorban vér. Hogyha a Tisztelt Felhasználó arra vágyik, hogy fröccsenjen a fröcsi, akkor kétségkívül a *Merchants of Brooklyn* az ő játéka (vagy a *Quake*, esetleg a *Doom 2*). Azonban ha ennél szofisztikáltabb elvárásaink vannak egy vadiúj FPS-től, akkor már borul a bili, mert sajnos a grafika elég gyengécske, és sajnos a pályaszervezés is a kilencvenes évek elejét idézi. Azonban, akár a *Postal 2* esetében, ezek annyira nem zavaróak, mivel a hihetetlenül debil „történet” (a jövő évezred New Yorkjában kell klónozott neandervölgyi ősembereket kaszabolni, kb. egy-

nyit tudtam kivenni belőle), valamint az ötletes fegyverek garmadája kárpótolt érte: közelharci kaszabolók, láb-, kéz- és fejlenyesegetők hegyekben, illetve minden idők legjobb rakétavetős másodlagos tüzelési módja.

A játékot Steamen lehet elérni, ha rövid ideig tartó, önfelelt szórakozásra vágyunk, akkor lehet vele tenni egy próbát, de ezen kívül a játék egy egyszerű fire and forget. [CS](#)

GameStar

HARDVERIGÉNY:

Pentium 3,1GHz, 1024 MB RAM, 128 MB vagy e fölötti grafikus kártya

- Vicces ellenfelek, agyament sztori
- Vér, vér, vér!
- Ötletes fegyverek
- Nem túl drága
- Végignyomód, aztán annyi
- Stílusos, de inkább igénytelen grafika

69

Egynek jó, de többnek nem



WANTED: WEAPONS OF FATE

KIADÓ Warner Bros. Interactive Entertainment **FEJLESZTŐ** GRIN **RÖVIDEN** A tavalyi év nagysikerű akciófilmjének játékadaptációja, melyben a főhős anyja gyilkosai után ered és közben rendet csap bérgyilkos kollégái között.

Akció, vérengzés, csavart lövések. Ezúttal Angelina Jolie nélkül

//Zarathos

LASSAN EGY ÉVE, hogy a James McAvoy, Angelina Jolie és Morgan Freeman főszereplésével készült *Wanted* megjelent a mozikban, szép bevételket hozott, majd mindenki szépen el is felejtette, hogy a következő agyatlan, adrenalinpumpáló akciófilmre koncentráljon (kivéve persze a képregényváltozat rajongóit, akik még mindig bosszankodnak a film miatt...). Már megszokhattuk, hogy a nagy költségvetésű filmeket kis költségvetésű, igénytelen játékadaptációk kísérik, így bizonyára senki nem kapta fel a fejét, amikor a Warner Bros. bejelentet-

te, hogy még mindig szeretik a pénzt, és ezért a *Wanted* is lefutja a kötelező köröket PC-n és konzolokon. A hírt tudomásul vettük, nagyvonalúan legyintettünk egyet, hogy „jaj, ezek a huncut kiadók, megint hülyének néznek minket” és el is feledkeztünk a dologról. Aztán fura dolog történt, mert a filmből lassan már csak Angelina Jolie hát-só felének emléke maradt meg a nézők fejében, a játék pedig még mindig nem jelent meg, sőt (skandallum!) még el is halasztották, mintha ezúttal bizony a minőséggel is foglalkoznának. Persze minden fejlesztés véget ér egyszer (kivéve Azt, Akit Nem Nevezünk Nevén, de csitt!), így végre befutott a *Weapons of Fate* is, és nagy meglepetésemre nem lett rossz, sőt nagy a kísértés, hogy jónak nevezem. De lásuk részletesen, mit sikerült eltalálni és mit kevésbé!

már, hogy az adaptációk meglehetősen szabadosan bánnak a forrással, de ebben az esetben, ha nem az a film címe, hogy *Wanted*, rá sem ismertem volna a képregényre. Szerencsére a GRIN-nél is érezhették, hogy ez nincs így rendben, és – első nagy piros pont – a játék sztoriját a kettő közé próbálták meg belőni. Bár a történet háttérét a film szolgáltatja, a jellemek és a szövegek már inkább a képregényt idézik, így hő-sünk szájából olyan csodálatosan tap-ló beszélásokat hallhatunk, mint a „kis-anyám, ha most feladod a harcot, akkor majd úgy teszsz szex közben, mintha tisztelnék”.

MAMIII!

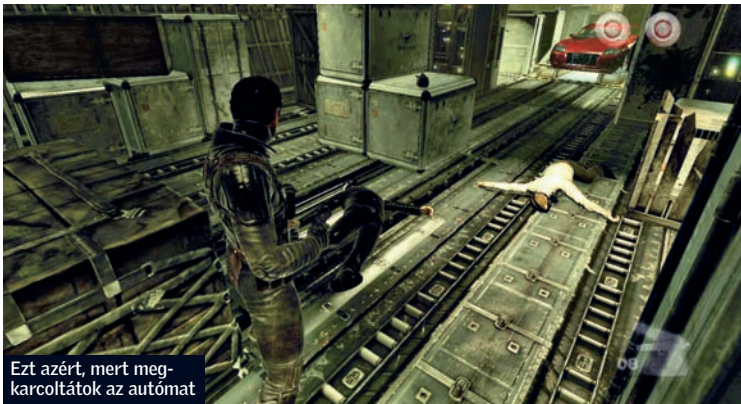
Ha már szóba került a történet, akkor gyorsan le is tudom a felvázolását, mivel körülbelül annyi jelentősége és súlya van, mint a filmben: öt órával Sloan meggyilkolása után hő-sünk csendesen pihen lakásán, amikor francia rendőrök törnek be hozzá, és ellopják a vér szerinti anyjáról készült kép keretébe rejtett... valamit (nem emlékszem, hogy mi volt: ennyire érdekfeszítő a szto-ri). Wesley a nyomukba ered, és köz-ben anyja gyilkosát keresi, meg dühös, meg... ilyesmi. A lényeg, hogy löni kell, na. (*Zara, ne vedd el a részletekben! - mazur*) És közben visszaemlékezésekben is játszhatunk a kedves papával, Cross-szal, aki a terhes asszonykát me-

KÉPREGÉNY VS. FILM VS. JÁTÉK

Mielőtt még igazán rátérnék a lényeg-re, tartozom egy vallomással: nem szerettem a filmet. A képregény ismeretében el nem tudtam képzelni, hogy a szupergonosztevők aljas, amorális szövetségéből, a főszereplők gyomorfor-gató tetteiből és úgy általában a ni-hilista hangulatból miként lett egy bi-nárisan kódoló ősi csodaszőnyeg uta-sításait fanatikusan követő bérgyilkos társaság. Rendben, megszokhattuk



És a közönség örjögve tombol



Ezt azért, mert megkarcolták az autót

i A filmből ismert karakterek közül összesen négyen bukkannak fel a játékban (beleszámítva a főhóst is), és bár mindegyik színész az arcát adta az általa megformált figurához, egyedül Thomas Kretschmann (Cross) vett részt a szinkronmunkákban is.



Valaki szedje le rólam ezt az autót, már zsidbad a lábam



Az utolsó dolog, ami átszalad az agyán, a golyó lesz közepén

WESLEY FILMBŐL ISMERT KÉPESSÉGEI TÖKÉLETESEN ILLESZKEDNEK AZ AKCIÓJÁTÉKOK VILÁGÁBA

nekíti a meglehetősen dühös kollégák elöl, mert a csodaszövet szabályai tiltják, hogy a Szövetség tagjai egymással... szövetkezzenek. De a lényeg itt is az, hogy lőni kell.

ÁLLANDÓ PÖRGÉS

Lassan már teleírtam egy oldalt, és még mindig nem ejttem egy szót sem arról, hogy mégis mi emeli ki ezt a játékot a filmadaptációk bűzös tengeréből, szóval most elárulom: az akció. Már a filmet nézve is azon merengtem, hogy azok az akciójelenetek egy az egyben olyanok, mintha egy keményvonalas TPS-ből emelték volna ki őket, és Timur Bekmambetov rendező eredetileg játékdizájnernek készült, csak a szülei orvost szerettek volna belőle nevelni, aztán kompromisszumként választotta a filmes szakmát (egyrészt kreatív, másrészt lehet benne vágni), és a *Wanted*-ban élte ki gyerekkori álmait. A játék pedig tökéletesen megragadja a film ezen részét, és olyan szesz és élvezetes tempót erőltet, hogy öröm játszani. A központban a *Gears of War* óta unalomig ismételt fedezék mögé bújás, alkalmanként kikacsintva fejlődés-osztogatás van, azonban a rendszer rendkívül intuitív, Wesley pontosan úgy reagál minden utasításunkra, ahogy azt szeretnénk. A fedezékek is okosan vannak elhelyezve, és sok hasonlóan működő játékkal ellen-

tétben egyszer sem merült fel bennem, hogy „hé, mit keres a semmi közepén egy betontömb, ami mögé pont el tudok bújni?”, legfeljebb azt lehet a helyi rakodómunkások szemére hányni, hogy meglehetősen eklektikusan helyezték el a különböző fémhordókat és faladákat a raktárak folyosóin. Amik viszont igazán kiemelik ezt a részt a tömegből, azok az elsőre nem nyilvánvaló apróságok: az animációk és a hangok pontosan olyan súlyt adnak hősünknek, amilyen az ennyi felszereléssel elvárható, és így nem tűnik úgy, mintha belül „üres” lenne, ami nagyon sokat segít a beleélésben. A fedezékből fedezékbe vetődések sebességét szintén tökéletesen lőtték be, így az állandó pörgés érzetét keltik, pumpálva az adrenalint egy-egy nagyobb összecsapás közben.

CSAVARD BE A FEJÉBE!

Wesley filmből ismert különleges képességei változtatás nélkül köszönnek vissza, és tovább erősítik a fent leírt érzést – mely szerint már a film is egy TPS volt áruhában –, ugyanis tökéletesen illeszkednek az akciójátékok világába. Elsőként ott vannak a felgyorsult reflexek, melyek természetesen a jó öreg bullet time-ot takarják. Ezt a technikát egyik fedezékből a másikba vetődve használhatjuk, bár ezáltal nem túl hasznos, mert amelyik ellenfelet le tudjuk szedni vele, azt már a rej-

tekhelyünk mögül is tisztán látjuk, ezen kívül pedig nem használható, pedig ott lenne igazi értelme. Annál jobb viszont a golyók ívben lövése, mely egy elegáns húzással megkerüli a versenytársakból ismerős „dugd ki a fejed, dugd már ki a fejed” problémát, ugyanis egyetlen pillanat alatt elintézhethetünk vele egy fedezék mögött gubbasztó ellenséget.

A FEKETE LEVES

Ha csupán a fent felsoroltakból állna a játék, akkor nagyon lelkesen ajánlanám mindenkinek, de sajnos a számos remek ötletet sikerült elrontani néhány lusta húzással. A legnagyobb gond a hossza van: egy este alatt végig lehet játszani, ami azt jelenti, hogy legjobb esetben is ötórányi játék van benne, ami felháborítóan kevés. A változatossággal is komoly gondok akadnak, mert a helyszínek nem túl eredetiek vagy megjegyezhetőek: többnyire irodaépülettől raktárig terjednek. Az ellenfelek hasonlóan egyhangúak, két-három MI ismétlődik vég nélkül (mezei, fedezékből kilövős, kamikaze-hajlamú késsel rohanós, és a golyókat kerülgetős), és a főgonoszok nevetségesen könnyűek, ráadásul szintén mind egyformák, egy-két jelentéktelen trükköt leszámítva. Folytatva a sort, fegyverek terén sem vagyunk elkényeztetve: összesen háromféle pisztolyt használhatunk, semmi más. Ez egyértelműen az ívelt lövések központi szerepe miatt alakult így, de igazán megengedhették volna, hogy felkapjuk az ellenfelek által elejtett gépfegyvereket, a használatukért cserébe ideiglenesen lemondva a különleges képességeikről.

Nagy volt a kísértés, hogy 80-85%-ot osszak ki a játéknak és mindenkinek lelkesen ajánljam, de a fentiek – elsődlegesen a hossza – miatt nehéz szívvel, de lejjebb kellett adnom. Ennek ellenére rendkívül jó móka, így ha mást nem is, a demót mindenképpen próbáljátok ki! Aztán... ki tudja! **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
<http://www.gamestar.hu/jatek/wanted>

GameStar

ZARATHOS

Egy vérbeli, pörgős akciójáték, mely sajnos felháborítóan rövid lett



HARDVERIGÉNY:

Vista Intel Core 2 Duo E6540/AMD megfelelője, vagy jobb 1GB RAM, 5GB HDD, NVIDIA GeForce 8 /ATI megfelelője, vagy jobb videokártya

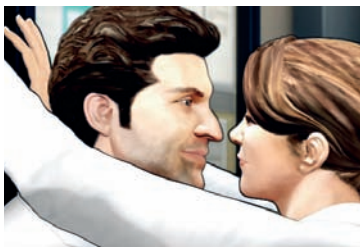
- pörgős akció
- szép grafika
- ívelt lövés
- rövid
- nagyon rövid
- nem elég változatos

77

A filmnél még így is sokkal jobb



A jedik bukása után Yoda mester álruhában igyekezett felszívódni



Ajjaj, ez a románc szövődményes...

GREY'S ANATOMY

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft **RÖVIDEN** Kórház, műtőasztal, állandó románcok és sorozat dráma a monitoron. Minden lesz, amit a tévében láttatok, ami előny is és hátrány is lehet. Ezúttal inkább hátrány. Jobb lett volna, ha Derekék a képernyőn maradnak csak.

Már nem csak a képernyőn próbálnak agyműteni minket, OMIGOD, futás! //Flatline

MONDANOM SEM KELL, hogy a kórház-as-véres sorozatok évtizedek óta hódítanak. Itthon először az ER került be mélyebben a köztudatba, majd szépen lassan jöttek a kisebb, gyengébb próbálkozások. A Grey's Anatomy első pár szezonja különlegesen jó volt, olyanra, hogy szerzte a világon mindenkit az ártótló, hogy végre megvan az ER utódja. Aztán nem így lett, mert minden jóérzésű ember kifejezetten ódzkodik (ha férfi az illető) az olyan sorozatoktól, melyben az utolsó másfél percben egy női hang véletlenszerű, de az írók szerint a történethez kapcsolódó életből-csészségeket mond, miközben a kamera értelmetlenül svenkelget az épp említett szereplőkön, miközben az égvilágon semmi sem történik. Meredithék tévében látott nyácsópögeisei és komoly dilemmái az élettel kapcsolat-

ban, no és persze a betegekkel való kapcsolatuk ezúttal egy több platformon megjelent játékban is materializálódnak.

CSIPESZT ÉS SZIKÉT, MEG EGY PLATFORMOT

Először is szögezzük le, hogy a Wii-s verzió a legjobb. Hogy miért? Mert a Wii remote ideális ahhoz, hogy az egér iszonyatosan pontos klikkéseit lecserélje a kicsit sutábban mozgó, de szintén kezünkkel irányított szenzorra. Ezáltal a temérdek mini játék, ami a Grey's Anatomy-n belül van, nehezebbé válik. Ugyanis PC-n hihetetlen egyszerű az összes, így már szinte azon is be lehet aludni, amit a legnehezebbnek szántak a játék készítői. A DS-es verzióban nincs digitalizált szöveg, sem átvezető animációk, így érthető módon az más téren mozog a PC-s és Wii-shez képest. A negatívumok közé tartozik az is, ami nem megszokott egy TV-sorozat licenz játéknál, hogy a szereplők hangjait nem az eredeti színészek adják. Sőt, még a zenék sem ugyanazok, mint a sorozatban felcsendülők, ami azért szokatlan, mert a történetet és a dialógusokat az eredeti író brigád rittyentette össze.

UBISOFT LICENC SZTÁJL

Stílusában a játékot kicsit nehéz besorolni bárhova is, bár érthető mó-

don a Helyszínelők játékokhoz hasonlóan, elsősorban a kaland kategóriába kerülne. Viszont irratlan mennyiségű minijáték tartalma miatt már-már klikkfesztivál minigém gyűjteménynek tűnik az egész, néhol felillantva egy-egy sorozatbeli szereplőt. A szokásos logikai, beforgatós, Pac Man-féle, táncolós, térképen irányítós játékok közt szerencsére vannak izgalmasabbak is, mintha a Trauma Centerrel játszanánk, azaz műteni is kell. Ezek a részek a legjobbak a játékban, végtére is miért játszana bárki kórház-as játékkal, ha csak nem azért, mert lehet benne sebészkedni. Sajnos azonban a műtétek elenyésző részét teszik ki a játéknak. Az öt fejezet több pályát tartalmaz, így összesen megközelítőleg 20 pályán kell bizonyítanotok rátermettségeket, ami tényleg nem lesz nehéz. Amennyiben rosszul léptek és ötször rontotok el egy minijátékot, amit kizártnak tartok (bár barátnőkre van szabva a játék...), nem történik semmi nagy dádá, csak előlről kell kezdenetek az adott pályarészt. Csak azoknak ajánlott, akik valamiért betegesen ragaszkodnak a sorozathoz és már amiatt is öklöbe szorul az ülőgumójuk, ha az ember csak a fülükbe sügja, hogy Meredith. **CS**



Rajtam akkor is jobban áll a fehér

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

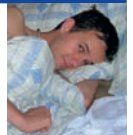
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/greys-anatomy

GameStar

FLATLINE

Ha végig agyakkban kéne kurkászni, akkor nem lenne semmi baj.



HARDVERIGÉNY:

2,2 GHz Intel vagy XP 2400+ AMD
512 MB RAM, Geforce 4200
1,2 GB szabad hely

- + eredeti forgatókönyvek
- + legalább rajzolt
- nem az eredeti szinkronhangok
- nem jó a zene
- túl sok mini játék

52

Az a baj, hogy a játékból nem lehet olyan gyorsan kilépni, mint átkapcsolni egy másik csatornára.



A kezelhetőség mindig is a konzolos RTS-ek neuralgikus pontja volt. A *Halo Wars* remekül vette az akadályt, és eleinte úgy tűnhet, hogy a Creative Assembly megoldása is életképes. Ez az illúzió azonban megszűnik, ahogy nagyobb seregeket kell(ene) vezetnünk az alapvetően többszintes, kaotikus pályákon.

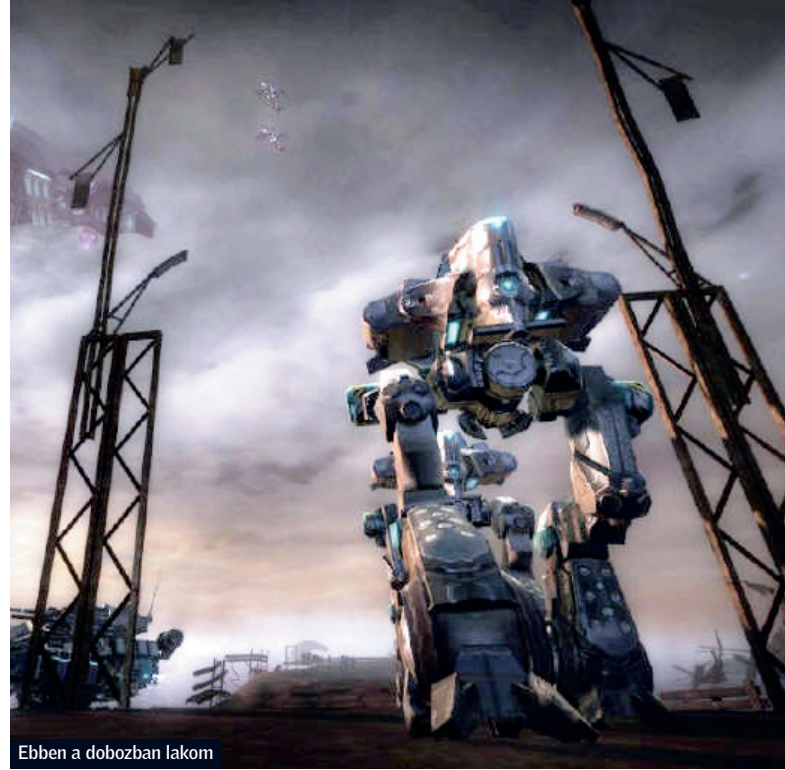


Szasztkok skacok, nincs egy cigitek?



Homokzsákokat vajon honnan szereztek?

STORMRISE



Ebben a dobozban lakom

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ Creative Assembly **RÖVIDEN** A Creative Assembly a *Total War* sorozat után valami újat alkotott. A műfaj nem változott, csak a környezet és a kivitelezés.

A divatot követve a Creative Assembly is elkészítette első, kifejezetten konzolos stratégia játékát

//Gulius

A CREATIVE ASSEMBLY úgy gondolta, jó ötlet a mostani trendet követve egy konzolos RTS-sel jelentkezni. Tapasztalatuk volt már a konzolokkal, hiszen a *Spartan: Total Warrior*, és a *Viking: Battle for Asgard*, ha nem is tökéletes, de jó játékok voltak. Az ötlet jó. A fejlesztőcsapat jó. A világ, amit kitaláltak, jó. A tálalás? Háttőző...

MINDENKI MEGHALT, A TÖBBIEK MEGSEBESÜLTEK

A történet természetesen a végletekig kiszigerelt, majd az időjárással vacakoló nagyképi emberiség által tönkretett Föld bolygó. Földünk időjárása nem szívelte a beavatkozást, és pompás kis tűzviharokkal jutalmazta a pimaszkodó emberiséget, ami mást nem is tehetett, mint hősiesen kipusztult. Azaz mégsem, mert ugyebár a kormányok a nekik fontos egyedeket szupertitkos, „minden-áll” bunkerekbe menekítette, ahol is hibernálva várták, hogy Gaia néni lenyugodjon – ők az Echelon gárdája. Aztán jön a meglepetés: a felszínen sem pusztult el mindenki, inkább jól mutálódtak, hogy kibírják a mostoha körülményeket – ők a Sai-ok. A lefagyasztott emberek felébredve találkoztak eme új emberekkel, és hát mit is csináltak volna: azonnal egymásnak estek. Annnyira azért nem gáz

a sztori ám, és menet közben alakulgat rendszeren, fordulatok, árulás, meg minden, csak legyen az embernek idege játszani a játékkal.

ÉN, A DOBOZ

A *Stormrise* főhőse egy Echelon parancsnok, Aiden Geary, aki profin kezeli az akkori idők parancsnoki járgányát, ami megközelítőleg egy mech. A harcokban személyesen is részt veszünk, mint generális akár az első sorban is küzdhetünk – sőt, néha muszáj lesz utat törni alapvetően lekvár embereinknek. Ez a megoldás azért volt szükséges, mert ugye a *Halo Wars* óta tudjuk, hogy a jó konzolos RTS erősen akció orientált. Ezzel most sincs hiba, a monstrummal nagy élvezet az ellenséges gyalogság irtása, és később még mindenféle kiegészítőket is aggathatunk a drágánkra. Azért hogy ne legyen teljesen akciójáték a *Stormrise*, természetesen vannak egységeink. A sima gyalogok legfontosabb tulajdonsága, hogy úgy hullnak, mint a legyek. A mesterlövész brigád már tökösebb legényekből áll, ők simán szétkapnak egy ellenséges lövegtoronyt is hangtompítós fegyverükkel. Azért ha valaki odaér hozzájuk, ők is gyorsan elhullanak. A sokféle egységet amolyan TPS nézetből irányíthatjuk. Parancsokat adhatunk ugyan a többi katonának anélkül, hogy átváltanánk rájuk, de ezek csak

egyszerű utasítások lehetnek, mint például, „menjete oda”, vagy „kövessetek”. A speckó képességek eléréséhez át kell váltani rájuk. Itt jön a Creative Assembly nagy ötlete, az ostor. Így hívják a rendszert, amit kitaláltak. Működése a következőképpen zajlik: lenyomjuk a space-t, mint a vadak. Ekkor megjelenik az ostor, vagyis egy fényes csik, valamint az egységek kis ikonjai. Az ostort szépen ráviszszük a kívánt egységre, majd klikk, és már szárnyal is a kamera, mi meg örvendezünk. Elmondva szép, csak éppen amikor már van mondjuk 20+ egységünk, akkor teljességgel hasznavehetetlen. Az egységeink ráadásul a végletekig buták, de legalább az ellenfél sem egy agytröszt.

DIRECTX 10, MI?

Érdemes néhány szót ejteni a *Stormrise* grafikájáról is. Ahhoz képest, hogy a játékot kifejezetten konzolokra készítették, PC-n csak DX10 alatt hajlandó elindulni a kicsike. Ennek ellenére a *Stormrise* randa, mint a bűn. A környezet semmitmondó, szürke, unalmas. Egységeink animációt elnézve nekem azonnal beugrott John Cleese, amikor a Hülye Járások Minisztériumába ment. Aztán ugyebár jön a sivár látványhoz közelebbi jelleggel csatlakozó szaggatás. Nem is értem, hogyan tudták ezt összehozni a srácok, hiszen náluk dolgoznak azért elég jó programozók is.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/stormrise

GameStar

GULIUS

Messzire kerülje el mindenki, még a fanatikus rajongók is simán csalódhatnak.



HARDVERIGÉNY:

2,8 GHz Dual Core processzor
Nvidia 8400/ATI HD 2400
1 GB RAM (na persze...)
Windows Vista!

- Érdekes világ
- Kell, hogy legyen más is...
- Randa grafika
- Rettenetes irányítás
- Buta MI (nem mi, hanem ők!)

36

Ehelyett kérjük a *Future: Total Wart*



Az Afro Samurai zenéje megér egy külön misét. A játékban hallható dallamokért régi barátunk, a hip-hop istenség, RZA a felelős: szokás szerint nagyon profi munkát végzett. A pörgős hip-hop számokból és a mellettük néha felcsendülő keleties hangzású szösszenetekből, valamint néha a két elem összekeveréséből álló repertoár kiváló, egyedi hangulatot ad a játéknak.



Durva ez a fogselyem...



Ezt a trükköt Prince haverom mutatta

AFRO SAMURAI

KIADÓ Namco Bandai **FEJLESZTŐ** Namco Bandai **RÖVIDEN** Stílusos cel shaded kaszabolás, Samuel L. Jacksonnal

Félelmetesen laza, extrém a sérója, és kettévág mindenkit. Afro megérkezett //Gulius

A Z AFRO SAMURAI egy nálunk sajnos nem vetített, de **különben igen népszerű anime sorozatra épül. Elég annyit tudunk, hogy a főszereplő hangját Samuel L. Jackson kölcsönzi, a többi most nem is számít.** Az Afro Samurai története viszonylag egyszerű. Afro bosszút akar állni apja gyilkosán, és mivel közte és a célpontja között rengeteg rossz ember található, magával viszi kedvenc kardját is. A történet nagyon jól van tálalva, még azokat is teljesen magával ragadja, akik egyáltalán nem hallottak a sorozatról, és így nem ismerik a fel-feltűnedező karaktereket.

SZELET ELEK

Az Afro Samurai egy igazi „ütök-vágók-amputáltak” játék. Első ránézésre talán a Ninja Gaiden vagy a Devil May Cry juthat eszünkbe, és nem is járunk messze az igazságtól. Amit nagyon jól oldottak meg az Afro Samurai-ban, az a harc. Az összecsapások egyrészt rettentő brutá-

lisak, másrészt iszonyat pörgősek, harmadrészt teljesen jó ellenfelekkel találkozhatunk. A bossfightok már nem annyira profik, némelyik túl nehéz, némelyik túl könnyű, de van, amelyik csak egyszerűen béna. Az Afro Samurai pályáin kóborolva elképesztő mennyiségű vért fogunk fakasztani. Nekem kapásból beugrott a Kill Bill, amikor ugye szösz cicababánk felszecsákta azt a rengeteg öltönyös szamurájt... Itt is repkednek az emberek, a végtagok, a berendezés. Az ellenfelek megrendszabályozásában nagy segítségünkre van a manapság már (sajna) alapnak számító időlassítás. Amennyiben úgy érezzük, a sörredék esetleg eséllyel szállhat szembe becses személyünkkel, ne habozunk „fókusz módba” lépni. Ilyenkor szépen hátradőlve beigazíthatjuk kardunk csapásának ívét, hogy az minden gond nélkül lenyisszantsa a pimaszok kezét, lábát, fejét. Szóval a harccal nincs semmi probléma. A bajok akkor kezdődnek, amikor szünetel a mézszárlás. Ez pedig

sajnos túl gyakran történik. Ilyenkor jön a kötelező ugránozás. Ez a rész leginkább frusztráló és erőltetett. Néha tudunk a falon szaladni – a la Prince – de csak akkor, ha a program is úgy gondolja. Hála néhány nagyon rosszul időzített checkpointnak, előfordulhat, hogy többször is le kell tolnunk ugyanazt a részt. Ez főleg akkor bosszantó, ha az ugrabugra után jön egy boss, aki véletlenül lepofoz. Grrrrr. A legnagyobb baj, hogy ezek a platformer részek egyre hosszabbak lesznek, ahogy halad előre a sztori, és a játékos totál kiesik a tempóból. Sokszor hosszú percekig is kevergünk, hogy megtaláljunk valami kapcsolót, közben nem történik semmi, maximum leesünk néha, és kezdhetjük előlről. Ezt a részt bizony még nem ártott volna csiszolni, mert nagyon rontja az összehatást. Van valamiféle fejlődésrendszer is, de bevallom őszintén, hogy sok hasznát nem láttam. Tapasztalati pontot kapunk minden levágott rosszfiúért, és néha láthatjuk a képernyőn a „level up h feliratot. Egy kicsivel több életerő, esetleg egy új kombó, más semmi.

dául egyáltalán nem beszél, olyan, mint ha hiányozna a hangfájl. Vagy a hangszámai. Az irányítás nagyon egyszerű, szerintem túlzottan is az: a kombókat például *nem kell használni*. A kamera viszont rettentően idegesítő. Egyrészt néha beakad ide-oda, de ami sokkal nagyobb gáz, hogy nem lehet rendesen konfigurálni, és alpból természetesen inverz módban van – agyrém!

Nem szép dolog cipővel bejönni a lakásba



MICSODA SZÉP KIS PAGODA VAN OTT

Nézzük meg a környezetet is, melyben őrlönghetünk. Az Afro Samurai cel-shaded grafikát használ, és nagyon profin. Az effektek szépek, főleg a lassítás során tapasztalható „elmosódás”. A hangok már érdekesebbek. Egyrészt ugye ott van Samuel L. Jackson, aki hatalmas alakít, de a hangeffektek már nem annyira meggyőzőek, és néhány boss pél-

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/afro-samurai

GameStar

Az Afro Samurai, minden hibája ellenére, egy nagyszerű kis akciójáték. Samuel L. Jackson for president!



- stílusos grafika
- eszement vérfürdő
- nagyszerű szinkron
- néha nagyon lelassul a tempó
- a platform részek borzasztóak
- a kamera nem tökéletes

72

Jó kis mézszárszék, de nem lesz belőle etalon



A játék megjelenése előtt a fejlesztők egy ötletes víruskampányt indítottak, melyben Matt Hazard korábbi játékaiknak jelentőségét próbálták a fejünkbe sulykolni, több-kevesebb sikerrel.



Te sem vagy ma valami Lucky.



Headshot, a konyhafőnök ajánlásával.

EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZZARD

KIADÓ D3 Publisher **FEJLESZTŐ** Vicious Cycle Software **RÖVIDEN** Matt Hazard poénos visszatérése egy gyenge TPS-ben.

Egy legenda visszatér

LASSAN 7 ÉVE, hogy Matt Hazard legutóbbi játéka megjelent, azóta semmit nem hallhattunk az egykori ikonról. No nem mintha ez bárkinek is feltűnt volna, mivel a szebb napokat is látott karakter egyre nevetésesebb programokhoz adta a nevét, egyre távolodva a vérgőzös akciótól, lúke casual alkotásokban bukkanva fel. Az idei év azonban nagy változást jelent hősünk életében: végre visszatér a műfajhoz, melyben igazán otthon érezte magát, és több ezer ellenfelet töm ki ólommal, az igazság nevében. Azonban hamar kiderül, hogy a kiadó más terveket szövöget: Matt csak egy marketingeszköz, aki a játék első pár percében el is halálozna. Persze ezt egy valamire való akciós nem tűrheti el, és az utolsó percben segítségére siető titokzatos hacker segítségével elindul, hogy fényt derítsen az árulás okára és leszámoljon a kiadó vezérigazgatójával.

Aki a fenti bevezető után kicsit elveszettnek érzi magát, mert nem érti, hogy egy ekkora jelentőségű karakter hogy kerülhetett el a figyelmét éveken keresztül, az ne ijedjen meg: az Eat Lead paródiájának, s Matt Hazard életműve természetesen csak a készítőik képzeletének szüleménye, akik a borostás arcú hősből az akciójátékok főszereplőinek esszenciáját próbálták meg beleönteni a kopasz fejtől a borostán át egészen a morgó hangon beböfögött csipős beszólásokig.

EZ EGY VICC

Aki paródiát készít, komoly feladat elé néz, hiszen a filmiparban is több Meet the Spartans szintű celluloid-mocsok születik, példának okáért az Airplane vagy a Nagy durranás jellegű klasszikusok. Meglepő és örömteli módon az Eat Lead a gyengébb pillanatok ellenére inkább az utóbbi kategóriához áll közelebb, és néhány igazán zseniális húzással képes görbe tükröt tartani az egyes műfajok elé, ráadásul ezeket

a poénokat többnyire a játékmenet szerves részévé teszi. A Matt lázadása miatt dühös vezérigazgató ugyanis nem nézi tétlenül, ahogy hősünk keresztbe tesz terveinek, és azonnal teleshmeteli a játék világát Hazard korábbi ellenfeleivel, minden korszakból és stílusból. Ez pedig azt jelenti, hogy az egyik pillanatban még generikus úrkatonák ellen harcolunk, a következőben pedig a Wolfenstein 3D-t idéző náci katonák bukkannak fel (akiket csak szemből tudunk lelőni, hiszen nincs vastagságuk), majd pillanatokon belül zombik özönlik el a csatateret (akik ellen csak a fejlődés használ). A történetben tehát sikerült nagyot alkotni, és bárki, aki kicsit is képben van a játékvilágban, élvezni fogja az össze-vissza kiutalásokat.

CSAK SAJNOS...

...a kiváló történetet nem sikerült hasonló játékmenettel megtámogatni, és az Eat Lead ezen a ponton csúnyán elvérzik. A kötelező fedezékrendszer ugyan szórakoztató (sőt még némi eredetiséget is sikerült becsempészni: ha egy fedezékre célunk, akkor hősünk egy gombnyomással átrohan oda), de ennyiben ki is merültek a pozitívumok. Az irányítás nehézkes, a célzás körülményes, az animációk buták. A pályatervezés pedig a humoros megoldások ellenére (az ellenfelek változásához hasonlóan a különböző szintek is „átfolyanak” néha egymásba) unalmas és fantáziátlan: végigmegyünk pár folyosón, beesünk egy szobába, leöltünk bent mindenkit, végigmegyünk néhány újabb folyosón egy újabb szobába. Technikai ol-

dalról az egész játék olyan, mint egy 5-6 évvel ezelőtti rossz TPS, és ez hatalmasat ront az élményen. Összességében az Eat Lead egy pófátlanul gyenge TPS lett, amelyet azonban kiváló humor és jól kitalált, önironikus történet ellensúlyoz, így egy végigjártást mindenképpen megér, legalább a poének kedvéért. **CS**

//Zarathos

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj! gamestar.hu/eat-lead-the-return-of-matt-hazard

GameStar

Jókat nevettem rajta... egy darabig.



- Humor
- Ötletes ellenfelek
- Neil Patrick Harris, mint szinkronhang
- Irányítás
- Ötletlen pályatervezés
- Lapos grafika

69

Ebből kellett volna többet kihozni.



VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

GameStar Olvasói TOP5

- 1 MAFIA 2**
2009. őszi
- 2 BIOSHOCK 2**
2010
- 3 COD MODERN WARFARE 2**
2009 vége
- 4 DIABLO 3**
2009. október
- 5 NFS: SHIFT**
2009. őszi



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 EMPIRE: TOTAL WAR**
Szuronyroham!
- 2 DEMIGOD**
Farzsebben hordott lakóparkok
- 3 KILLZONE 2**
Mazur herregve ő!
- 4 UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE**
Mazur visítva lő
- 5 STREET FIGHTER IV**
Spinning bird kick!



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (nem játék)

- 1 ÚJ GSO!**
- 2 TÚRÓGOMBÓC**
- 3 MALAC**
- 4 HDMI KÁBEL**
- 5 RAKOTT KRUMPLI**



Akció



GTA IV GS 2008_11 - 98 %

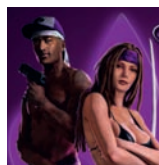
Az orosz borostás csóva kalandjai, a szintén nem annyira ártatlan Liberty Cityben. Autók és robbanások minden mennyiségben. Meg csak jó. Több is!



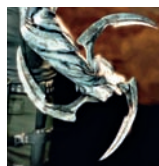
MIRROR'S EDGE
GS2008_12 - 84%
Mamuszos lányka kalandjai a tetőkön, az újszerű belső nézetes szaladgálós játékban. Lendületes játékrítmus, finsci.



THE WHEELMAN
GS2009_03 - 85%
Vin Diesel ötösbe váltott és behúzódtott a volán mögé. Természetesen robbanásokat és rengeteg akciót is várhattok.



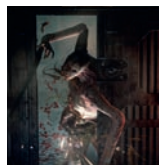
SAINTS ROW 2
GS2009_01 - 71%
Duzzadó izmok, rengeteg tetoválás, meg sok afro-amerikai minden négyzetcentiméteren. A legjobb GTA klón már nem is nagyon klón.



DARK SECTOR
GS2009_04 - 78%
Magyarok által rendezett átvezető animációk, meg egy bitang jól kinéző fegyver a főhősnél. Kell több?



GODFATHER 2
GS2009_04 - 81%
Akinék tetszett az első rész, netalántán megkedvelte a Dead Space játékmotorját, ne hagyja ki.



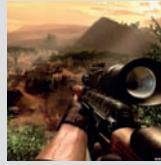
DEAD SPACE
GS2008_10 - 84%
Mélyúri parák, Halálhajú típusú élmények. Ezt kínálja az EA akaratlanul is Bioshockhoz hasonlított akciójátéka.

FPS

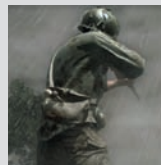


LEFT FOR DEAD GS 2008_12 - 89 %

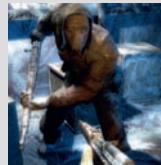
Zombik, minden mennyiségben. Ezúttal szerencsére nem csak irthatjátok őket, hanem irányíthatjátok is. BOOMER! LEHÁNY, VIGYÁZZ!



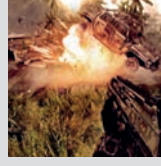
FAR CRY 2
GS 2008_11 - 88%
Afrika ezúttal nem valóságos, hanem hamisítottan Far Cry flinggel érkezik. Hatalmas szabadság, még több robbanás.



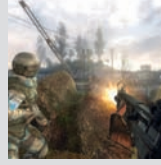
COD: WORLD AT WAR
GS 2008_12 - 87%
Többjátékos módban szuper élményt, egyjátékos módban pedig a szokásosan erős minőséget hozza az újabb második világháborús FPS.



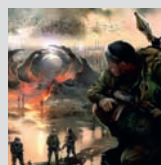
CRYOSTASIS
GS 2009_02 - 71%
Az oroszok megmutatták, hogyan is kell egészen brutális hangulatot teremteni egy FPS-ben.



CRYSIS: WARHEAD
GS 2008_10 - 92%
A magyar srácok által kigördített különálló küldetés-lemez minden szempontból kielégítő. Jó szinkron, akciódús játékmot, mi kell még..?



BIA: HELL'S HIGHWAY
GS 2008_10 - 80%
A várt BIA sorozat újabb tagja, még mindig izgalmas játékmot és harcrendszerrel. Második világháborús kéjhőpöly.



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



EMPIRE TOTAL WAR GS 2009_03 - 93 %

Mindent út a Total War legújabb epizódja. Epikus csaták, vizen, földön, többszáz résztvevővel.



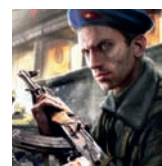
WARHAMMER 40K DOW II.
GS 2009_02 - 84 %
Megérkezett a Relic mindent ütő új RTS-e. Volt honnan építkezni, a DOW óriási sikere után megérte várni a folytatásra.



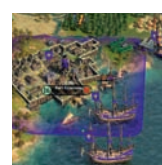
DEMIGOD
GS 2009_04 - 85%
Hatalmas méretek, pörgős játékmot, DotA alapokon. Chris Taylor tényleg tudja, mitől döglök a panelház.



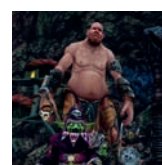
RED ALERT 3 UPRISING
GS 2008_04 - 82 %
A szokott minőség az EA-tól, se nem kiemelkedő, se nem túl rossz, ha más miatt nem, a vicces reklámok és a csajok miatt érdemes rálesni.



WIC: SOVIET ASSAULT
GS 2008_04 - 80 %
A World In Conflict sokunknak rengeteg kellemes percet okozott, itt az ideje, hogy bővíljen az élmény.



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



BATTLEFORGE
GS2009_03 - 87%
Magic The Gathering féle kártya alapú lény idkezés, mindezt realtime harccal ötvözve.

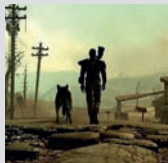
RPG



WOW: WOTLK
GS 2008_12 - 95 %
 A WoW új kiegészítője az itthoni és nemzetközi launch party után megállíthatatlanul tör előre, nem véletlenül. Nerf Death Knight plz.



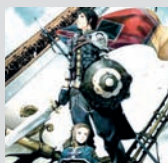
LOTRO: MOM
GS 2008_12 - 93 %
 Gyule sem szakad Móriáról, úgyhogy tessék gyorsan csatlakozni hozzá a Balrogok püfölésében.



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



MASS EFFECT
GS 2008_05 - 94 %
 A második rész megjelenéséig vajon a trónon marad a Mass Effect? Meglátjuk.



THE LAST REMNANT
GS 2009_04 - 79 %
 Japán RPG, bozontos hajjú, össze-vissza kószáló kölyökkel, meg sok-sok csatával.

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 MANAGER 09
GS 2008_12 - 71 %
 A menedzser játékok kedvelői fellelegezhetnek, megérkezett az idejé. A következőkig.



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 kősa délutáni kört megér, mint egy ex.

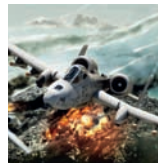
Verseny/Ügyességi



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. Tövig a gázt és folyhat a nitro...



TOM CLANCY'S H.A.W.X.
GS2009_03 - 88 %
 Futurisztikus közeljövőben játszódó légi harc, modern vadászgépekkel.

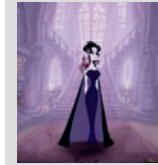


PURE
GS2008_10 - 89 %
 Ragadd meg a quadod és ugrass át lakópark méretű távolságokat. Adrenalin, gyönyörű környezet és sok sáár vááár.

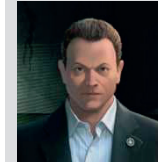


FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
GS2008_07 - 84 %
 Újabb hihetetlen mennyiségű kerek szemeteskuka, amit megúzhattok.

Kaland



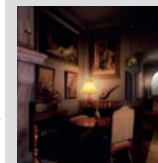
A VAMPIRE STORY
GS2008_12 - 90 %
 A régóta várt vámpírlányka kalandjai a fa karókkal és fokhagymával. No és persze sok minden mással is...



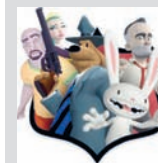
CSI NEW YORK
GS2009_01 - 81 %
 A televízióból már jól ismert csapat főnökéeként, Gary Sinise bőrébe bújva nyomozhattok a raklapnyi hulla között.



GREY'S ANATOMY
GS2008_xx - 52 %
 A jól ismert sorozat alapján a barátod biztos megajándékozza magát pár pásztorórával a gép előtt, ha megveszed neki.



DRACULA 3
GS2008_09 - 88 %
 Folkhagyományt 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



RACE DRIVER GRID GYÉMÁNT KIADÁS
4990 Ft

Sárcsik a tomporon, horpadások mindenhol és grafikai kéjhömpöly. Jelenleg a legszebb autószimulátor PC-n.



MASS EFFECT GYÉMÁNT KIADÁS
4990 Ft

Ezért az árérték még akkor is érdemes újra végigjátszani a Mass Effect-et, ha már négyszer kipörgettétek.



DEVIL MAY CRY 4 GYÉMÁNT KIADÁS
4990 Ft

Nem kell csüggedni, ha a korábbi epizódokról esetleg lemaradtatok, a negyedikben is csak hentesli, kell, de milyen jól!

Battlefield 2142 Deluxe Pakk	1990 Ft	Legendary	7190 Ft
Blacksite	3590 Ft	Mass Effect	7190 Ft
Boiling Point	890 Ft	Medal Of Honor Airborne	3590 Ft
Brothers in Arms:		Moto GP 2008	7190 Ft
Road to Hill 30	1790 Ft	Mount And Blade	5390 Ft
Call Of Juarez	1790 Ft	Pure	7190 Ft
Civilization 3 Complete	1790 Ft	Rollercoaster Tycoon 3	1990
Command And Conquer 3	3590 Ft	Sherlock Holmes:	
Crysis Warhead	6990 Ft	The Awakened	1790 Ft
Dark Messiah		Spellforce 2 Heroes Edition	3590 Ft
of Might and Magic	2690 Ft	Spellforce Universe	5390 Ft
Devil May Cry 4	7190 Ft	Spore	6990 Ft
Divatsuli	5390 Ft	Stalker Clear Sky	7190 Ft
Fahrenheit	1790 Ft	Terrorist Takedown 2	2690 Ft
Fallout 3	8990 Ft	Test Drive Unlimited Gold	1990
Fantasy Wars	1790 Ft	Tomb Raider Legend (LV)	1990 Ft
Far Cry 2	6290 Ft	Tomb Raider Underworld	6790 Ft
Flatout Ultimate Carnage	5390 Ft	War Leaders	7190 Ft
Gobliins 4 (+1+2+3)	4990 Ft	Warhammer: Mark of Chaos	2690 Ft
Heroes IV pack	1790 Ft	Warhammer: DOW Soulstorm	2690 Ft
Lego Batman	7190 Ft		

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN

Braid	Velvet Assassin	Damnation
Elven Legacy	Fuel	Sims 3
Aion	2009 eleje	Operation Flashpoint 2
Alan Wake	2009. ősz	2009 első negyedév
Alpha Protocol	2009 második negyedév	Rage
Bioshock 2	2009 harmadik negyedév	2010
Borderlands	2009.	Restaurant Empire 2
Damnation	2009 március	2009. május
Diablo III	2009.	SIMS 3
Flock	2009. május	2009 tavasz
Flatline-t agyonveri mazur	2009 március	Still Life 2
HEIST	2009 első negyedév	2009 április
Just Cause 2	2009 első negyedév	Jack The Ripper
Mafia 2	2009 első negyedév	2009 április
		Splinter Cell: Conviction
		2009
		Starcraft 2
		2009 vége
		Still Life 2
		2009 május
		The Orb and the Oracle
		2009 második negyedév
		Velvet Assassin
		2009 április
		Zeno Clash
		2009 április

Noha jobb idő van kicsit, még mindig eleget töltünk a gép előtt ahhoz, hogy érdemes legyen bevásárolni.

MÉLYVÍZ

Tranzisztorik, kondenzátorténetek //Matteo

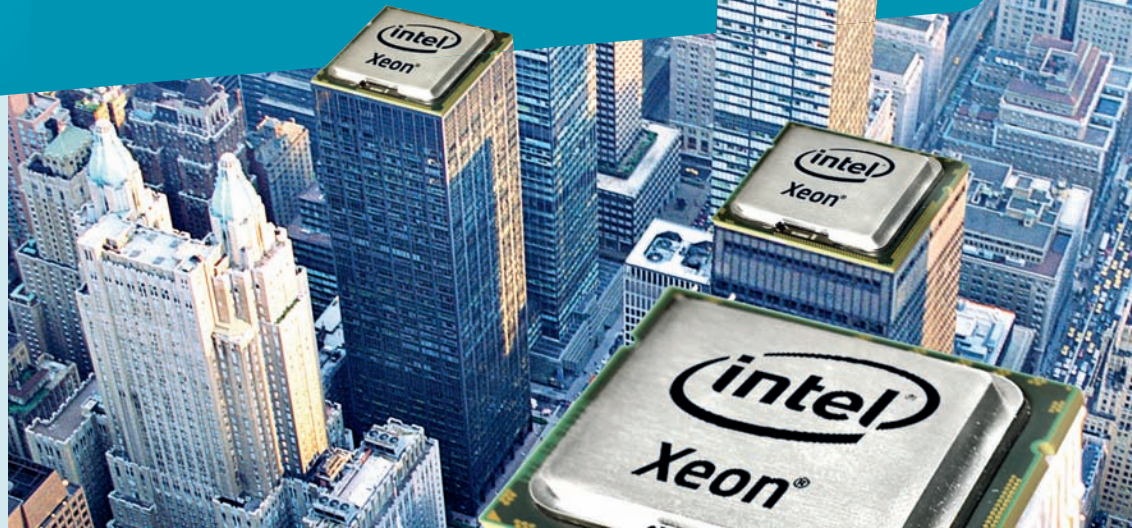


HALIHOOO!

Hát nem csodálatos ez az áprilisi napsütés? Miközben írom e sorokat, kint 20 fok környékén tanyázik a hőmérséklet, és persze egy árva felhő sincs az égen. Ilyen időben szinte mindenhez van kedve az embernek, pláne, ha olyan tevékenységről van szó, amit kizárólag a szabadban lehet élvezni. Nos, a Mélyvíz írása nem pont ilyen, igaz megtehetném, hogy most szépen felállok, és lebaktatok a térre a noteszgéppel.

Ez esetben viszont előfordulhat, hogy teljesen más gondolatok jönnek ki a központi processzoromból, elég csak ránézni egy-egy szépséges hölgyre, akik ruházatilag is felkészültek a közelgő nyárra. És ez csak rosszabb lesz, persze jó értelemben véve.

Az április azonban nem csak a jó idő miatt lett érdekes és izgalmas, hanem a folyamatosan érkező, újabbnál-újabb hardverek miatt is. Az AMD és az NVIDIA is előhozakodott új és kevésbé új termékkel, amelyek bizonyára teljesen véletlenül pont egymás közvetlen ellenfelei. A borzasztó árak ellenére megint mi jártunk jól, hiszen míg a vörösök már az előző generációt is elfogadható árszinten vezették be, addig az NVIDIA most pont emiatt, kvázi beáldozott egy felső-kategóriás kártyát az újonc pozitív fogadtatása érdekében. És még nincs vége a VGA-s bejelentéseknek, a következő Mélyvíz megjelenésekor már egy olyan kártyáról lesz szó, ami 1 teraFLOPs körüli teljesítményt fog produkálni körülbelül 30000 Ft-os áron. Hogy melyik ez a típus? Májusban kiderül.



MEGJELENTEK AZ ÚJ XEON CPU-K. RETTEGHEK AZ AMD!

A FANYALGÓK több mint egy évtizede azt vetik a processzorgyártók szemére, hogy az újabbnál újabb típusok csak az elődök egyre izmosabbra gyúrt változatai, és valami jóval nagyobb lépétként újításra volna szükség a számítástechnika továbbfejlődéséhez. Az Intel bejelentésekor pontosan nekik címezte azt az üzenetet, mely szerint 15 éve, pontosabban a Pentium Pro processzorcsalád megjelenése óta nem volt ekkora újítás lapkafronton, mint most, az Intel Xeon 5500 család megjelenésével.

Az egyre fontosabb – és persze divatosabb – zöld gondolat jegyében a lapkák automatikusan alkalmazkodnak a szükséges energia szinthez, valamint kiváló energiahatékonysági képességekkel is bírnak, így csökkentve e tényező költségeit. Emellett meggyorsítják az adatközponti tranzakciókat és az adatbázisokban való keresést is, valamint kulcsfontosságú szerepet játszanak azokban a tudományos projekteknél is, ahol a kutatók a szuperszámítógépek erejét veszik segítségül. Nézzük, mi áll a Xeon 5500 sorozat, vagy ahogy korábban hivatkoztak rá, a "Nehalem-EP" újításai mögött. A rendszersebesség és sokoldalúság javítására felhasznált technológiák közé tartozik az Intel Turbo Boost, a Hyper-Threading és a Power Gates technológia, valamint a továbbfejlesztett Intel virtualizáció és az úgyneve-

zett Extended Page Tables. A korábbi szerverprocesszorokhoz képest az új Xeon 5500 sorozat memória sávszélessége háromszor nagyobb a korábbi generációhoz képest, így könnyen kezelhető a különböző munkamennyiségeket és munkafeltételeket.

A Xeon 5500 processzor egyébként mérhető eredményekkel is bizonyít: már több mint 30 új világrekordot állított fel és így új szabványokat szab a két foglaltos processzorok teljesítménye terén, miközben az előző generációs Xeon 5400 előnyeinek több mint dupláját biztosítja.

A PRIMERGY szerverplatformon futó Fujitsu új rekordokat állított fel: 240-es a SPECint_rate_base2006 és 194-es eredménnyel SPECfp_rate_base2006 teszten. A HP ProLiant ML370 G6 szerverre épülő HP a TPC-C benchmarkon a korábbi 631,766 tpmC-s rekordot megdöntötte az Oracle 11g adatbázist használva. A SAP-SD benchmarkon az IBM System x 3650 M2 szerver 5100 SD eredménnyel új rekordot állított fel. A SPECpower_ssj2008 benchmarkon, ami a szerverek energia-hatékonysági teljesítményét méri, a Xeon 5500 sorozaton alapuló Verari Systems VB1305 szerverplatform megdöntötte a korábbi rekordot, 1943 ssj_ops/watt eredménnyel. A VMmark benchmarkon, amely a virtualizációs teljesítményt méri, több Xeon 5500 sorozatra épülő platform megdöntötte a korábbi re-

kordokat, körülbelül 150 százalékos növekedéssel az előző generációs Intel Xeon 5400 sorozathoz képest. Például a Dell PowerEdge R710 platform eredménye 23,55@16 tiles lett.

Szerver alkalmazások esetén a processzor maximális frekvenciája 2,93 GHz, 1333 MHz-es DDR3-as memóriával, valamint 60 és 95 watt közötti tipikus energiaszintekkel. Bizonyos körülmények között az Intel Turbo Boost technológiája a frekvenciát akár 3,33 GHz-es is képes megemelni, függően a processzortól és a rendszer egyéb összetevőitől. A legmagasabb üzemi frekvencia 3,20 GHz 130 wattos energia szint mellett, mely az Intel Turbo Boost technológiájának igénybe vételével akár 3,46GHz-re is nőhet a munkaterheléstől és a környezettől függően. Mindegyik processzorban 8 megabájtos, harmadszintű gyorsítótár található.

Az energiatakarékos típusok közül az L5518 2,13 GHz-es teljesítményt kínál mindössze 60 W tipikus fogyasztás mellett. Az L5508 még jobban teljesít, a 2 GHz-es üzemi frekvencia mellé ugyanis 38 wattos TDP-érték tartozik. Ezen új kommunikációs és beágyazott processzorok hét éves kiterjesztett élettartamú támogatást élveznek, hiszen ezek a lapkák teszik lehetővé a jövő technológiáinak – WiMAX, Video-On-Demand szolgáltatások, holografikus kommunikáció stb. – szélesebb körben való elterjedését.



MSI GT725 – NA, EZ MÁR DÖFI!

A GAMESTAR ONLINE-ON BE-MUTATOTT MSI GX620-szal igazából nem lett volna különösebb gond, ha nem az NVIDIA GeForce 9600M GT grafikus vezérlőjét szerelik bele. A későbbi bővíthetőség igen problémás, ezért a nagyobb 3D-s teljesítményhez mindenképp egy másik típust kell levadászni. Kiváló alternatíva lehet a GT725, amely két ponton tér el jelentősen a letesztelt GX modeltől.

Az egyik a kijelző mérete, ami 17 hüvelykre nőtt, natív felbontása viszont 1680×1050 maradt. Nemcsak a panel olvashatósága lett így jobb, hanem bizony a beépített grafikus kártyának sem kell szenvednie a 17"-es megjelenítőkre jellemző Full HD felbontással. A GT725 grafikus lelkének egyébiránt pont nem lenne gondja az 1920×1080-as képpontszámmal, a Mobility Radeon HD 4850-ben ugyanis van anynyi erő, hogy ezen a szinten is akadamentesen futtassa a legtöbb új játékot. Az asztali változatokhoz hasonlóan 800 darab stream processzor található meg a mobil típusban is, egyedül az órajelek terén történt némi csökkentés a melegedés és a fogyasztás alacsony szinten való tartása érdekében.

Az 512 MB-nyi GDDR3-as memóriával megtűzdelte GPU-t az Intel Centrino 2 platform valamely, természetesen kiválasztott processzorra hajthatja, a PM45-ös lapkakészlethez akár 1066 MHz-es rendszerbuszon üzemelő központi egység is párosítható. Az alapfelszereltség része a 4 GB-nyi DDR2-800-as rendszermemória, a gigabites vezetékes és a 802.11 b/g/n vezeték nélküli hálózati vezérlő, a nyolccsatornás hangkódek, a 2 megapixeles kamera és a 4 az 1-ben kártyaolvasó. A merevlemez mérete 160-tól 500 GB-ig terjedhet, az optikai meghajtó helyére pedig akár

Blu-ray író is kérhetünk. Szintén az alapsomag része egy 6 cellás akkumulátor, később azonban 9 cellás telep megvásárlása is lehetséges.

Az MSI G-szériás noteszgépeire jellemző módon a GT725-ön is megtalálható a Turbo funkció, mely egy gombnyomásra, a BIOS-ban beállított százalékok szerint emeli meg a processzor órajelét. Ezzel ellentétben az Eco mód inkább az energiatakarékosságra törekszik, a segítségével 5 különböző módon foghatjuk gazdaságosabb, telepkímélőbb üzemmódra a masinát. **CS**



AJÁNDÉK FEJLESZTŐESZKÖZÖK DIÁKOKNAK AZ MS-TÓL

A Microsoft bejelentette, hogy a nagy sikerre és a gazdasági válságra való tekintettel kiterjeszti DreamSpark programját, aminek köszönhetően immár nemcsak a felsőoktatásban tanuló diákok számára, hanem a középiskolásoknak is ingyenesen elérhetővé teszi a redmondi cég a fejlesztőeszközait. Így a nebulók többmillió programhoz juthatnak, amikhez



csak a tanulói jogviszonyukat kell igazolniuk. Az elérhető csomagban ráadásul olyan nagy „neveket” találhatunk többek között, mint a körülbelül 300 ezer forint értékű Visual Studio 2008 Professional .NET fejlesztői környezetet, az Xbox játékok készítésére szakosodott XNA Game Studio 3.0-t, vagy a designerek számára készült Expression Studio 2-t. A teljes lista a DreamSpark oldalán tekinthető meg.

A letöltéshez a tanulóknak nem kell mást tenniük, mint a Messenger fióknál is használatos Live ID azonosítójukkal bejelentkezniük a fenti linken található oldalra, majd az ország, az oktatási intézmény és a hallgatói azonosító megadása után már tölthetik

is le az értékes fejlesztői eszközöket. Rövid kutakodásunk alapján ezt többek között már a Jedlik Ányos Gimnázium, a Domino Általános Iskola és a Hunyadi Mátyás Általános Iskola tanulói tehetik meg, míg a felsőoktatásból olyan intézmények reprezentálják hazánkat, mint a Budapesti Gazdasági Főiskola, a Budapesti Műszaki Főiskola, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem és a Nyugat-magyarországi Egyetem. Sőt, a programok azok számára is elérhetőek, akik rendelkeznek nemzetközi diákigazolvánnyal (ISC). A listán egyébként egy fekete ló is szerepel a hazai intézmények között: az úgynevezett „Dexter Ltd.”, amelynek a kilétére eddig nem sikerült fényt derítenünk. **CS**



**Ha számít a géped,
legyél vele még menőbb!**

www.computermode.hu



KITERJESZTI PORTFÓLIÓJÁT A SAMSUNG

A SAMSUNG A LEGUTÓBBI, remekbe szabott kiállítását Bécsben, az Európai Fórum keretein belül tartotta.

Az óriáscégtől eddig is láthattunk sok érdekességet, de örömmel vettük tudomásul, hogy lelkesedésük nem csökkent... sőt!

Egy kellően nagy teremben szokás szerint végighallgattuk, hogy ki mennyire piacvezető, mely céget érint a válság, illetve, hogy a Samsungnak milyen tervei vannak a 2009-re. Remekül látszik a törekvés, persze minket, átlag vásárlókat sokkal inkább érdekelték a konkrét termékek.

A LÁTVÁNY GYÖNYÖRKÖDTE

A bemutató középpontjában egyértelműen az új generációs televíziók álltak. A HD felbontás már teljesen alapvető feltétel, nem is erről szólt a bemutató. A LED technológia volt az, amittől leesett az állunk: a marketing reklámat és a látványos előadási videót megnézve azt gondolhattuk, hogy ismét sikerült egy ügyes grafikust felvenni, aki némileg feldobta a képet: a nem is annyira apró készülék elé állva, egészen megdöbbentő dolgot láthattunk – ezt sajnos szavakkal, fotókkal, de még a helyszínen készített videóval sem tudom igazán visszaadni, azt mondom, ezt látni kell! A 6-7 illet-

ve 8 ezres sorozat modelljei, ahogy nekünk is mutatják LED-et alkalmazva világítják az LCD panelt. Ezzel a korábnál is jóval magasabb kontraszt arány érhető el, következésképpen sokkal szebbek és élesebbek lesznek a jó felbontású felvételeink. Újabb megdöbbenés akkor következett, amikor benéztünk a készülék mögé, és tapasztalhattuk a még eddiginél is messze vékonyabb kialakítást. A készülékek mindössze 3 centiméter vastagok voltak, aminek köszönhetően sokkal egyszerűbben és kényelmesebben helyezhetjük el a falon.

Az már nem volt annyira meglepő, hogy a Samsung is erősen követi a „zöld” irányt, aminek következtében újabb csökkenést könyvelhettünk el a fogyasztás terén. Megnyugtató a tudat, hogy a korábbi modellekhez képest 40 százalékkal kevesebbet emészt fel, ami bizonyos esetekben már szépen látszik a havi számlán is.

IRÁNY A VALÓS 3D!

Talán még emlékszel a GameStarban korábban megjelent CeBIT-es és hasonló beszámolókra, melyekben örömmel jeleztük, hogy közelednek már rendszeren a 3D-s kijelzők. Sajnos, amikor a Zalman próbálkozott, sejthető volt, hogy nem tudják majd igazán széles körben árusítani. Ez a helyzet hamar-

osan megváltozhat, hiszen a Samsung is belépett ebbe a szegmensbe. A 2233RZ típusjelzésű monitor 120 hertzes képráfrissítése mellett, az NVIDIA által készített 3D-s szemüveggel valós 3D hatást tud előállítani. Az elmúlt másfél-két év remek lehetőségét adott több tartalom- és játégyártónak arra, hogy előkészítse portékáit erre a remek technológiára. Manapság már több száz játék, és rengeteg film is elérhető 3D formában, de azért reméljük, hogy hamarosan tovább növekszik majd ez a felhozatal. Remélhetőleg következő számunkban részletesebb tesztnek is alávetjük a készüléket, ami egyébként elvileg április közepétől lesz elérhető a boltokban – a 22 inches kivétel körülbelül 110 ezer forintos áron (persze ez még változhat).

TOVÁBBI ÉRDEKESSEGEK VÁRHATÓAK

Sajnos kicsit szűkösen férnek csak el az érdekességek, ezért a két legnagyobb dobás kiemelése után megpróbálok néhány sorban megemlíteni a még szintén érdekes újdonságokat. Akadt néhány notebook, illetve mini notebook, ezekben igazi újdonság nem nagyon található – ezek mellé viszont ajánl a Samsung egy érdekes, USB-n csatlakoztatható kijelzőt. A SyncMaster LD190N és LD220-as

//zerocool

készülékek, hozzá adott állványzatuk segítségével a noteszgép megjelenítőjével azonos magasságba és szögbe állítható. Nyilván kitaláltad, hogy mivel USB-s eszközről van szó, elég sok rákapcsolható egy szokványos gépre is.

Fényképezők terén is erősít kicsit a cég: NX modelljében például a drágább tükröreflexes és kompakt gépek közötti rést kívánja kitölteni. Természetesen kis kompakt gépet is bemutatott, amit akár mellényzsebbe is helyezhetünk. Videokamerákból is volt meglepetés: a legtöbb szokványos, ám jó megjelenésű Full HD megoldás. Egyet emelnék most ki, mégpedig a HMX-R10-et, melyben egy érdekes fordulatot fedezhetünk fel. A készülék optikájának tengelyét lényegében megtörték: ha normálisan, egyenesen tartjuk a készüléket, a kamera „szeme” feléle kacsint. Kicsit lejjebb kell tartani, hogy normális felvételt tudjunk készíteni – az ígéretek szerint ez jóval kényelmesebb, és hosszabb távon sem fájdalmas kéztartást jelenthet. Ez lenne tehát nagy vonalakban a 2009-es felhozatal nagy része, legalábbis az, ami minket, játékosokat valamilyen szinten érdekelhet. Az egyes készülékekről a következő hetekben, hónapokban igyekezünk részletesebben is beszámolni. **GS**



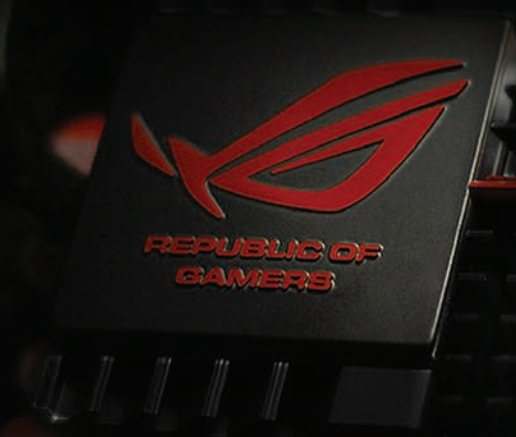
ASUS ROG RAMPAGE II GENE



Végre egy kisebbre méretezett alaplap nagyobbra méretezett teljesítménnyel és funkciókkal.

A mérete kicsi, de a mérnöki teljesítmény, ami mögötte áll hatalmas! Az ASUS ROG (Republic of Gamers) Rampage II GENE meghazudtolja azt a felfogást, mely szerint a kicsi csak gyenge lehet teljesítmény tekintetében. A szuper adottságú mATX alaplap könnyedén felveszi a versenyt az ATX testvérével mind funkcionalitás, mind teljesítmény szempontjából. Ez a parányi, az X58-as platformon futó erőmű támogatja a Core i7 processzorokat, de sem egy ütős 24 GB-os DDR3 RAM memória, sem az SLI/CrossFire tápegység nem jelent számára problémát. Az impozáns MemOK! funkció pedig eloszlatja a RAM bővítésekkel kapcsolatos aggodalmakat és kockázatot: még akkor is lehetővé teszi a rendszer indulását, ha rossz memóriát használunk.

Villámgyors sebesség, sziklaszilárd stabilitás és páratlan túlvezérelhetőség egy apró méretben, amelytől eláll az ember lélegzete. Az mATX Rampage II GENE valóban rászolgált a nagy teljesítményű ROG nemzetség hírnevére és további színfoltot visz a már eddig is feltűnést keltő termékcsaládba. Akár mATX, akár ATX, most már nem lehet semmilyen kifogás, hogy miért ne szerezzünk be egy ROG alaplapot.



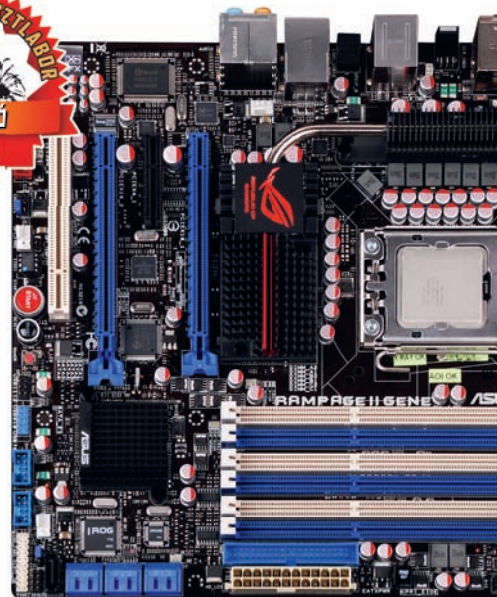
ASUS RAMPAGE II GENE

Az extrém tuningosokkal mindig is jól bánt az ASUS. Kisebb döccenők persze előfordultak, de úgy tűnik, most egy újabb, közel tökéletes egyed került le a gyártósorokról.

AZ ASUS EGYIKE VOLT AZON GYÁRTÓKNAK, akik szinte azonnal reagáltak az Intel Core i7-es processzorok megjelenésére. A P6T Deluxe alaplapokat nem sokkal később a Rampage II Extreme követte, amely kinézetre és a specifikációs listáját tekintve ugyan elődjéhez hasonlóan az abszolút csúcsot képviselte, az extrém túlhajtást kedvelő felhasználók valahogy mégsem tudták igazán megszeretni a lapot. Remélhetőleg az utód újra dicsőséget hoz az R.O.G-szériára. A Rampage II Gene nem a megszokott, csúcskategóriás alaplapokra jellemző méretben született meg, hanem az elsősorban multimédiás és irodai felhasználásra javallott microATX-szabványban rögzített értékeknek felel meg a formája és elrendezése. Meglehetősen furcsa döntés ez a gyártó

részéről, bár azt azért hozzá kell tenni, hogy nem az ASUS az egyedüli, aki micro méretben is gyárt X58-as alaplapot. A kis nyomtatott áramkorról természetesen így sem maradhatott a dupla videokártyás rendszereknek kedvező két PCI Express x16 foglalat, sőt, a közöttük elhelyezett négyszeres sínbe akár egy harmadik grafikus vezérlőt is beletolhatunk. A lehetőségek száma igen csekély ebben az esetben, de mindenesetre ez az adat jól néz ki a tulajdonságok között. A különböző lapkák és vezérlők felsorolása helyett úgy döntöttünk, hogy egy kis beszámolóval zárjuk a lappal való ismerkedést. Az OTeam Hungary tuningcsapat is kezelésbe vette a Gene-t, és több ponton is kiemelkedő eredményeket értek el vele. A legújabb BIOS-szal 228 MHz-es BCLK értéket sikerült elérni, mely az eddi-

gi legjobb eredmény a srácok Core i7 965 Extreme tesztprosztorával. A névleges órajel tekintetében is egyre feljebb másznak a megahertzek, lég-hűtéssel 4,6, száraz jéggel pedig 5,03 GHz-ig mutatkozott stabilnak a CPU. A folyékony nitrogénes móka majd csak ezek után jön, kíváncsian várjuk, képes lesz-e rekordokat döntögetni a Rampage II Gene. **CS**



GameStar 95

Ára: 75 000 Ft

Az Intel X58-as lapkakészlettel szerelt alaplapok közül az egyik legjobb – ha nem a legjobb – modell a Rampage II Gene. A túlhajtás szerelmeseinek kötelező darab!

GIGABYTE GV-N2500C-1GI

Két legyet ütött egy csapásra a Gigabyte. Megérkezett a GeForce GTS 250, mely már a legújabb Ultra Durable VGA technológiára épül.

AZ NVIDIA a március elején megrendezett CeBIT kiállításon hivatalosan is bejelentette a GeForce GTS 250 grafikus vezérlőt, mely a G92-es kódnévvel egyre sikeresebbé váló grafikus mag harmadik, felsőbb kategó-

riában végbemenő reinkarnációját jelenti. A gyártó anno a fél gigabájtnyi GDDR3-as memóriával bemutatott 8800 GTS-szel kezdte meg a sort, mely 128 darab stream processzora és 64 textúráló csatornája egy az egyben átkerült a 9800-as GTX változa-

tokba, csupán órajelbeli növekedéseket tapasztalhatunk az egyes névváltások során. A harmadik, GTS 250 néven végbement újjászületés sajnos még ennyi változást sem hozott magával, csupán a grafikus mag gyártástechnológiája finomodott, és változott 55 nanométeres csíkszélességre. Az így elért alacsonyabb fogyasztás és hőtermelés pont kapóra jött a partnergyártóknak, hiszen a korábbi referencia tervekhez képest jóval kisebb méretű nyomtatott áramkörök készítése is lehetővé vált egyúttal.

A Gigabyte kapva kapott az alkalmon, és a GV-N2500C-1GI-t már egy olyan technológia alapján gyártotta le, melyet eddig csak az alaplapoknál vetettek be. Az Ultra Durable VGA technológia magában foglalja a nyomtatott áramköri rétegek közé bevezetett 2 uncia rézet, a hosszabb élettartamot garantáló szilárd elektrolit kondenzátorokat, az új, ferritmagos fojtótekerceket és a kizárólag a Samsung vagy a Hynix gyárából kikerült memó-

ria modulok használatát is. Úgy véljük, a felsorolt pontok csak a vezérlő javára válhatnak, a GV-N2500C-1GI ugyanis nemcsak alapórajeles működése során emelkedik ki a konkurens vezérlők sorából, hanem egy esetleges túlhajtás során is képes megelőzni a konkurens modelleket. Röpké próbálkozásaink során a grafikus magot egészen 805, míg a memóriákat 2400 MHz-ig tudtuk megemelni, mely remek eredmény ahhoz képest, hogy ez csak az első eresztés a GTS 250-es sorozatból. Már csak a Zalman VF1050-es hűtőn illeget picit csiszolniuk a mérnököknek, a fix fordulatszámú pörgő ventilátor sajnos nem egy csendes darab. **CS**



GameStar 90

Ára: kb. 49 000 Ft

Az NVIDIA-t és a Gigabyte-t mindenképpen dicséret illeti azért, hogy harmadszorra is képesek voltak némi pluszt kifacsarni a G92-es GPU-ból.

GAINWARD GEFORCE GTX260 GOLDEN SAMPLE

Ismét egy, a gyártó saját tervei alapján készült GeForce vezérlő vendégeskedett nálunk.

LÁTHATÓAN NEM CSAK a felhasználóknak jön be ez a gyártási stratégia, a Gainward is egyre több vezérlő esetében tér át a referencia tervekről az egyedi nyomtatott áramkörre és hűtésre. Mára oda jutottunk, hogy egy-két kivételtől eltekintve az első változatok is a márkára jellemző pirosas NYÁK-kal érkeznek, azaz a gyártó zérus időt veszteget arra, hogy az NVIDIA ajánlásai alapján építse fel egy grafikus kártya értékesítési tervét. A GeForce GTX 260-as még nem ilyen vezérlő volt, igaz, a weboldal szerint soha nem is létezett más verzió, mint az, ami nálunk épp a tesztpadon rojja a tesztköröket. Sebaj, mindig a legfrissebb fejlesztés a legérdekesebb, a Golden Sample kiadás ráadásul órajelbeli változást is jelent az

alapverziókhöz képest. A grafikus mag eredeti, 576 MHz-es üzemfrekvenciája a GS kártyán 625-re nőtt, a stream processzorok ezáltal 1348 MHz-en kezdenek. Fontos tudnivaló, hogy a vezérlőn található grafikus mag már az 55 nanométeres csíkszélességen készülő G200b, melyben 216 SP aktív. Ezzel és az órajelemeléssel együtt tehát valahol a GTX 280 közelében teljesít a Gainward kártyája, annak ellenére, hogy a memóriabusz sávszélessége csupán 448 bit. A GDDR3-as memória mennyisége ennek értelmében 896 MB, az effektív üzemfrekvenciájuk 2200 MHz. A tehetősebbek a dupla ennyi VRAM-mal szerelt variánst is választhatják, ám az árbeli többlet nem biztos, hogy megmutatkozik majd a 3D-s sebességben is.



A Rampage 700-as csúcskártyán bemutatott hűtéshez hasonló megoldás hűti a GTX 260 GS alkatrészeit is, a két, hőmérséklet alapú szabályzással ellátott légvakaró alatt három darab, igen vastag hőcső vezeti a hőt az alumínium lamellák közé. Maximális fordulaton kissé kellemetlen hallgatni a kártyát, ám jó hír, hogy ezt a zajszintet csak a bekapcsolás pillanatában produkálja, még a legdurvább grafikai motorral megáldott játék huza-

mosabb, több órás használata sem hozza ki a vadállatot a ventilátorokból. **GS**

GameStar 89

Ára: kb. 75 000 Ft

A Golden Sample körítés miatt az egyik legjobb GTX 260 a piacon, aki viszont többre vágyik, az feltétlenül nézze meg a Goes Like Hell változatot!

OCZ FATALITY 550 W

Egyszerűen megunhatatlan Johnathan „FatalIty” Wendel neve a gyártók számára. Tényleg ekkora marketing ereje lenne a srácnak?

NOS, A KÉRDÉS MEGVÁLASZOLÁSA rátok marad, mi magunk nem szeretnénk nyilatkozni ezügyben. Egy biztos, valamit jól csinálhat Mr. FatalIty, hiszen anno az ABIT, a Creative és az XFX, mos-

tanában pedig az OCZ nyomja a nevével fémjelzett termékeit. Egy-két megedek produktum – pl. alsó kategóriás XFX GeForce – mindig becsúszott ebbe a prémium szériába, a hardverek többsége azonban valóban a szeg-

menshez illő minőséget képviseltek a gamer piacon. Az OCZ legújabb 550 wattos tápegysége a híres név híján valószínűleg elsüllyedne a középszerű termékek tengerében, ám ezzel a kis „fatalitis” fűszerezéssel okosan felhívja magára a figyelmet. Egyrészt a táp matricázása egészen kiválóan hirdeti, ki is áll a háttérben, sejtelmes arc és FatalIty logók tömkelege látható a táp vázán. Másrészt a 120 mm-es ventilátor izzó, láva színben pompázik működés közben, tehát aki megunta a kék LED-ek fényét, az most esélyt kap pirosra váltani.

A többséget nyilván hidegen hagyja mindez, és inkább olyan paraméte-

rek érdeklik, amik valójában hasznosak egy számítógép működtetéséhez. Tehát, a Professional szériát bővítő eszköz 550 W-nyi teljesítmény leadására képes, a 12 V-os ágakból kettő áll a különböző PC-s fogyasztók rendelkezésére. Egyenként 25 amperryi áramerősség van megadva ezekre az ágakra, összesen azonban csak 450 watt-ra képes a táp ezen része. Az aktív PFC meglétének semmi csodálkozni való nincs, azért viszont mindenképp piros pontot érdemel a gyártó, hogy sikerült a 80 Plus minősítés alapján legyártani az eszközt.

Egy gamer tápról nem maradhat le valamely grafikus kártyagyártó két vezérlőt összekötő technológiájának logója sem, jelen esetben az NVIDIA volt a gyorsabb, és kerülhetett fel az SLI plecsni a dobozra. Az áramzabáló GTX-eket azonban jobb, ha elfelejtjük, a moduláris kábelezés ugyanis nem ad annyira PCI Express tápkábel, amennyi szükséges lenne akár egy GTX 260-as kettős fogat életben tartásához. **GS**



GameStar 85

Ára: kb. 20 000 Ft

Akit megnyugtat az a tény, hogy egy 12-szeres gamer bajnok nevével felruházott táp hajtja az otthoni játékos masinát, az ne habozzon a vásárlással!

LG GGC-H20L BLU-RAY COMBO

Egyesek szerint még nem jött el a Blu-ray lemezekre váltás kora. Igazuk lehet, viszont csak e vélemény miatt semmiképp sem érdemes tovább várni az árak zuhanására.

BÁR AZ EGYRE MÉLYÜLŐ vál-ságos hangulat idején talán pont nem egy ilyen, kvázi haszontalan termékkel kéne előállnunk, mégis úgy döntöttünk, hogy érdemes pár karakternyi szöveget pazarolnunk az LG ultra-kombó meghajtójára. Hogy miért ultra-kombó? Nos azért, mert nemcsak a CD/DVD és Blu-ray lemezek olvasására képes egyazon testben, hanem a hivatalosan is kipusztított HD DVD médiákat is teljes mértékben támogatja. Kis gonosz-kodással élve, ezt így akkor nevezhetnénk ultra-haszontalan tulajdonságnak is, hiszen hazánkban még bemutatkozni sem nagyon volt ideje a HD-s szabványnak. Sebjai, a Blu-ray lejátszási képesség pont elég izgalmat kínál, ami régen CD és DVD-kombó meghajtó volt, az mára Blu-ray kombóra változott. Alapvetően ugyanaz a koncepció,

mint régen, azaz a CD és DVD lemezek írása mellett az újabb szabványokat csak olvassa a készülék. Ekképp alakul az eszköz ára is, jelentős árelőnyről – az írókhoz képest – azonban nem igazán beszélhetünk. Valakinek azonban a 10-20000 forintos különbség is számít, tehát ekkor a High Definition élményeket csak az LG meghajtóhoz hasonló eszközzel tudjuk kielégíteni. A GGC-H20L az egyik legolcsóbb a belső kombó egységek közül, ám írási képességeit tekintve már picit korosnak számít. Az egyrétegű DVD-k maximális írási sebessége tizenhatszoros szorzónál nem lehet nagyobb, a kétrétegű lemezeket pedig legfeljebb négyszeres sebességen pörköltethetjük. Ez utóbbi azért barátok között is fél óra, azaz nem árt, ha türelmesen viselkedünk filmek, zenék vagy játékok ki-



írása közben. A normál, azaz egyszer írható Blu-ray lemezeket a rétegek számától függően 6 vagy 4,8-szorosan képes olvasni a H20L, az újraírható korongoknál ez a sebesség már csak kétszeres. A HD DVD filmek esetében háromszoros olvasási sebességre számíthatunk. A SATA csatolófelületen kommunikáló eszköz a művészi vénával rendelkező felhasználóknak is kedvez, a LightScribe lemezcímkéző techno-

lógia révén sebesebb grafikat égethetünk az arra alkalmas lemezek felső felére. **GS**

GameStar 82
 Ára: 30 000 Ft
 Jobb helyeken akár olcsóbb is lehet a H20L, ez az árbeli javulás azonban sajnos nem hozta magával a Blu-ray filmekért kifizetendő összegek csökkenését is.

KINGSTON HYPERX DDR3-2000 MHZ 3x2 GB KIT

Az Intel Core i7-es processzorait többnyire még mindig a tehetősebb felhasználók vásárolják. Nekik viszont illik megválogatni a platform többi alkotóelemét is.

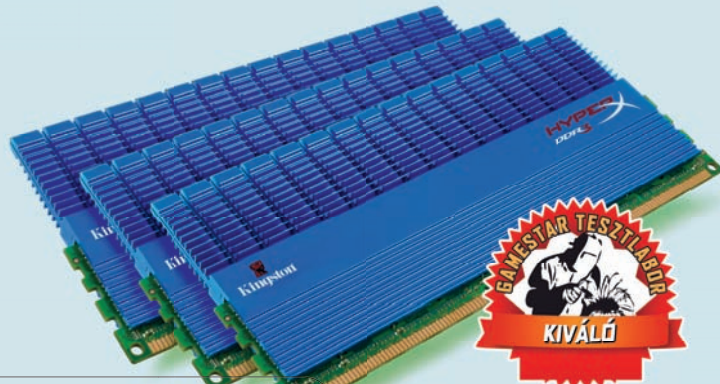
HA JÓL RÉMLIK, legutóbb az 1866 MHz-es HyperX modulokat vehettük közelebből is szemügyre, ám azok a modulok anno összesen 3 GB-nyi méretet tudtak csak adni a tesztpadunk számára. A Kingston már akkor jelezte, hogy hamarosan várható a 2 GHz-es trió is, mely végül most, így április elején ér-

kezett meg szerkesztőségünkbe. Szinte táncoltunk örömeinkben, amikor megláttuk, hogy végre egy 6 gigás készletet tudunk használni a tesztekhez, a két videokártyás rendszereknél ugyanis alapkövetelmény volt a 64 bites Vista rendszer élesztése. Az új HyperX-ek méltó társra leltek a Core i7 965 Extreme processzorban, a 2000 MHz-es órajel beál-

lítása azonban első alkalommal kicsi tövözást eredményezett a részünkről. Tudni kell, hogy ehhez az üzefrekvenciához egy előre eltárolt XMP-profil is tartozik, amelyet beállítva egy csapásra átáll minden, ami szükséges a kérdéses órajel eléréséhez. Mivel a Core i7-es processzorok hivatalos memória támogatása jóval lejjebb véget ér, ezért 2 GHz-es memória órajelnél a memória szorzók mellett a BCLK változtatására is szükség van. Semmi gond nincs ezzel, mondhatni ez a természet rendje, egy Extreme processzornak simán bírnia kell ezt a kis módosítást. Aggódnia sem érdemes emiatt, inkább az így keletkezett memória sávszélességet érdemes megfigyelni, többek ámulni fognak a számok láttán. Valószínűleg még tovább is bírják az új HyperX-ek, szerintünk azonban az

órajel emelés helyett érdemesebb az időzítési paraméterek csökkentése. A kiindulási pont a CL8-8-8-24-es beállítás, melyet izzadva ugyan, de le lehet küzdeni a 7-es szintre is, bár ehhez az alaplapnak és a processzornak is lesz egy-két szava. Küzdeni mindenképp érdemes, az alkatrészek állapotára viszont vigyázzunk, még akkor is, ha a Kingston élettartam-garanciát vállal a HyperX termékére. **GS**

GameStar 90
 Ára: kb. 130 000 Ft
 Pokolian drága, viszont az egyik – ha nem az egyetlen – leggyorsabb háromcsatornás DDR3 csomag a piacon.



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!

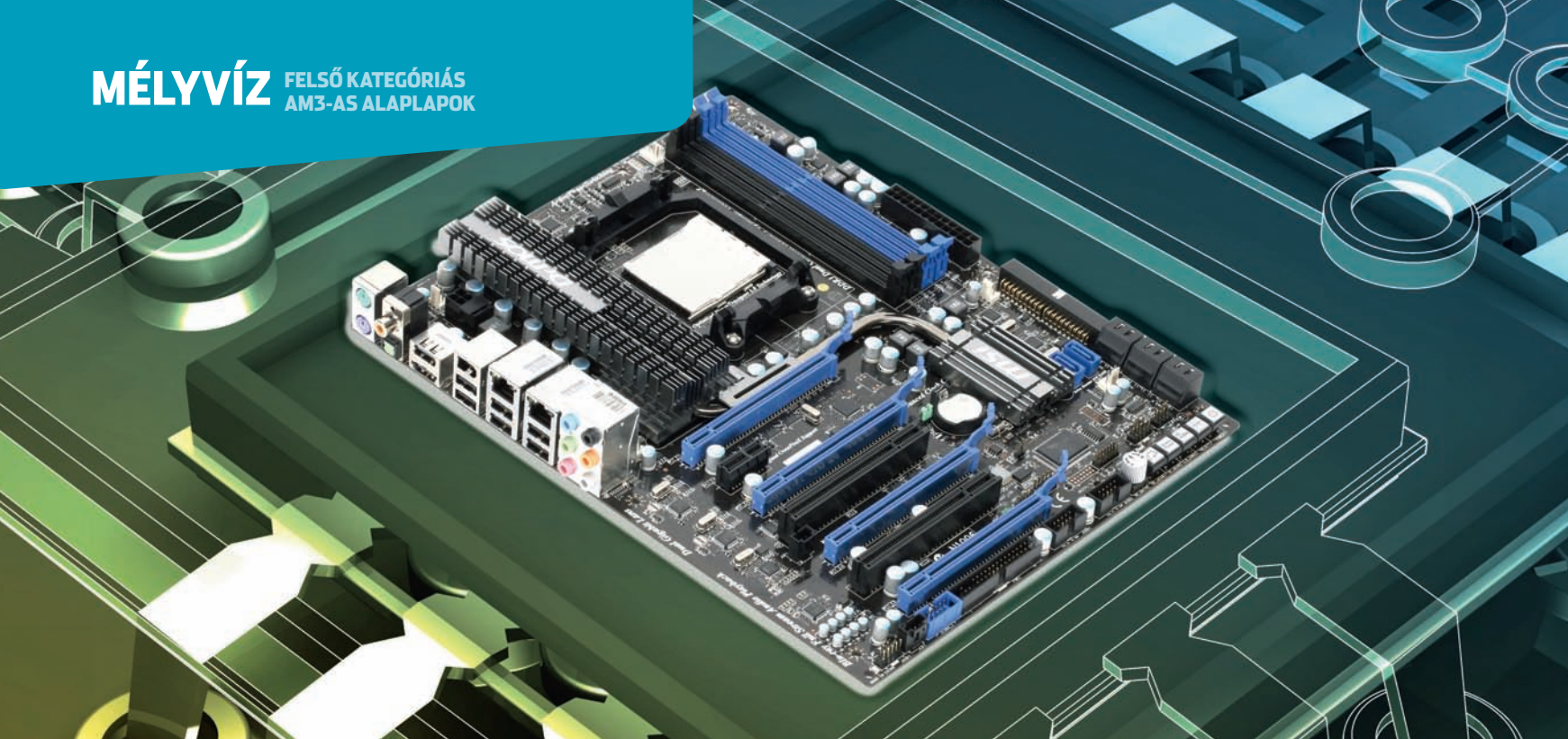
Az éves előfizetés mellé ajándék
Agnitum Outpost Pro Security Suit
biztonsági csomagot adunk*

**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!



FELSŐ KATEGÓRIÁS AM3-AS ALAPLAPOK

Az AMD processzorok világába is beférközött a DDR3-as memóriaszabvány. Az új modulok használatához azonban nemcsak új CPU, hanem új alaplap is szükséges. //Matteo

A PHENOM II-ES bemutató cikkünkben sok mindent meg lehetett tudni az AMD új négymagosairól, ha jól emlékszem, az egyik bekezdésben meg is említettem a Deneb kódnéven ismertté vált processzormag kombó memóriavezérlőjét, mely számára a DDR3-as modulok támogatása sem ismeretlen. A Phenom II X4 940 és 920 részleteivel foglalkozó prezentációban ugyan csak kevés információ jelent meg az akkoriban még csak tervben lévő központi egységekről, azt viszont már akkor tisztázta a gyártó, hogy a két memóriaszabvány között csupán pár százalékos teljesítménykülönbség lesz a DDR3 javára. Ennek bizonyításához a legjobb módszer az lenne, ha összevethetnénk az AM2+ és az AM3-as négymagosokat, ám utóbbi variánsokból egyelőre csak a csökkentett harmadszintű gyorsítótárral felszerelt 810-es jelent meg hazánkban. Nem lenne túl fair pályára küldeni vele szemben a 3 GHz-es 940-est, ezért egyelőre elhalasztottuk a közvetlen összevetést, illetve a tesztek eredményének leközlését. Igazság szerint inkább az utóbbi szempont miatt lesz csak egy szimpla alaplap bemutató ez a cikk, maga a tesztelés most is zajlik egy eddig hivatalosan még

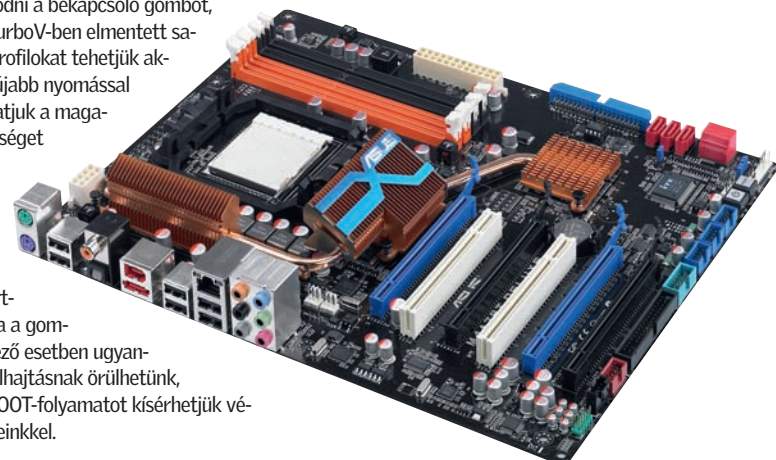
be nem jelentett példánnyal, csak hát minket is köt az a bizonyos titoktartási szerződés. Annyit azonban elárulhatok, hogy a Socket AM2+ os 940-esnél egy hangyányival gyorsabb AM3-as Phenom érkezik április végén, a nevében pedig szerepelni fog a Black Edition jelző.

ASUS M4A79T DELUXE - KICSIT BELESZÜRKÜLVE A MEZŐNYBE

Nemcsak az ABC-sorrend miatt került a sor elejére az ASUS, hanem azért is, mert ennél a lapnál fedezhető fel a legkevesebb valós újítás, az eddig remekül bevált technológiákat, szoftveres háttérrel ültette át az ASUS az M4A79T Deluxe-ra. Az EPU energiagazdálkodási technológiát valószínűleg már többen ismeritek – netán használtatok is –, mint ahogy a szerelést megkönnyítő Q-Shield, Q-Connector sem ennél a típusnál éli meg első napjait. A TurboV funkció viszont meglehetősen friss dolognak számít az AMD platformon, én magam eddig csak az Intel X58-as szériánál találkoztam ezzel a megoldással. Tulajdonképpen egy valós idejű tuning eszközzel van szó, amely segítségével újraindítás nélkül adagolhatjuk a plusz megahertzeket a processzorok, illetve a memóriáknak. Csupán

pár kattintásra van szükség, és ha minden jól megy, akkor egy gyorsabb és stabilabb rendszer tulajdonosai lehetünk. A hardveres korlátokat természetesen ez a funkció sem képes átszakítani, a túlhajtáshoz továbbra is óriási szerencse szükséges. Látványos szolgáltatásként kapcsolódik a TurboV-hez a Turbo Key funkció, amivel a PC bekapcsoló gombját változtathatjuk OC-gombrá, de csak az után, hogy feltelepítettük a Q-Button segédprogramot. Ebből már sejthető, hogy csak az operációs rendszer betöltődése után érdemes vadul nyomkodni a bekapcsoló gombot, mellyel a TurboV-ben elmentett saját tuningprofilokat tehetjük aktívá. Egy újabb nyomással deaktiválhatjuk a magasabb sebességet adó beállítás, hosszan viszont semmiképp se tartuk nyomva a gombot, ellenkező esetben ugyan is nem a túlhajtásnak örülhetünk, hanem a BOOT-folyamatot kísérhetjük végig a szemünkkel.

Valamelyik nap Gyu mesélte, hogy az ASUS alaplapján bizony ott figyel az ExpressGate elnevezésű mini operációs rendszer, és hogy bárki egy teljesen használható, alapfunkciókkal felvértezett OS-t használhat anélkül, hogy belépne a Windowsba. Nos, az M4A79T Deluxe-on is megtalálható ez a kis rendszer, amivel internetezhetünk, cseveghetünk a barátainkkal, játszhatunk és fotókat is nézegethetünk. A bekapcsolástól számítva mindössze 5 másodpercet kell várunk, hogy elénk táruljon a rendkívül könnyű



	Asus M4A79T Deluxe	Gigabyte GA-MA790FX-UD5P	MSI 790FX-GD70
Processzor foglalat	Socket AM3	Socket AM3	Socket AM3
Processzor támogatás	AMD Phenom II X4 / X3 AM3	AMD Phenom II X4 / X3 AM3	AMD Phenom II X4 / X3 AM3
Lapkakészlet	AMD 790FX + SB750	AMD 790FX + SB750	AMD 790FX + SB750
Memória támogatás	DDR3-1066/1333/1600 (OC)	DDR3-1066/1333/1600 (OC)	DDR3-1066/1333/1600/1800/2133 (OC)
Bővítő helyek	4 PCI Express ×16, 2 PCI	2 PCI Express ×16, 3 PCI Express ×1, 2 PCI	4 PCI Express ×16, 1 PCI Express ×1, 2 PCI
Meghajtó-vezérlők	5 SATA 3 Gb/s, 1 eSATA 3 Gb/s, 1 PATA	6 SATA 3 Gb/s, 1 PATA, 4 SATA 3Gb/s (JMicron 322)	6 SATA 3 Gb/s, 1 eSATA 3 Gb/s, 1 PATA, 2 SATA 3 Gb/s (JMicron 322)
Integrált audio	Realtek ALC1200 8 csatornás	Realtek ALC889A 8 csatornás	Realtek ALC889 8 csatornás
Integrált LAN	Realtek RTL8112 Gigabit Ethernet	2 Realtek RTL8111DL Gigabit Ethernet	2 Realtek RTL8111DL Gigabit Ethernet
Integrált FireWire	VIA VT6315N (2 port)	Texas Instruments TSB43AB23 (3 port)	VIA VT6315N (2 port)
Egyéb	ASUS EPU, TurboV, Turbo Key, Express Gate	Ultra Durable 3, Easy Energy Saver, Dual BIOS	DrMOS, APS, Max FSB, OC Dial, M-Flash
Ár	53 000 Ft	45 000 Ft	49 000 Ft

nyen használható felület, mely bővítése egyébként folyamatosan napirenden van a gyártónál.

GIGABYTE MA790FX-UD5P – MINDEN, AMI KELLHET

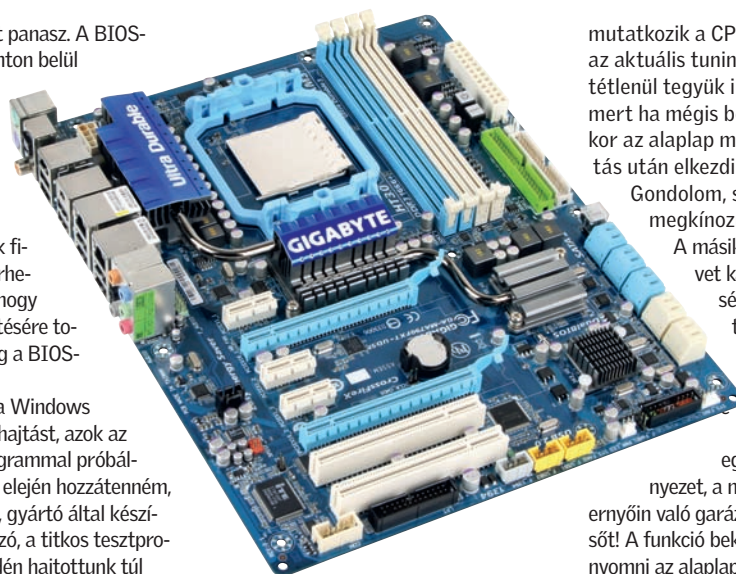
Az X58-as szériánál bevezetett színvilágot, valamint az Ultra Durable 3 technológia alapján gyártott alaplapokra jellemző lapkakészlet hűtést kapta az MA790FX-UD5P. A három alaplap közül ez a deszka a legfelszereltebb, egyedül a beszerezhető grafikus vezérlő számában marad el a többiekétől. Talán a Gigabyte döntött jól, amikor inkább az egyéb bővítőkártyának ad helyet a nyomtatott áramkörön, hiszen nem sokan engedhetik meg maguknak, hogy egyszerre négy Radeon VGA-t kössenek CrossFireX üzemmódba. A termék mellé csomagolt eSATA hátlapi panel régi jó szokás a gyártónál, a 10 darab SATA 3 Gb/s portot viszont csak kevés modell kaphatja meg. Az SB750 déli híd 6 támogatott eszköze mellé a JMicron JMB322 lapka ad még négyet, ezeket azonban kifejezetten RAID-tömbök használatára ajánlja a gyártó. Ki is szerettem volna próbálni, mennyire egyszerű RAID-köteget létrehozni ezeken a csatlakozókon, ám valami miatt az első két aljzatra rákötött Samsung HD321KJ merevlemezekből mindig csak egyet látott a BIOS. Kezdetben erős volt a gyanúm, hogy „user error” lehet a háttérben, ám a második páron is csak egy HDD látszott a kettőből. További variálgatás után inkább hagytam a dolgot, elképzelhető, hogy a Samsung háttértárat nem kedveli a vezérlő. Na meg JMicron, ugyebár...bármilyen lehetséges. Mivel az ASUS lapnál előkerült a tuning – és majd az MSI-nél is lesz róla szó –, ezért az MA790FX-UD5P esetében is érdemes megjegyezni pár dolgot. A két ellenlábbal ellentétben a gyártó nem jelentett be semmilyen új módit, mind BIOS-osan, mind pedig a Windows alól a korábban használt szolgáltatások érhetőek el. Istenem, hogy emiatt leírnánk ezt a lapot, sőt, a legtöbbször az a legjobb, ha nem változtatunk azokon a tulajdonságokon,

amikre eddig sem volt panasz. A BIOS-ban az M.I.T. menüponton belül a megszokott elrendezésben található az összes paraméter, a CPU változtatható értékei mellett a feszültségkezelés és a memóriák finomhangolása is itt érhető el. Kis érdekesség, hogy tuning profilok elmentésére továbbra sincs lehetőség a BIOS-on belül.

Akik jobban kedvelik a Windows alól végrehajtható túlhajtást, azok az EasyTune 6 segédprogrammal próbálkozhatnak. Rögtön az elején hozzátenném, hogy az egyik legjobb, gyártó által készített programról van szó, a titkos tesztproceszorunkat könnyedén hajtottunk túl a szoftver segítségével. A könnyebbség nem csak abban mutatkozott meg, hogy pár kattintással megvolt a túlhajtott állapot, a rendszer stabilitásában sem tapasztaltam bármiféle, a tuninggal összeköthető rendellenességet. Pedig a CPU miatt egy béta BIOS-t kellett besütni a lapba. Az AMD OverDrive programjával persze nem veheti fel a versenyt az EasyTune 6, de hát nem is ez a célja a Gigabyte-nak ezzel a kiegészítő alkalmazással.

MSI 790FX-GD70 – A NAGY ÚJÍTÓ

Az biztos, hogy ha nem is a leggyorsabb alaplapokat gyártja az MSI, az újítások terén mindenképp piacvezetőnek tekinthető. Szinte minden, manapság megjelenő csúcsmoделlhez kifejlesztnek olyan funkciót, amik korábban nemcsak a konkurencia, hanem a felhasználók számára is ismeretlenek voltak. A 790FX-GD70 gyakorlatilag az AM3-as Phenomok Eclipse lapja, azaz ennél gyorsabb, felszereltebb és persze drágább AMD-s lapra nem számíthatunk a közeljövőben. Ennek megfelelően a gyártó beleadott apait-anyait a tervezésbe, és ahogy eddig is láthattuk, első sorban a tuningosoknak kedveznek azok



mutatkozik a CPU. Ha megfelel nekünk az aktuális tuning állapot, akkor feltehetően tegyük inaktívvá a Max FSB-t, mert ha mégis bekapcsolva marad, akkor az alaplap minden egyes újraindítás után elkezd keresni a maximumot.

Gondolom, senki nem szeretné így megkínózni a processzorát.

A másik unikum az OC Dial netvet kapta. No, ide már szükséges némi tuning tapasztalat, automatikusan

végbemenő folyamatokról szó sincs. Kétféle módon lehet használni az OC Dialt. Az egyik a Windowsos kör-

nyezet, a másik pedig a BIOS képernyőin való garázdálkodás. Nézzük az elsőt! A funkció bekapcsolásához meg kell nyomnia az alaplapon a SATA-csatlakozók mellett található gombsorból a kis óramutató gombocskát. Ezt követően a BIOS-ban meg kell adni, hogy milyen nagyságú léptékel – 1-10 MHz lehet – kívánjuk emelni a rendszerbuszt. Ezt elmentve, majd az operációs rendszerbe belépve elkezdhetjük finoman mozgatni az első lépésben megnyomott gomb melletti tekerőt. A CPU-Z-vel remekül nyomon követhető a változtatás, ha nem történik semmi, akkor valamit elszúrtunk. A második módszer lényegében ugyanez, csak itt nem szükséges megnyomni a szolgáltatást aktiváló gombot, ugyanis a BIOS tartalmaz egy OC Dial menüpontot. Ezt engedélyezve közvetlenül a Cell menüben figyelhetjük a tekerőgombbal történő változtatást.

ITT A VÉGE?

Egyelőre igen. Konkrét teljesítménytesztekről és azok eredményeiről majd csak a következő számban olvashattok, akkor azonban nem csak az új csúcsmoделlrel ismerkedhettek meg, hanem arra is fényt derítünk, hogy valóban csak pár százalékpontos különbség van-e a DDR2-es és az új DDR3-as Phenomok sebessége között. Meglátjuk...



TESZTPADON AZ AMD RADEON HD 4890

Mozgalmas második negyedévben lesz részünk, ez már biztos. Mindkét grafikus kártyagyártó tartogat valami meglepetést a másik, illetve a felhasználók számára.

//Matteo

2009. MÁRCIUS 26. – Ez volt az a nap, amikor az AMD megtartotta az RV790-es grafikus lapka „bemelegítő” tájékoztatóját, melyre a budapesti Marriott Hotelben került sor. Természetesen nem hagyhattam ki ezt a kis zártkörű bulit, ezért azonnal vissza is jeleztem, hogy jómagam is szeretném megismerni az AMD legújabb grafikus megoldásait. Hogy ne unatkozzak, PG (PC World) és Sam.Joe (Computerworld) is velem tartottak, körülbelül délután fél háromkor el is indulunk a nagy bejelentések irányába.

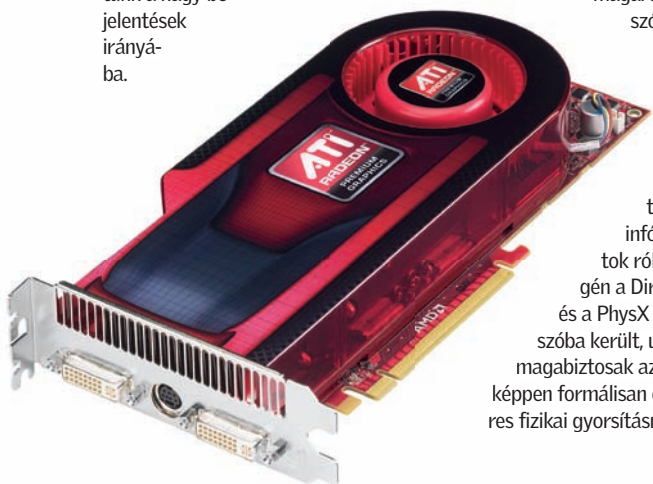
Legalábbis én valami olyasmire számítottam, hogy a gyártó által szervezett találkozón végre minden kiderül, az összes buta pletykát megcáfolják, és egy olyan termékcsoportot, valamint ütemtervet mutatnak be nekünk, amivel egyértelműen porrá zúzzák a konkurenciát. Nos, mint utóbb kiderült, kicsit túlpörögtem ezt a témát, Ivica Stankovic, az AMD közép-kelet európai PR vezetője csak a lehető legrövidebb távú lépéseket ismertette. Utólag visszatekintve, ez is bőven elég volt, hiszen nemcsak magáról az RV790-ről esett szó, hanem egy későbbi NVIDIA-gyilkos termékről is, ám erről sajnos most még nem írhatok. Páran biztos tudjátok, melyik kártyáról van szó, előzetes infókat a neten találhatok róla. A prezentáció végén a DirectX 10.1 jelentősége és a PhysX jelentéktelensége is szóba került, utóbbi kapcsán nagyon magabiztosak az AMD-nél, tulajdonképpen formálisan eltemették a hardveres fizikai gyorsításnak eme szabványát.

Új infókkal gazdagodtunk az ATI Stream keretrendszer kapcsán, majd pedig egy félkész állapotban lévő videokódoló szoftveren figyelhettük, mire is lesz képes az ATI-féle GPGPU-s technológia.

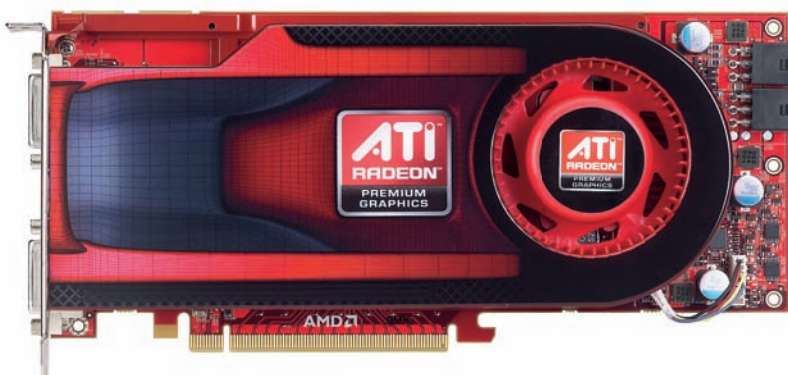
ÉS ÍME A VAS

Az előző bekezdés végén említett kulcsszavak is kétségtelenül érdekesek, ám szerintem pont most jött el az ideje annak, hogy áttérjünk a pusztán hardverre, azaz nézzük, mi is lett valójában az RV790-ből. Már jó ideje nem titok, hogy a HD 4890-es elnevezést kapja az újdonság, mely egyesek számára talán egy picit csalódást jelenthet. Az előző modellhez képest ugyanis csak egy 20-assal nőtt a típusszám, a HD 4870 bejelentése óta már eltelt annyi idő, hogy valami nagyobb durranás készüljön az AMD-nél. Nem kell aggódnia, készül is a nagy bumm, az RV790 azonban másképp kíván imponálni a felhasználóknak. Ahhoz viszont, hogy megadjuk az esélyt ennek a GPU-nak, el kell fogadni azt a tényt, hogy a széria nem kiválogatott, szinte majdnem tökéletes RV770-es lapkákból áll. Sok mindent persze mi sem tudtunk meg a prezentáción, de az mindenesetre kiderült, hogy

a grafikus mag azért lett egy picivel nagyobb az elődhez képest, mert a GPU köré egy ún. Decap Ring került, melyvel kevesebb zaj éri a lapkát, csökkent a szivárgó áram mértéke, így magasabb órajelek is elérhetővé válnak. Hogy pontosan mennyi plusz tranzisztort jelent ez a kis gyűrű, azt még ma sem tudni, a korábban cáfolt, majd pedig megerősített 3 milliárd extra tranzisztort állítólag a lapkán végrehajtott egyéb optimalizációk eredménye. Mindegy is, a lényeg, hogy így sikerült elérni a 850 MHz-es alap órajelet, ám ez még nem a vég, a normál változat mellett a partnergyártók OC-kártyák építésére is engedélyt kaptak. A hivatalos ajánlás szerint ezeken a példányokon 900 MHz-es ketyegnek a magok, valamint a memória órajele is magasabb, mint a sima típusokon. Ami az architektúrát illeti, nem történt markáns változás, továbbra is 800 stream processzor, 40 textúráló és 16 ROP-egység, illetve 64 Z mintavételező található a grafikus magban. Az órajel növekedés hatására 1,36 teraFLOP-sra nőtt a kártya számítási teljesítménye, lassan, de biztosan haladunk az „Unleash Two Tera” kampány felé. A memóriabusz



	AMD Radeon HD 4850	AMD Radeon HD 4870	AMD Radeon HD 4890	NVIDIA GeForce GTX 260 216 SP	NVIDIA GeForce GTX 285
Gyártástechnológia	55 nanométer	55 nanométer	55 nanométer	55 nanométer	55 nanométer
Tranzisztorok száma	956 millió	956 millió	959 millió	1,4 milliárd	1,4 milliárd
Grafikus mag órajele	625 MHz	750 MHz	850 MHz	576 MHz	648 MHz
Stream processzorok	800	800	800	216	240
Textúrázók	40	40	40	64	80
ROP egységek	16	16	16	28	32
Memória típus	GDDR3	GDDR5	GDDR5	GDDR3	GDDR3
Memória órajel	1000 MHz	900 MHz	975 MHz	999 MHz	1242 MHz
Memória méret	512 / 1024 MB	512 / 1024 MB	1024 MB	896 / 1792 MB	1024
Memória busz	256 bit	256 bit	256 bit	448 bit	512 bit
Memória sávszélesség	64 GB/s	115 GB/s	124,8 GB/s	111,9 GB/s	159 GB/s
Többkártyás technológia	ATI CrossFireX	ATI CrossFireX	ATI CrossFireX	NVIDIA SLI / 3-way SLI	NVIDIA SLI / 3-way SLI



sávszélessége sem változott, a GDDR5-ös lapkák 256 bites adatcsatornán keresztül kommunikálnak a GPU-val. A normál változatokon 975 MHz az alap üzemfrekvencia, melyet négyszerezve kapjuk meg a névleges, 3,9 GHz-es órajelet.

ENERGIATAKARÉKOS VAGY SEM?

A felhasználók eddig úgy érezték, hogy becsapták őket, a PowerPlay 2.0 technológia egy fabatkát sem ér az NVIDIA hasonló megoldásával szemben. Míg a GeForce-oknál azt lehetett látni, hogy 100/300 MHz-re is le tud csökkenni a komponensek órajele, addig a Radeonok 500 MHz-es mag és típusonként eltérő, de viszonylag magas memória órajel-

lel „büszkélkedhettek” 2D-s üzemmód esetén. Ebből kevesebbet nem is lehetett anno kihozni, a HD 4890-nél azonban némi javulás tapasztalható. A hivatalos adatok szerint a kártya üresjáratban mindössze 60 W-ot eszik, ami 30 wattos javulás a HD 4870-hez képest. A Catalyst Control Center valamelyest igazolja ezt az adatot, a grafikus mag órajele ugyanis 240 MHz-re csökkent nyugalmi állapotban. A GDDR5-ös lapkák sajnálatos módon végig 975 MHz-en üzemelnek, ám nem vagyunk benne biztosak, hogy nem a korai meghajtó, illetve tesztpéldány miatt történt mindez. Örömteli, hogy internetezés, szövegszerkesztés, filmnézés közben végre nem 80, hanem 60-65 Celsius fokot ér el a kártya, éri el ezt úgy, hogy a ven-

tilátor végig a 2D profilhoz tartozó fordulatszámra jár. Bizonyára nagy segítséget jelent a hő elvezetésében a három vas-tag hőcső – HD 4870-nél csak kettő volt –, mely eredményeként szinte hangtalan a HD 4890 ventilátora. Terhelés hatására természetesen felkapcsol a turbina, ám véleményünk szerint közel sem olyan vészes a helyzet, mint amit anno az 512 MB-os 4870-es példányoknál tapasztalhatunk. A kártya tápellátása még mindig két 6 pines PCI Express tápcsatlakozón keresztül történik, a szemfüles olvasók viszont észrevehetik, hogy a nyomtatott áramkörön be van rajzolva a plusz két pin, ami vélhetően a gyárilag túlhajtott típusokon lesz megtalálható. A normál változat maximális fogyasztása egyébként 190 W, mely szintén 30 wattnyi különbséget jelent a 4870-hez képest, csak épp most pozitív irányban.

TUNING A JAVÁBÓL

Legalábbis ezt hirdeti az AMD, illetve ha egészen pontos akarok lenni, akkor a gyártó az 1 GHz-es mag órajelet tűzte ki célul. Ez az órajel határ annyira nem újdonság, folyékony nitrogénnel az X1900-zal is sikerült anno. A trükk ott van, hogy az 1000 MHz-et a gyári léghűtés és a Catalyst Control Center együttes használatával „garantálja” a gyár-

tó. A kiemelt szóval azért vigyázzunk, a tuning sosem garantált, jelen esetben viszont úgy tűnik, hogy nem szükséges akkora szerencse a 100-150 MHz-es túlhajtáshoz, mint ami korábban kellett. Roppan kíváncsi voltam, hogy a hozzánk elsőként befutó Gigabyte verzió mire lesz képes, ha a CCC-ben nyomok egy Automatikusan hangolás gombot. Nos, első próbálkozásra 930/4500 MHz-ig jutottam, ami egész jó, viszont még messze van az 1 GHz-es céltől. Bevallom, buta voltam, hiszen az AMD-s tuning útmutató nemcsak az automatikus tuning módszert említi, hanem a ventilátor manuális szabályzását is előtérbe helyezi. A jegyzet összeállító 100 %-os fordulatot javasolnak a minél sikereesebb túlhajtás érdekében, ez a szint viszont már jókora hangzavart eredményez, amely kiiktatásához legalább egy passzív zajszűrővel ellátott fejhallgató kell. Épp ezért én inkább az 50 %-os fordulatszámot választottam, ami ugyan szintén hangos szélzajt eredményez, viszont közel sem annyira elviselhetetlen, mint a maximum szint. Tovább is bírta a grafikus mag, és 990 MHz-ig meg sem állt a CCC OverDrive. A GDDR5-ös memória is örült a sebesebb ventilátornak, de csak 140 MHz-nyi effektív pluszt sikerült kipumpálni belőle az első tuningkísérlethez képest. A végeredmény tehát 990/4640 MHz, ami nemcsak a 3DMarkra volt elég, hanem a komplett tesztcsomagunk is lefutott ezen az órajelen. A táblázatban ezek az eredmények is fel vannak tüntetve, az alap órajeles értékek mellett ezeket is tessék számításba venni, a külföldi kollégák tapasztalatai alapján ugyanis a széria nagy része képes hasonló OC-teljesítményre. [G](#)

Lapzárta után

ILYEN NINC, ÉS MÉGIS VAN. Pont a Mélyvíz rovat leadásának pillanatában érkezett meg a beígért Gainward GeForce GTX 275, mely közvetlen ellenfele az AMD üdöskéjének. Ráadásul rögtön két példányt is biztosított számunkra a forgalmazó, a májusi egyik nagy cikk témája tehát már meg is van.

	3DMark Vantage	Call of Juarez DX10	Unreal Tournament 3	Crysis Warhead	Far Cry 2	World in Conflict	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Tom Clancy's HAWX
AMD Radeon HD 4870	P10332	43	130	34	44	34	41	39
AMD Radeon HD 4890	P11338	48	145	40	51	37	47	42
AMD Radeon HD 4890 OC	P13238	56	167	46	57	43	54	50
AMD Radeon HD 4890 CF	P17967	96	234	61	91	61	71	58
AMD Radeon HD 4870 X2	P16198	83	222	39	77	54	66	59
NVIDIA GeForce GTX 285	P14642	40	165	49	58	49	55	33
NVIDIA GeForce GTS 260 216SP	P10708	33	133	38	48	39	45	23

A játékteszteket a Core i7 965 Extreme tesztpéldányon, 1920×1080-as felbontáson, maximális beállításokkal futtattuk. A HAWX esetében a Radeonon DX 10.1, a GeForce kártyák DX10 módban futottak.

A megújult vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

MONITOR



SAMSUNG SYNC-MASTER P2250

ÁRA 70 000 Ft

WEB www.samsung.com

A 22 hüvelykes képátló és a natív 1920x1080 képpontos felbontás egyre elterjedtebb párossá kezd válni a megfizethető monitorok piacán. Nos, a P2250 ára ugyan egy picit magasnak tűnik, cserébe viszont csodálatos dizájnt, a már megszokott Samsung technológiákat és persze remek képmínőséget kapunk. Ami a bemeneteket illeti, a D-Sub mellett DVI aljzatot találni az eszköz hátulján, a HDMI vagy a DisplayPort sajnos nem része a P2250 alapfelszereltségének.

GRAFIKUS KÁRTYA



ASUS ENGTX285/HTDP/IGD3

ÁRA 108 000 Ft

WEB www.asus.com

A gépjáratás előtt álló, tehetősebb felhasználók akár az ASUS GeForce GTX 285-ös kártyája mellett is dönthetnek. A 240 darab stream processzort tartalmazó grafikus lapkával felszerelt és 1 GB-nyi GDDR3-as memóriát magán hordó vezérlő még egy jó ideig elég lesz a legtöbb játék számára, sőt, akár Full HD feletti kalandzásokhoz is megfelelő partner lehet, ha ésszel állítgatjuk az élsimítás és az anizotropikus szűrés nagyságát.

PDA



MIO P560 DIGI WALKER

ÁRA 57 700 Ft

WEB www.mio.com

Ma már nem divat kihajtogatható térképet használni, sokkal inkább a GPS-szel felszerelt PDA tartozik a helyes utat nem találó felhasználók nélkülözhetetlen eszközei közé. A Windows Mobile 6.0-s rendszerű, 400 MHz-es Samsung processzorral és 2 GB memóriával szerelt P560 a leghetlenebb helyzetben is jó útra térít minket, ám akkor sem kell félretennünk, ha személyes információinkat, kapcsolatainkat akarjuk digitális formában tárolni.

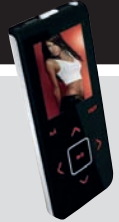
TOP TIPP

MP3 LEJÁTSZÓ

ALCOR COBY 2 GB

ÁRA 10 900 Ft

WEB www.infopatika.hu



Ismét remek ár/érték aránnyal megáldott Alcor készülék érkezett hazánkba. A Coby fantáziánéval el látott modell egyelőre csak 2 GB-os memória mérettel kapható, ám specifikációs listáját elnézve lényegében ez az egyetlen pont, amit negatívumként említhetnénk vele kapcsolatban. A mai trendeknek megfelelően a készülékben egy színes TFT LCD képernyőn kísérhetjük figyelemmel, míg a parancsbevitel érintésérzékeny vezérlők segítségével történhet. A sötétben való könnyű tájékozódás érdekében utóbbiak vörös LED háttérvilágítást kaptak. Hétféle hangképpel és lejátszási móddal vághatunk neki MP3 és WMA dalgyűjteményünknek, a reggeli híradásokat pedig a kézi vagy automatikus keresési móddal fellelt rádiós csatornák hallgatásával élvezhetjük. A videós vágókat csak részben elégti ki a Coby, a kijelző méretéből – 160x128 képpont – és a hardver erejéből – maximum 15 képkocka/másodperc – adódóan csupán pillanatnyi érdekességként élhet meg ez a funkció. Képek megtekintésére viszont így is ajánlható, arra azonban figyeljünk, hogy csak a JPEG tömörítésű állományokkal boldogul a készülék.

Ami a lejátszási időtartamot illeti, a Coby legfeljebb 8 órán keresztül bírja a folyamatos zenehallgatást. Elemcsere azonban nincs szükség, a hátlap alatt egy USB-n keresztül tölthető Li-Polymer akkumulátor található.

DIGITÁLIS KÉPKERET



SAPPHIRE DPF-080

ÁRA 29 400 Ft

WEB www.sapphiretech.com

Bármily hihetetlen, de a Sapphire nemcsak grafikus kártyát gyárt, hanem egyéb kiegészítőket is jelen van hazánk számítástechnikai piacán. A DPF-080 egy 8 hüvelykes képátlójú LCD-vel gyártott digitális képkéret, melyen nemcsak a családi fotókat nézgethetjük – akár diavetítés formájában is, hanem mozgóképek megtekintése is lehetséges. Beépített memóriát ugyan nem tartalmaz, viszont a népszerűbb memóriakártya-szabványokkal könnyedén megbirkózik.

NYOMTATÓ



HP DESKJET D1460

ÁRA 8 400 Ft

WEB www.hp.hu

Vészesen közeleg az érettségi ideje, annyi ideje azonban még van a végzős diákoknak, hogy a tételek nyomtatásához szükséges nyomtatót beszerezhessek. A D1460 meglepően alacsony áron kínál 16 lap/perc fekete és 12 lap/perc színes nyomtatási sebességet, illetve 500 lap/hónap terhelhetőséget. A tintasugaras eszköz azonban nem csak a natúr szöveghez jó, hanem a PhotoRet III technológiája révén képek nyomtatásához is ajánlható.

EGÉR



ZALMAN FG1000

ÁRA 14 100 Ft

WEB www.zalman.co.kr

Aki különleges gamer egérről álmodozik, az ne is keresgéljen tovább, mindenféleképpen az FG1000-est kell választania. A vétel előtt persze érdemes kipróbálni a rágcsálót, a formája ugyanis cseppet sem hétköznapi. Lényegében egy 2000 dpi felbontású optikával felszerelt „fordított fegyverről” van szó, melyet markolatánál fogva kell taszigálnunk az adott felületen. Türelem és kitarás mindenképp szükséges a forma és az új mozdulat megszokásához, cserébe viszont beléphetünk az FPS-játékok halhatatlan istenei közé.



ALAPLAPOK 20 000 FT ALATT

1. Gigabyte GA-M68SM-S2L

kb. 13 000 Ft

WEB www.gigabyte.com.tw

2. MSI K9N Neo-F V3

kb. 16 000 Ft

WEB www.msi.com.tw

3. Asus M3A78-CM

kb. 19 000 Ft

WEB www.asus.com

4. J&W JW-RX770-AM2+

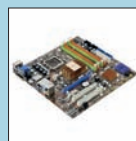
kb. 17 000 Ft

WEB www.jwle.com

5. ASRock K10N78FullHD-HSLI

kb. 18 000 Ft

WEB www.asrock.com



ALAPLAPOK 20 000 FT FELETT

1. Asus M3N-HD / HDMI

kb. 25 000 Ft

WEB www.asus.com

2. Gigabyte EP35-DS3

kb. 26 000 Ft

WEB www.gigabyte.com.tw

3. Intel DP43TF

kb. 25 000 Ft

WEB www.intel.com

4. MSI G45M-FIDR

kb. 34 000 Ft

WEB www.msi.com.tw

5. Zotac GeForce 9300

kb. 33 000 Ft

WEB www.zotac.com



NETBOOKOK

1. Acer Aspire One A150-B

kb. 96 000 Ft

WEB www.acer.com

2. Asus Eee PC 900HD

kb. 78 000 Ft

WEB www.asus.com

3. MSI Wind U100

kb. 119 000 Ft

WEB www.msi.com.tw

4. Lenovo IdeaPad S10e

kb. 107 500 Ft

WEB www.lenovo.com

5. Toshiba NB100-10X

kb. 84 000 Ft

WEB www.toshiba.com

NINTENDO

NINTENDO DSI

ÁRA 54 990 Ft

WEB www.nintendo.com



Kisebb, mégis a legnagyobb. E rövidke mondat tal tőkéletesen leírható az új DSI, mely az előző modellekhez képest több ponton is változott, javult. Elsőként itt a nagyobb képernyőméret, mindkét panel 3,25 hüvelykes képátlóval rendelkezik. Nemcsak mi magunk, hanem ismerőseink is örülhetnek a 3 megapixeles hátlapi és a VGA-felbontású kamerának, a fejlett szoftveres háttérnek köszönhetően ugyanis komplett digitális fotóalbummá is alakítható a DSI. A képeket végre SD-kártyán is tárolhatjuk, a gyors megosztáshoz pedig használhatjuk a WiFi hálózaton keresztüli adatküldést. A vezeték nélküli internet kifejezetten jól jöhet majd a DSI Shop böngészésekor is, ahonnan játékokat és alkalmazásokat tölthetünk majd le, melyeket a beépített memóriába vagy az SD-kártyára is menthetjük.



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Athlon X2 5400+EE 2.8 GHz	17 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Gigabyte GA-MA78G-DS3H	25 000 Ft
Memória	CSX 1GB DDR2-800 CL5	3000 Ft
Grafikus kártya	XFx GeForce 9500 GT 550M	17 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Hitachi Deskstar P7K500 320 GB	12 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7203S LabelFlash	6000 Ft
Ház	Cooler Master RC331 Elite	9000 Ft
Táp	FSP ATX-350PNF	8000 Ft
ÖSSZESEN		97 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Gainward 9600 GT 512 MB	+ 11 000 Ft
Gyorsabb memóriával	GeIL 2x1 GB 1066 MHz Ultra	+ 8 000 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	32 000 Ft
Processzorhűtő	Artic Cooling Freezer 7 Pro	6000 Ft
Alaplap	MSI P43 Neo3-FR	29 000 Ft
Memória	Kingston HyperX 2x1024 MB	11 000 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	6000 Ft
Ház	Thermaltake Soprano	22 000 Ft
Táp	Chieftec DT400A2	14 000 Ft
ÖSSZESEN		169 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	XFx GeForce 9800 GTX+ 765M	+25 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Core 2 Duo E8400 3 GHz	+14 000 Ft

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

Játékteljesítmény ★★★★★



HIGH END

240 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core 2 Duo E8400 3 GHz	46 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper TX 2	5000 Ft
Alaplap	Gigabyte EP45-DS3R	31 000 Ft
Memória	OCZ Reaper HPC 2x2048 MB	24 000 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte R4850C-1GH	54 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	WD Caviar SE16 500 GB	17 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7203S LabelFlash	6000 Ft
Ház	Cooler Master CM 690	21 000 Ft
Táp	Cooler Master Silent Pro 500 W	29 000 Ft
ÖSSZESEN		233 000 Ft
TV-tuner kártyával	Leadtek Winfast PxDVR3200 H	+ 24 000 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	66 000 Ft
Core 2 Quad Q6600 / 2,33 GHz	48 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	58 000 Ft
Core 2 Duo E7300 / 2,66 GHz	32 000 Ft
Core 2 Duo E5200 / 2,5 GHz	20 000 Ft
Pentium E2220 / 2,4 GHz	17 000 Ft
Celeron E1400 / 2 GHz	14 000 Ft
Celeron 430 / 1,8 GHz	11 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+ Dobozos

Phenom II X4 940 BE / 3 GHz	66 000 Ft
Phenom II X4 920 / 2,8 GHz	56 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9950 / 2,6 GHz	45 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9550 / 2,2 GHz	33 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8750 / 2,3 GHz	36 000 Ft
Phenom X3 AM2+ 8450 / 2 GHz	25 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ / 3 GHz	22 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5200+ / 2,6 GHz	17 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4850e / 2,5 GHz	17 000 Ft
Athlon 64 AM2 LE-1640 / 2,6 GHz	11 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL

Intel Socket 775

Asus Striker II Formula	72 000 Ft
Gigabyte EP45-Extreme	67 000 Ft
J&W JW-X48D2 Extreme	46 000 Ft
MSI P45 Neo3-FIR	35 000 Ft
ASRock P43R1600 Twins	21 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+

Asus M3A79-T Deluxe	56 000 Ft
Gigabyte MA790GP-DS4H	44 000 Ft
MSI KA790GX	30 000 Ft
ASRock A780FullHD	20 000 Ft
J&W JW-G82UM-PVHD+	16 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT MOTOROLA V8

BIZONYÁRA MINDENKI EMLÉKSZIK MÉG az első Penge mobilra, a V3-ra, mely egészen elképesztő hisztériát váltott ki a mobilos társadalomból. Mindenki a kinyitható, ultra vékony telefonra vágyott, annak ellenére, hogy tudásban korántsem volt kiemelkedő ez a típus. A formája viszont tömegeket csábított el, és ez a csábítás – ha nem is ugyanolyan mértékben –, de az utód V8-nál is észrevehető. Természetesen nem új típusról van szó, a RAZR2 lassan két éves fejlesztés lesz. Pont ezen időtáv miatt most kiváló áron lehet hozzájutni a két QVGA-felbontású kijelzővel felszerelt telefonhoz, az egyik nagy áruházlánc jóvoltából kap egy utolsó lehetőséget a cserére a „Penge mozgalom”. Akinek bejött a V3 formája, annak a V8 is tetszeni fog, a kis-sé sarkos elődmodellét után egy finomra csi-

szolt utódot kaptunk. Igazi unisex telefonról van szó, női és férfi kézben is remekül mutat, egyedül talán a kinyitott állapotban tapasztalható nagy méret lehet zavaró az ismerkedés során. A Linux és Java alapokra helyezett szoftverre kivételesen nincs semmi panasz, sebessége alapján mintha nem is Motorola mobil tartának a kezünkben. A nagyszerű iTAP szövegbeviteli rendszer természetesen ebben a típusban is helyet kapott. Nincs viszont 3G és HSDPA – egy 2 éves telefontól ez talán nem is várható el –, így csak az EDGE és a GPRS szabványok adta sebességi mutatókkal számolhatunk mobil internetezés esetén. A számítógéppel való szinkronizáció Bluetooth 2.0 vagy USB 2.0 kapcsolatokon keresztül történhet, utóbbival tölthető is telefon. Fájó pont, hogy a 2 megapixeles kamerával készí-

tett képeket és videókat csak a 425 MB-nyi belső memóriába menthetjük, az SD-kártyás bővítésre sajnos csak a V9 képes. A fejlettebb testvérmodell viszont nem is annyiba kerül, mint most a V8, így aki képes felülemelkedni az apróbb, mára alapfelszereltséggé avasztált funkciók hiányán, azonnal rohanjon, hátha van még egy-két el nem adott példány.

GameStar 95

Ára: kb. 34 990 Ft

Ennyiért szinte ajándék a Motorola V8, hiszen két éves kora ellenére még mindig sokan megbámulják. Ideális választás a haverok előtti villogáshoz!



10 ÉVES A GAMESTAR

IV. RÉSZ

Folytatódik időutazásunk, magyar klasszikusokkal!

//Gyu

ELÉRKEZETT AZ ÁPRILIS, és ez már 1999-ben is azt jelentette, hogy jön a tavasz! A lányok akkor sem voltak csúnyábbak, mint manapság, sőt, akkor is gyönyörűek voltak, a virágok akkor is nyíltak, a nap akkor is sütött – szóval minden adott volt egy szép áprilishoz. A világban sajnos szomorú események tucatjai történtek ebben a hónapban – Londonban egy David Copeland nevű ember gyűlöletkampányában 3 bomba is robbant, amelyben sokan meghaltak és megsebesültek – ekkor zajlott a hírhedt Columbine High School mészárlás, az első olyan lövöldözés, amikor fő bűnősként az erőszakos játékokat hozták elő... Azonban áprilisban indult a MySpace, a népszerű webképregény, a Sexy Losers és ebben a hónapban játszotta utolsó mér-

közését minden idők legnagyobb jégkorongozója, Wayne Gretzky.

MIT IS ÍRT A PC-X ?

Címlapon a motoros *Superbike*, a *Heroes III* és a *Close Combat III* volt, a CD-mellékleten pedig a *Daikatana* és a *Worms Armageddon* játszható demói (többek között). Egy két fordulás nagy nyereséjű játékkal PC-X robogót lehetett nyerni. A szerkesztői jegyzetben TRF panaszkodott, hogy nem olyan egyszerű a szerkesztő élete (ez ma is így van), a hírekből pedig megtudhatuk, hogy az Electronic Arts megszerzte magának a Forma-1-es versenyek számítógépes jogait. A kedves hírező hitetlenkedve számolt be arról, hogy az *Ultima* on-line karakterekért 500 dollárt adott valaki egy árverésen. Előzetesen az *Imperium Galactica 2* (rég volt, igaz sem volt), az *Unreal Tournament* és a *Planescape Torment* szerepelt. A tesztek között olyan seveket lehetett találni, mint *Delta Force*,

Resident Evil 2, *F-16 Agressor*, *Worms Armageddon*. Az *Oddworld Abe's Exodus* végigjátzását maga TRF írta (ő volt akkor a boss). A HW rovat egy Diamond Rio PMP300 MP3 lejátszóval indult, amely 32 MB (igen, 32 megabájt) memóriával rendelkezett, mindézert 50000 (igen, ötvenezer) forintot kértek... A sufnituningban a túlhatásról volt szó, és folytatódott a Free pascal sorozat, amely az előző részben kezdődött. A nagy, összehasonlító tesztben 3D-s gyorsítókártyák szerepeltek, olyanok, mint a Trident Blade 3D, Monster Fusion, ATI Rage Magnum, Hercules Terminator Beast vagy a Diamond Viper V5500 – jeles névsor, legalábbis akkor az volt.

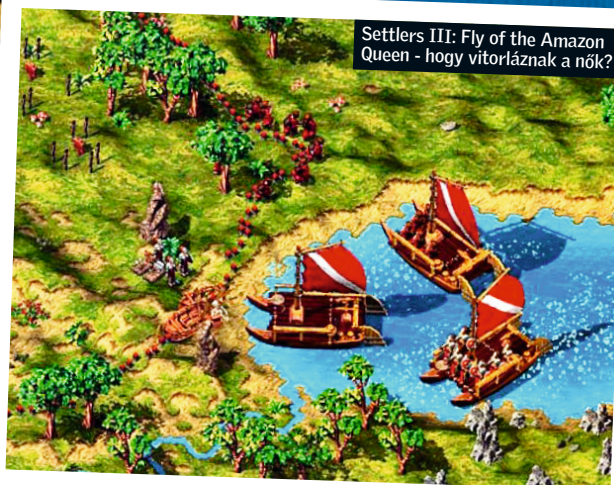
HÍREK 10 ÉVEL EZELŐTTŐL.

„A Red Storm bejelentette, hogy készítik a *Tom Clancy's Rainbow Six* akció-stratégiai játékok folytatását, mely *Rogue Spear* címmel fog megjelenni. Tizenhat pályán tizennyolc küldetés vár majd ránk.”

Tomb Raider II: Lara egri leányka korában



Settlers III: Fly of the Amazon Queen - hogy vitorláznak a nők?



Rainbow Six: Rogue Spear - öveket becsatolni, iléseket függőleges helyzetbe állítani, poligonokat egy kézen megszámolni!





Deus Ex II: még mai szemmel sem rossz



Imperium Galactica 2: a nemzet egykori aranya

„A Valve bejelentette, hogy elkészítette a *Half-Life Team Fortress Classic* végleges verzióját, mely az 1.0.0.9-es verziójú patchnek a része, és letölthető a cég oldaláról.”

„Több ajánlat – többek között a Microsoft és az Eidosé közül végül az Infogramesét fogadta el a Gremlin Interactive. A francia kiadó 1,20 fontot ajánlott részvényenként az így 23 millió angol font értékű megállapodásban. A Gremlin egyik részlegét, a DMA Designt egyébként szeretné kivásárolni a Take 2, de az Infogrames vezetői bíznak abban, hogy náluk maradhat a többek között a *Grand Theft Autoról* ismert fejlesztőcsapat.”

„A Blue Byte bejelentette, hogy április 14-én jelenik meg a *Settlers III* első hivatalos kiadású CD-je. A korongon három új küldetés-sorozat, 10 új egysejtű és 20 multiplayer pálya, valamint egy pályatervező található.

A cég másik bejelentése a *The Settlers III: Quest of the Amazons*, a *Settlers* sorozat újabb része, mely szeptemberre várható, és többek között új karaktereket, épületeket, fegyvereket, valamint isteni megnyilvánulásokat tartalmaz.”

TOMB RAIDER II GOLDEN MASK PÁLYÁK

A *Tomb Raider* első részéhez hasonlóan a másodikikat is újra kiadja az Eidos, olcsóbb verzióban, ráadásul egy plusz CD-n újabb pályákkal kiegészítve. A *Golden Mask* névre keresztelt küldetés öt szintjét április 22-től az

internetről is le lehet tölteni. Az első szint a Bering-tenger egy szigetén játszódik, ahol néhány kalandvágyó kincs-kereső megelőzte Lara-t, és ők is az „Elveszett Aranyat” keresik.”

„A Blizzard bejelentette, hogy jelenleg 70%-nál tart a *Diablo II* fejlesztése. A jelenleg elkészült verziót fogják bemutatni az E3-on. Ebben már benne van mind az öt karakter, az amazon, a necromancer, a paladin, a sorceress és a barbarian is. Készen vannak a történet harmadik részével is, mely Kurast városában játszódik. (Az első rész helyszíne a Sightless Eye növények kolostorának környéke, a második pedig Lot Gholien városa.) Már csak egy rész, a „finálé” van hátra, melyről még nem közölték, mikorra készül el.”

„A többek között a Jurassic Park és Congo filmek történeteivel ismertté vált Michael Crichton új területen próbálkozik: a Jurassic Park munkálataiban részt vevő Michael Backesszel társulva megalapította a Timeline Studios nevű céget, mely játékprogramok fejlesztésével fog foglalkozni. Crichton tervei szerint különböző regényeinek világában játszódó programokat fognak majd kiadni.”

„Az ION Storm új akció-RPG-je, a *Deus Ex 2*-es alfa verzióba került, a lényeges elemek már elkészültek, és két pálya is készen van. A játékot először az E3-on fogják bemutatni.”

„Új fociprogramon dolgozik az Electronic Arts. Az augusztusban megjelenő *FA Premier League STARS* a *FIFA* sorozat mellett jelenik meg, az *FA Premier League* licenszre alapozva.”

„A Massive Entertainment megszakította kiadói megállapodását az Electronic Artszal. Ez hatással lesz a *Genesis* munkacímvel készülő stratégiai játékokra, melyet év végére szeretnének befejezni. A játékkal kapcsolatos jogok visszakerültek a Massive Entertainmenthez.”

EGYKORI HARDVER HÍREK

Az ACT Labs egy egészen újfajta eszközzel jelenik meg a játékkiegészítők piacán. Az ősszel megjelenő RS Shifter ugyanis egy sebességváltó, melyet autószimulátorokhoz lehet majd használni. A váltót a realizáltság jegyében tervezték, érezni lehet, ahogy beveszi az egyes fokozatokat. A Shifter többféle váltómódot fog tudni kezelni, például nyolc fokozatot rallyprogramokhoz, vagy hatot gokartoknál. A váltó egyébként PC mellett Machez, Playstationhoz, Nintendo 64-hez és Dreamcasthoz is használható lesz.

„Az AMD 128 millió dolláros veszteséget könyvelt el a második üzleti negyedévben.”

„A Logitech megünnepelte a 200 milliomodik egér legyártását. A tavaly 30 éves szerkezetből 1988-ban még csak a 2 milliomodik darab készült el a Logitechnél, egy évre rá azonban már ennek kétszeresénél tartottak.”

„A Diamond Multimedia új professzionális videokártyája, a Fire GL1 drivere segítségével kihasználja a Pentium III Xeon processzor nyújtotta Streaming-SIMD-Extensions utasításkészletet. Ezáltal a kártya igazán nagy teljesítményre lesz képes Pentium III-as környezetben, elsősorban Windows NT munkaállomásokra, mindenféle grafikai feladatok esetén, mint például a 3D animáció vagy CAD alkalmazások használata.”

TERJED AZ S3 TEXTÚRATÖMÖRÍTÉSI ELJÁRÁSA

Az S3 bejelentette, hogy már több mint 50 fejlesztő és kiadó használja programjához az S3 által kifejlesztett textúratömörítési eljárást. Így ki fogja használni ezt a lehetőséget többek között a *Quake III Arena*, az *Unreal Tournament*, az *Anachronox* és a *Babylon 5* is. A módszer segítségével a játékok a ma használt textúramennyiségnek akár hatszorosát is alkalmazhatják, ami nagyobb felbontású textúrák használatát teszi lehetővé.”

Ehavi csúcsgépünk a LORD Computer Beastje volt 219000 Forintért, PII Klamath 350MHz, 128 MB RAM, 10.2 GB HDD, 40xCD-ROM, VooDoo2 gyorsító, 15” monitor. GS



Planescape Torment: sokak szerint máig a legjobb RPG



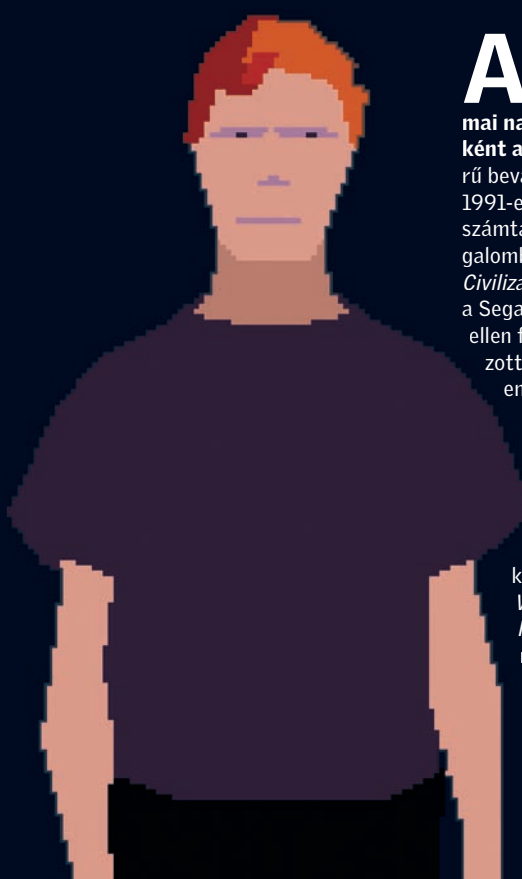
Heroes III: amikor még méltó volt régi hírnevéhez (de nem a grafikája miatt)



Viper V550 gyorsítókártya: a mai átlagteljesítmény 1 százaléka...

ANOTHER WORLD

18 éve volt?! Ezt most ünnepélyesen nem hisszük el. Nézzük 2009-ből miként fest az egykor kiváló, sőt, korszakalkotó Another World! //Flatline



AZ ANOTHER WORLD volt az első képviselője azoknak a játékoknak, melyek mind a mai napig egyik legfőbb elemüként azt tartalmazzák, hogy filmszerű bevágásokkal vezetik a történetet. 1991-et írunk megjelenésekor, amikor számtalan nagyon jó játék került forgalomba, köztük a *Street Fighter 2*, a *Civilization* első epizódja Sid Meiertől, a Sega az éppen csak megjelent SNES ellen folytatott küzdelmében kihozott *Sonic The Hedgehog*-ja, vagy említhetném akár a *The Secret of Monkey Island* második részét is a Sierra csúcsformában lévő *Police Quest* sorozatának harmadik részével egyetemben. Ettől függetlenül egyik sem nyújtott akkora újítást, mint az *Another World*, persze azért a *Street Fighter 2* több milliós eladásai nem szerepelhetnek egy nyereségkategóriában Eric Chahi közel másfél milliós értékesített példányszámával szemben. 1991 természetesen nem csak róluk híres, akkor alakult példának okáért a Silicon and Synapse is, ami nem sokkal később átnevezte magát Blizzardra, akit talán ma is ismerhettek egy-két közepes méretű sikert aratott játékok miatt, mint a *World of Warcraft* vagy a *Diablo*. Az már csak hab a tortán, hogy John Carmack is ebben az évben alapította társaival az id Software-t, hogy hamarosan megalkossák a *Wolfenstein*-t.

sőbb átnevezte magát Blizzardra, akit talán ma is ismerhettek egy-két közepes méretű sikert aratott játékok miatt, mint a *World of Warcraft* vagy a *Diablo*. Az már csak hab a tortán, hogy John Carmack is ebben az évben alapította társaival az id Software-t, hogy hamarosan megalkossák a *Wolfenstein*-t.

POLIGON EVOLÚCIÓ

Eric Chahi felel tehát az *Another World*-ért, teljesen egyedül. Kizárólag a kevéske zenét írta más, jó barátja, Jean-Francois Freitas, minden mást ő programozott és tervezett grafikailag, a hangeffekteken át. Van képiünk valahol errefelé a Sony walkmanról, mellyel a játék hangeffektjeit rögzítette, amik persze némi torzulással, de digitalizált effektnek mondhatók. Másfél évbe került, míg elkészült a játék, ezt az időt azért tölthette háborítatlan kódolással, mert a Delphine Software *Future Wars* című játéka akkora siker lett, hogy bőven volt pénze elvonnulni és megalkotni vágyait. A *Future Wars*-ban lead grafikusként tevékenykedett, de a kilencvenes évek eleje még az az időszak volt, amikor egy ember is képes lehetett olyan teljes

értékű játékot készíteni, ami megállja a helyét a piacon.

Értéke a játéktérmez rajzolt árkád-gepei és az Amigán kihozott *Dragon's Lair* nagy hatással volt, és ez adta az ötletet számára, hogy átlépje a technológiai határokat és fellezgett vektorokkal, azaz poligonokkal állítson elő animációt. Körülbelül úgy képzeljétek el, mint a mai webes flash technológiát, azaz a rajzolt animációk vektorokból állnak és mindegy mekkorák, minőségvesztés nélkül generálhatók. Végére is a *Dragons Lair*-ben látottak hiába óriási rajzolt bitmapok, könnyen előállíthatók mesterséges úton is, sokkal kevesebb helyet foglalva a három és feles Amiga lemezekben, melyek csak 880 KB-osak voltak. Így alkotta meg azt a motort, ami ezen megoldás segítségével teljes képernyős animációkat volt képes produkálni, akár egy 16 Mhz-es 286-os PC-n is. Ha emellé még odaképzelték a digitalizált hangeffekteket és azt is, hogy zene is volt, máris kiviláglik, mennyi munka feküdt az *Another World* 1,2 Megabyte-os méretében. Az életszerű főhős mozgást ugyanazzal a módszerrel érte el, mint Jordan Mechner

Az Anniversary Edition azért még mindig nem a Crysist igyekezett megszorogatni





a *Prince Of Persiában*, rotszkópolta szaladgáló testvérét. Saját maga is részt vett a rotszkópolásban, legfőképp az intro és a mozis betétek elemein segített ez a módszer. Régen még csak videomagnók léteztek, amik nem tudták frame pontosan reprodukálni a felvett anyag elemeit, így Eric először arra gondolt, hogy átkopírozza a kimerevített képeket a tévéről egy genlock egység segítségével, azaz bevihesse a számítógépre egyesével a frame-eket. Versenyfutás volt az idővel ez a módszer, lévén egyik videomagnó sem szeretett túl sokáig kimerevített képet mutatni, a fejek élettartamának védelme érdekében, így mindig lekapcsoltak. Ericnek így hihetetlen gyorsan kellett Deluxe Paintben felülkópirozni a beérkezett épp aktuális frame-et, mielőtt a videomagnó ki-csapcsolt volna.

Az elkészült képkockákat editorjában pofozgatta helyre. Saját bevallása szerint logikátlan, hogy elsőként az introval lett kész és még alig volt elképzelése róla, hogy milyen játékmenetet is csináljon utána, mindenképpen segítette a munkáját, hogy egy működő, a kész pályaelemeket azon-

nal tesztelhető editort írt a játék köré. A scriptrendszer 256 változóeleme sem volt túl szofisztikált, egy ilyen kaliberű játékhoz még bőven elég volt, sőt. Egy Amiga 500+ -on kódolt, ami egy alig több, mint 7 Mhz-es masina.

EGY ÚJ VILÁG KELETKEZETT

Végül lépésről lépésre haladva lassacskán elkészült a játék, melynek különleges izolálódott hangulata azért annyira megnyerő, mert Eric tökéletesen át tudta adni a történetnek (mindig épp helyben kitalálva) azt az érzést, hogy merre kanyarodjon a sztori, ha egyedül van a főhős, mint Ő maga a fejlesztés közben. A sci-fi mindig közel állt hozzá, így nem véletlen, hogy Lester Knight Chaykin, a főhős is egy másik, idegen világba csöppen egy katasztrófa után, melyet részecskegyorsító kísérlete közben szenved el. Rengeteg féle módon meg lehet halni az *Another World*ben, és majdnem mindegyikhez saját átvezető halál animáció társul. Érdekesség, hogy a konzolokra készült változatnál, a régi nagy Nintendo-féle cenzúra miatt zöldre kellett változtatnia az amúgy rózsaszínes vért, mind a főhősét, mind az alienekét. A pályák dinamikája és



Tény: Eric Chahy séréja és termosza odaver mindennek

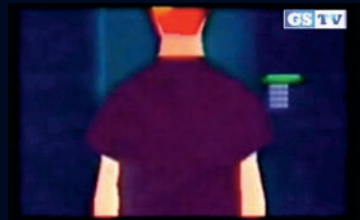
A KILENCVENES ÉVEKBE MÉG NEM KELLÉTEK GIGACÉGEK, HOGY JÓ JÁTÉKOK SZÜLJESSENEK

SEGA MEGACD



A SEGA MEGACD platformjának az is érdekessége az *Another World* történetében, hogy ide készült egy folytatás is, ami *Heart Of The Alien* néven került forgalomba. Eric csak a koncepcióban vett részt. Kronológiai sorrendben ez a játék a társ alien szemszögéből játszódott, sokszor látva Lestert a háttérben, az eredeti *Another World* helyszíneken harcolva. Sajnos az Interplaynek nem sikerült annyira jól alkotnia, hogy sokan emlékezzenek rá, így hamar a feledés homályába merült a játék, továbbá nem volt sokak számára elérhető, a MegaCD megszámlált hónapjai miatt.

Mindkettőre jól emlékszünk a játékból



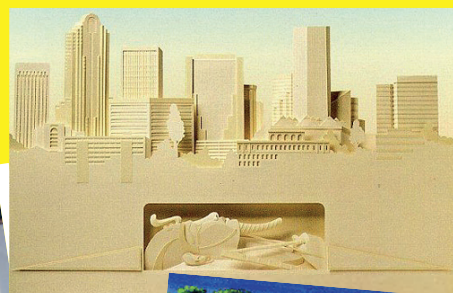
COVERS

Ilyenek lettek volna...



a változatosság, plusz az ismeretlen annyira jó egyvelegét adja az élményeknek, hogy mindenki, aki valaha játszott a játékkal, pozitív élményekkel emlékezik rá. A játék dobozána képe talán még ennél is híresebb, hisz Chahi azt is maga rajzolta, több variációból összegyúrva.

Az amíg változat volt kész legelőször, de túl rövidnek találták a kiadónál, így a PC-s és többi változatba bekerült egy teljesen új pálya, továbbá neheztésképp a csatornarendszerben gurulásnál füst általi halál is megjelent, továbbá az első menekülésnél a lift aljára bekerült egy ór, akit lehetetlen nehéz volt lelőni, így sokszor kellett újrajátszani azt a pályát. A változtatások között szerepelt továbbá az is, hogy az utolsó pálya fürdőjében lévő alien hölgyek fenekén pár pixellel visszább kellett húzni az árnyékot, hogy kevésbé legyen hangsúlyos gömbölyded popójuk. Manapság egy *Dead Or Alive*-szintű mell lengés közepette már csak nevetünk az ilyenek, de a játékipar is sokkal prűdebb volt még akkor.



AZ UNIVERZUM KELETKEZÉSÉHEZ (ÁLLÍTÓLAG) 7 NAP KELLT, AZ ANOTHER WORLD-NEK MÁSFÉL ÉV.

Eric szinte azonnal nekilátott a *Heart Of Darkness* fejlesztésének, ami a játéktörténelem egyik leghányattottabb sorsú, közel 7 éves fejlesztése lett. Az Amazing Studiost a játék kiadása után elhagyta, és rengeteg olyan dologgal foglalkozott, ami csak érintőlegesen vagy egyáltalán nem kapcsolódik a játékiparhoz. Vulkán fotográfia, hangszintézis szoftver írása, miegyéb. Nemrég, a 2005-ös Games Developer Conference-en ült le mellette egy blogger, aki azt sem tudta, ki ő, legalábbis külsőre. Elbeszélgettek, majd a srác rákérdezett, hogy mi a neve, erre amikor kimondta, hogy Eric Chahi, a blogger rögtön lemerevedett és rákérdezett, hogy csak nem vissza akar térni a játékiparba, hogy itt ül és hallgatja az előadást? A válasz igen volt, így mára már annyit tudni, hogy egy nagyon újszerű stratégiai játékon dolgozik, de még sem kiadó,

sem konkrétabb információ nincs róla. Egy biztos, Ericnek lehetősége lesz remélhetőleg megmutatni a világnak, hogy nem csak egy nagy durranásra képes. Az *Another World* ugyanis számtalan klónt élt meg, még a magyar Invictus csapata is készített egy *OnEscapee* című játékot, ami sokkal jobban nézett ki, mint az *Another World*, igaz, játémenetében annyira nem volt megkapó, plusz évekkel később hozták ki. A *Flashback* szinte mindenki ismeri és azt hiszi, Ericnek köze volt hozzá a *Delphone* miatt, de nem így van. Az *Another World*hoz abszolúte nem kapcsolódó univerzumban, Conrad Hart kalandjait dolgozza fel a két részt is megélt játék, Paul Cuisset elméjéből kipattanva. A *Fade To Black*, mely a *Flashback* 3D-s környezetben történő, lezáró epizódja volt, szintén sokak által ismert, de kevésbé sikeres játék lett. **GS**



Eric Chahi és Jean Francois

NINTENDO DSi

Most már nemcsak a tapi, de a mutogatás is móka!

//Mayer

MINT TUDJUK, JÓ DOLOG A TAPEROLÁS, no persze csak a megfelelő, legális körülmények között. A Nintendo immáron 5 éves kézi konzolja már átlépte a mesés 100 milliós eladási adatokat, mellyel nemcsak a rivális PSP-t szorította maga mögé (50 millió), de az összes többi nagytestvért is, így a Wii-t (52 millió), az Xboxot (30 millió) és a PS3-at (22 millió). Az eladások további fokozása érdekében a Nintendo idén kicsit átpofozta az amúgy is nagyszerűen teljesítő DS-t néhány extra ficsőrel.

MINDENT LÁTÓ DÍESZÁJ

A Nintendo DS 2006-ban már átessett első ráncfelvarrásán, az akkor megjelent Lite a műtőasztalról érkezve már sokkal vékonyabb testet, használhatóbb LCD kijelzőt és hosszabb élettartammal bíró akkút kapott, nem is beszélve a csinosabb, „almásított” dizájnról. A belső azonban maradt továbbra is olyan, mint régebben, nem volt ez több egy plasztikai műtétnél, komolyabb implantátumok nélkül. Most azonban 2009-ben a nagy N elérkezettnek látta az idejét annak, hogy a belsővel is törődjön egy kicsit. További „almásítást” sejtet a DS nevéhez hozzácsapott „i”

betűcske, így a konzol új változatát immáron DSi néven érdemes keresni (hej, de milyen is lett volna ha még iDS lett volna, csak az Apple címer hiányozna). Persze mint mondtuk, a belső is változott, nem csak a név. Jobb akkumulátor, és méretben kicsit növelt és szebb kijelző mondhatni alpnak számít ennyi idő után, így ezek nem is olyan meglepések. Ami viszont érdekes lehet a jövőben, az az SD kártya támogatása, illetve a beépített két kis kamera. Ezeknek és a további karcsúsításnak köszönhetően eltűnt a Gameboy Advance játékok kártyájának bölcsője, ami azt jelenti, hogy aki




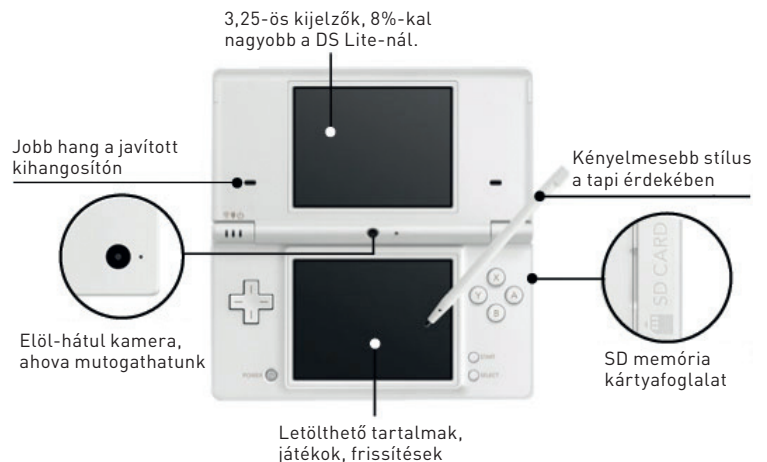
LESZ LEHETŐSÉGÜNK ARRA, HOGY MAJDAN ÚJRA JÁTSZHASSUK RÉGI KEDVENC SZÜRKE TÉGLÁNK JÁTEKAIT

váltana a DSi-ra, és már van esetleg egy *Guitar Hero On Tour* játéka, az nem fog játszani vele az új gépecskén, hiszen a gitáros móka kiegészítő eszköze ragaszkodik a GBA slothoz. Továbbra is várunk az Activision válaszára, hogy milyen alternatívákat dolgoznak majd ki a további DS-es GH-k számára.

EYETOY ÉS WIIWARE GYERMEKE

Ami a teljesítményt illeti, nincs különösebb változás, sajnos továbbra sem lesznek PSP-szintű játékok DS-re. Fontos viszont, hogy egy új kezelőfelületet kapunk bekapcsoláskor, mely hasonló a Wii „képernyős” megoldásához, így az sokkal pofásabb már mint az eddig megszokott. Emellett akár csak a hadonászós nagytesónál, immáron a DS-hez is tölthetünk le a neten keresztül firmware frissítéseket, illetve különböző DSiWare applikációkat is, melyeket az SD kártyára telepíthetünk. Komplet új játékok vagy hasznos applikációk (pl. internet böngésző) is letölthetők, de a Nintendo Virtual Console szolgáltatásának Gameboyos megfelelő-

jére is számíthatunk, így talán lesz lehetőségünk arra, hogy régi kedvenc szürke téglánk játékeit újra játszassuk majd. Az SD kártyánkra a letöltött progik mellett akár saját zenei file-okat is tárolhatunk, melyek sajnos nem lehetnek MP3-ak, ugyanis a rendszer csak AAC formátumot támogat. Ezeket egy vicces kis program segítségével akár ízlésünk szerint változtathatjuk meg különböző effektekkel. A másik lényeges újítás a két kamera, melyek ugyan nem szuperfelbontásban rögzítik a képeket, de a géphez kapott szoftvereknek teljesen eleget tesznek. Különböző képmachinálási lehetőségekkel akár egy mezítelen hölgy testére montírozhatjuk haverunk fejét, de van itt még sok más mókás effekt is. Egy játék pedig konkrétan arra ad lehetőséget nekünk, hogy az EyeToy illetve a You are in the movies élményét nyújtsa nekünk immáron akárhol. Az ár kicsit feljebb kúszott, így komolyabb beruházásra számítsunk az, aki az új DS élményt szeretné megkapni, azonban számolhatunk azzal is, hogy éppen ezért csúszik majd picit lejjebb a Lite ára, melyen továbbra is elérhető lesz a *Guitar Hero* öröme. 



MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod!

TOP
TIPP

(film) Monsters vs. Aliens //Sophiaso

A SZÖRNYEK VS. ALIENEK egy ígéretes filmnek tűnt az előzetesek alapján: vártuk, és reménykedtünk, hogy valami újat, vagy nem épp újat, de mindenképpen jót fog hozni a képernyőinkre. Sajnos az alaptörténet eredetiségének ellenére a legtöbb lehetőség kiaknázatlan maradt, és csak egy közepes, átlagos animációs filmet sikerült a Dreamworksnek összehoznia. A történet szerint egy apró meteorit becsapódik a Földre egy kaliforniai városka mellett. A bolygón nem sokan veszik ezt észre, de egy földönkívüli figyelmét rendkívül felkelti, így elkezd kieszelné sötét kis tervét, hogy hogyan pusztítsa el a Földet, és nyerje ki a meteoritdarabból a neki szükséges anyagot, a kvantóniumot. A dolog nem éppen egyszerű, ugyanis az épp házasságot kötő Susan az úrből lezuhanó kődarab roppályájába esik, és testébe beszívódik a veszélyes anyag: óriássá válik. Ufó legyen a talpán, aki ezután folytatni akarja a hadjáratot a kvantónium kinyeréséért, de Gallaxhar, az idegenek vezére nem adja fel, és mindent megtesz célja érdekében. A problémák akkor kezdődnek, mikor óriásrobotot küld a Földre, és annak páncélján nem fog semmi földi fegyver. A katonaság úgy határoz hát,

de azért aranyos animációs filmet kaptam, aminek a kinézete és a szerethető karakterei egyértelmű pozitívumok, de minden más maradt közepes. Kár érte, rejtettek volna benne még lehetőségeket. Talán majd legközelebb sikerül a Dreamworksnek újra egy Shrek-szintű, kultizálásra ítéltetett, idézhető és sokat emlegetett filmet létrehozni, de ez a projekt most megbukott. A grafikai vonal, amin haladnak, nagyon ígéretes, reméljük a kiszámíthatósági ráta is csökken majd későbbi műveikben. Ha úgy nézzük, ez csak egy mese, de hol vannak már a mesékben a Piroska és a Farkas-szintű mehökkentő motívumok? Nincs újszerűség, nincs kiszámíthatatlanság a Szörnyek vs. Alienek-ben, a grafika viszi a hátán filmet. Ha 3D-ben nézitek, mindenképpen figyeljétek Susan haját, mert már egyszerű vásznon is gyönyörű volt az animációja. Kellemes perceket fog szerezni maga a film is – de semmi extrát ne várjatok.

hogy szupertitkos bázisáról előhívja az eddig karanténban tartott szörnyeket, hogy azok legyőzzék az idegen létformát. Az említett szörnyek valójában egyáltalán nem félelmetesek, és bár kétségtelenül tudnak galibát okozni méreteükből és kinézetükből kifolyólag, valójában békések és kedvesek. Egy agy nélküli zselészörnyről, egy csótány-nyá változott tudósról, egy hatalmas hernyóról, valamint egy békaember-ről van szó, akiket az immár szörnyé avanzsált Susan is hamar megkedvel, így öten együtt tudják megmenteni a világot a pusztulástól, valamint zászlójuk alatt egyesíteni minden embert (ja bocs, az utóbbi egy másik rajzfilm). A Szörnyek vs. Alienek másfél órája tartogat pár kellemesen kacagató poént, bár a legjobbakból már sokat ellőttek az előzetesben. Az amerikai készítőik önróniája a legjobb („miért mindig a mi földrészünk akar elpusztulni?” – mondják a rajzfilmes híradóban), valamint az elnök találkozása az idegen lényvel – de ezek mind a film elején vannak, és sajnos a végére már kicsit lapossá, kiszámíthatóvá válnak a poérok, csakúgy, mint a történet is. Többet vártam – mondhatnám, de igazság szerint nem túl nagy elvárásokkal ültem be a moziba. Egy átlagos,

de azért aranyos animációs filmet kaptam, aminek a kinézete és a szerethető karakterei egyértelmű pozitívumok, de minden más maradt közepes. Kár érte, rejtettek volna benne még lehetőségeket. Talán majd legközelebb sikerül a Dreamworksnek újra egy Shrek-szintű, kultizálásra ítéltetett, idézhető és sokat emlegetett filmet létrehozni, de ez a projekt most megbukott. A grafikai vonal, amin haladnak, nagyon ígéretes, reméljük a kiszámíthatósági ráta is csökken majd későbbi műveikben. Ha úgy nézzük, ez csak egy mese, de hol vannak már a mesékben a Piroska és a Farkas-szintű mehökkentő motívumok? Nincs újszerűség, nincs kiszámíthatatlanság a Szörnyek vs. Alienek-ben, a grafika viszi a hátán filmet. Ha 3D-ben nézitek, mindenképpen figyeljétek Susan haját, mert már egyszerű vásznon is gyönyörű volt az animációja. Kellemes perceket fog szerezni maga a film is – de semmi extrát ne várjatok.

GameStar



Átlagos animációs film

Ez a hónap a zenéé. Miért? Mert eszméletlen jó lemezek jelentek meg, a haldokló zeneipar úgy néz ki, utoljára még ellenámadásba ment át, így érdemes a spórolt forintokat előszedni és szépen elslatyogni a lemezboltba. Ebben a hónapban elképesztő lemezek jelentek meg, hatalmas bajban voltam, mit is válogassunk be és mi maradjon ki – Kalapácsok hullottak az égből, a Düh és az Éjszakai Kívánság is új albummal jelentkezett. Nem semmi, erre azt mondják! 2009 iszonyat jó év lesz zeneileg, ha már áprilisban ekkora tócsa vaniliává olvadtunk a gyönyörtől! – mi segítünk mit érdemes és mit nem! Azért persze moziban is jártunk...

Gyu



Gyerekek gyermeke (film) – Kodomo no Kodomo //Sophiaso

A GYEREKEK GYERMEKE receptje egyszerű: végy egy ártatlan japán kislányt, gyúrd bele egy hétköznapi történetbe, amely bizarr fordulatot vesz; végül kapsz egy lebilincselő filmet. A film alaptörténete a Junohoz hasonló, egy fiatal lány (11 éves!) csak éli az életét, és az iskolai felvilágosító órán derül ki számára, hogy ártatlan cshintalankodása fiú osztálytársával mi is valójában és milyen következményekkel jár. A film bár kicsit hosszú, végig leköt, érdeklődve követjük végig a kislány terhességét, csodáljuk a felnőttek reakcióit, pontosabban reakciótlanságát, végül pedig eljutunk a filmhez passzolójól megkomponált végkifejletig. A cipős jeleneten kívül tökéletes alkotás

született, amit minden filmrajongónak érdemes megtekintenie, különösen azoknak, akik szeretik a japán filmeket és/vagy nem ódzkodnak a témától.



GS ★★★★★

Érdekes történet jó köntösben

Samael (CD) – Above //Gyu

AKI ISMERI A SAMAEL TÖRTÉNETÉT, az tudja, hogy ez a zenekar konstans módon fejlődik, alakul, változik – hol black metál, hol industrial irányba indul el, amőbaként néha ide növeszt egy stílust, néha oda egy másikat. Jelenlegi albumuk, az Above inkább a black-metál irányába hajaz, ebből is a dallamosabb irányba – kemény galoppozás, agresszív riffek, agybontó hörgés – de mindennek van dallama, méghozzá egyáltalán nem kellemetlen. Ebbe csempésznek egyes elektronikus momentumokat a srácok, amittől atmoszférikusabbá válik az album. A zene jellegénél fogva ilyen albumokon elég sok szokott lenni a hasonlóság – ennek fő oka nem a monotonia, hanem az, hogy a speciális hörgésben nem

könnyű felismerni a dallamot, így sokszor hangzik ugyanolyannak. Sajnos az Above is ebbe a hibába esik rendszeresen, miután végighallgattuk mind a 11 dalt, olyan érzésünk van, mintha 11 egyforma dalt hallgattunk volna, pedig erről szó nincs. Ez az album kaotikus, veszetten gyors, atmoszférikus-dallamos black metált tartalmaz – aki bírja, szerezz be, de aki „idegen”, ne is próbálkozzon.



GS ★★★★★☆

Kaotikus és nagyon gyors

Rage – Gib Die (CD) Nie Auf – Carved in Stone //Gyu

ÜNNEPI DÍSZDOBOZT TARTOK A KEZEMBEN, hiszen a címből is látszik, hogy itt nem egy, hanem két lemezeről van szó – a zenekar 25. évfordulóját ünnepli. A német nyelvű lemez egy EP, amin speciális, másutt nem hallható dalok találhatóak, például a Never Give Up és a Full Moon német változata, vagy a Lord of the Flies zenekari verziója. A kislemezen még megtekinthetőek klipek is. És hogy még inkább klassz legyen az ünnep, a Carved in Stone című Rage lemez is „jár” a csomaghoz. A Carved in Stone immáron a sokadik album a zenekar történetében, amely banda power-metál/hard-rock elegyét tolja, méghozzá trió formátumban,

ami eleve nem egyszerű dolog. Meghallgatva a lemezt számomra egyértelmű, hogy 25 év alatt sem fogyott ki az erő, a lendület, ennek ellenére a Carved in Stone egyáltalán nem kiemelkedő lemez – úgy fogalmaznék inkább, hogy a Rage készített egy újabb lemezt, éljen! S amíg a következő lemez elkészül, addig a Carved in Stone-nal meg a szülinapi EP-vel díszdobozban jól ellesznek a Rage-et kedvelők, vagy a stílusért érdeklődők.



GS ★★★★★☆

Boldog 25. szülinapot Rage!

Ian Gillan (CD) – One Eye to Morocco //Gyu

IAN GILLAN, AKI MAGA VOLT A „HANG” a 70-es években – a legendás, MK II-es felállású Deep Purple-ben énekelt 1973-ig, ezzel a világ legismertebb rock-énekesévé vált. Mivel nehezen jött ki Ritchie Blackmore fura egyéniségével, kivált a csapatból és maga is szólókarriert kezdett, amelyben sosem volt olyan sikeres, mint a Deep Purple idején. Mostani lemeze a Deep Purple „mellett” készült, hiszen a Mély Bátor szerencsére él és alkot (Blackmore nélkül könnyebb az élet) és koncertezik. Szerencsére Ian a szólólemezén el tudott szakadni a zenekartól – itt megszólalnak csellók, megszólalnak szaxofonok, megszólalnak poposabb dallamrészletek, s mindez

a copyrightos Ian Gillan hangon. Én csak azt vettem észre, hogy ez a lemez, amikor véget ért, akkor valahogy újraindult, és ismét végighallgattam – stílusilag nehéz besorolni (ahogy a Dire Straits-et is), de kiváló zenészek, kiváló dalokat játszanak kiválóan – ez lehet egy stílus? Nagyon kellemes hallgatnivaló akár odahaza, akár kocsiban, slágeres, friss, lendületes, mégsem közhelyes és egyáltalán nem dippörpl-ös.



GS ★★★★★☆

Ez nem Deep Purple, ez Gillan!

Lily Allen – It's Not Me, It's You

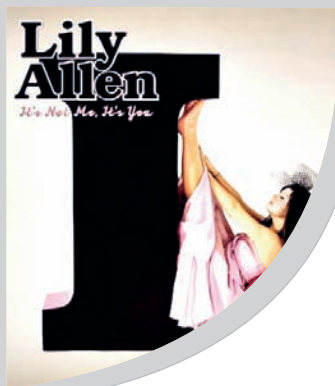
(CD)

//Eskin

EZ ÉV MÁJUSÁBAN lesz 24 éves Lily Allen, akinek ez év január végi lemeze egyből az első helyen nyitott az angol listákon. Lily már 2008 áprilisában bejelentette, hogy egy új hangzásvilágú lemezt készít éppen az elkészült lemez, az It's Not Me, It's You igazi csajos britpopos életérzést közvetít.

A lemezen Lily egyből belecsap a lecsóba: a legelső szám, az Everyone's At It a drogos élményekről szól, a második (The Fear) pedig a celeblétről regél, annak minden nyűgével együtt (ez a szám jött ki single-ben). A country stílusban íródott Not Fair elég érdekesen kapcsolódik egy britpop stílusú előadóhoz, valahogyan mégsem lóg ki a lemezről – az eklektikusság amúgy

is eléggé át- meg átszövi magát a britpop stílust. Összességében véve valódi mainstream britpop cuccról van szó, aminek a hangzásvilága sokszor lehet ismerős (többeszeri meghallgatás után, bevallom, kicsit már untam), mégis, érezni, hogy a lány számaiban valós gondolatok bújnak meg.



GS ★★★★★

Britpopos csajzene, kedveltem

Emerson Hughes Bonilla Boys Club – Live from California

(CD)

//Gyu

NEHÉZ A MEGFELELŐ SZAVAKAT megtalálni, miután az ember egy ilyen albumot meghallgatott – csak sírni lehet, hogy nem lehettem ott, és örülni, hogy legalább CD-n megjelent ennek a varázslatos estének ez a részlete. Keith Emerson minden idők egyik legnagyobb rock-billentyűse, Glenn Hughes, ex-Deep Purple basszeros/énekes hangzseni és a gitárvirtuóz Marc Bonilla szerencsére mostanában is játszanak együtt, de megtették ezt 1998-ban Californiában. S milyen jó volt, hogy megtették – elképesztően döbbenetes, milyen zenészek és hogyan játszanak olyan dalokat, mint például a Hoedown, a A Whiter Shade of Pale, Tarkus vagy a Nutrocker, amiről még maga Csajkovszkij sem tudhat-

ta, hogy a világ egyik legjobb boogie-woogie dalát írta meg 1891-92-ben. És a többi nóta sem semmi. Igazi szuper-rock zenei gyönyörködés elképesztő zenészek és hiperfantasztikus örökzöldek közepette. Azért nem kap 100 pontot mert csak 5 pont a maximum.



GS ★★★★★

Felét tudnám zongorán, még mindig zseniális világsztár lennék...

Nightwish – Made in Hong Kong

(CD)

//Gyu

IGEN, EL LEHETNE KEZDENI a vitát megint, hogy Tarja vagy Anette, de egy biztos – ez a koncertlemez bebizonyítja, hogy Anette sokkal dögösebb, sokkal rockosabb, sokkal klasszabb, mint Tarja – aki maximum egy szép porcelánbaba volt, míg Anette egy kemény rockercsaj fantasztikus hanggal. Egyébként is eltelt már vagy 3-4 év, szóval bele lehetett törődni, hogy Tarja nélkül is iszonyat jó a Nightwish. Ami kicsit furcsa, az talán Anette akcentusa, amilyen hallatszik, hogy ő voltaképp svéd, hiszen az angol nyelvben nincsenek ezek az ő, meg ű-nek hangzó melléköngék. Ezt az apró kellemetlenséget elnézve a koncertlemez kemény,

erős, erőteljes, precíz és igényes... Aki esetleg nem látta a bandát, amikor Budapestben jártak, duplán is jól járt, hiszen a koncert mellé megkap egy DVD-t is, amin a Dark Pasion World Tour dokumentumfilmje és 3 promóvideó is látható. Amiért nem kap ke-rek ötöst, mert (érthető módon) jó néhány régi nagy sláger hiányzott – ettől függetlenül nagyon jó koncertlemez + DVD kombó született Hong Kongban.



GS ★★★★★

Kívánó Mestert kívántam volna este!

Hammerfall – No Sacrifice, No Victory

(CD)

//Gyu

C SÓKOLOM, JÓ NAPOT, már az első mondattal eldöntöm milyen lemez ez – 2009-ben is így kell nagyon dallamos, rettentően kórusos, felettébb igényes power-metált csinálni. Fiatal, pályakezdő zenekarok, power-metál versenytársak ide füleljetek – ahogy a kalapács hullik az égből, úgy érdemes! A lemez zúz, ahogy kell, megvannak a barokk cirádák, a szólók, a fülbemászó, dobhartyadiüböröggető témák, a jó borító, a lábdobos galopp, a lendület, de a líra is. Még progger fülel is kifogástalan a lemez, ott vannak a ritmusváltások, a hangulati tekerések, a hangnemállítgatások, a dinamika csúsztatásai – magyarul így kell 2009-ben (is) kiemelke-

dő metál lemezt készíteni – bele kell ölni sok jó dallamot, igen ügyes zenészeket, kórusokat, templomi orgonát (Between Two Worlds – maga Jens Johansson mester játssza) megfelelő helyre időzített kiállításokat és máris kész a legújabb Hammerfall album, amely nem önfeláldozás, hanem egyszerűen csak győzelem. Ezt az albumot nem lesz egyszerű rock/metál témában úberelni 2009-ben, de lehet próbálkozni!



GS ★★★★★

Ilyennek kell lennie egy aktuális metál klasszikusnak.

Hardline – Leaving the End Open

(CD)

//BZ

ANNO A JOURNEY GITÁROS, Neal Schon side-projectjeként indult a banda, amely a hard rock színtér utolsó tündöklésében játszott nagy szerepet a Double Eclipse lemezzel. Sajnos, ahogy az idő telt, változott ez-az, így Johnny Gioeli énekes hatalmas sörénye, valamint a Journey-be visszatérő Schon játéka már a múlté, ám a mostanában újra aktív Hardline zenéjén semmit nem csorbítanak ezen tények. John Ramos, Schon utódja, bár nem annyira jellegzetes, de nagyon ötletes és érzelmekkel teli játéka és Gioeli erőteljes, cseppet sem kopó hangja viszi a hátán az albumot, amely egyszerre klasszikus hard rock, ám csomó olyan modern, néhol progresszív ízzel, amelyek egyáltalán nem zavaróak, ellen-

kezőleg – így kell ezt a zenét játszani 2009-ben. Bár manapság sajnos az ilyen zenék maximális stúdiózátásán is sokan spórolnak, itt a hangzás is pengeéles, így minden szempontból maximálisan vállalható lett a lemez – utópia lenne egy hazai koncertről álmodni?



GS ★★★★★

Új és régi tökéletes ötvözet

Sunstorm – House of Dreams

(CD)

//BZ

JOSEPH ARTHUR MARK LINQUITO. Ismerős a név? Persze, hogy nem, de Joe Lynn Turnerként azért már beugrik valami, igaz? A Rainbow, vagy Malmsteen mellől ismerős veterán frontember idén 57 éves, de úgy látszik, ahogy a dallamos rockzene is reneszánszát éli, ő is lassan magára talál. A Sunstorm projekt második lemeze ez, ahol a Pink Cream 69 zenészei szolgáltatják a tökéletes és feelinges alapokat. A dalszerző-társak között meg olyan AOR-óriások (aoriások...) akadnak, mint Jim Peterik a Survivorból, vagy a 80-as évek egyik nagy slágergyárosa, Paul Sabu. Persze Turner hangja így a hatvan felé ballagva már nem szárnyal eszméletlen magasságokban, de ezeket a 80-as évek Amerikáját idé-

ző dalokat tökéletes érzelmi plusszal interpretálja (hihetetlen, hogy német zenészek nyomják alá ilyen stílusosan, de a PC69 ebben is etalon ugyebár). Múltan merengéshez és jelenkori dallamokhoz is ajánlott lemez, szeretem.



GS ★★★★★☆

Kopott énekes polírozott lemeze

The Trophy – The Gift Of Life

(CD)

//BZ

NÉHA NÉMETORSZÁGBAN nagyon érzik a rock'n'rollt, példa a valahol a szomszéd hasábokon megemlített Pink Cream 69, és még jó pár más csapat. A The Trophy viszont sajnos csak majdnem ilyen. Erős hard rock dalokat (vagy a másik megközelítésben dallamos power metalt) tol a trió, melyben Todd Wolf (Human Fortress) gitározik, Michael Bormann (ex- Jaded Heart) énekel, meg van basszusgitárosuk is, juhé. És bár a dalokba alapvetően nem lehet belékötni, az ének is rendben van, mégis hiányzik az a laza, feelinges plusz, amitől igazán rockin' stuff lenne a végeredmény. Talán a kissé szög-

tes, és sajnos hallhatóan géppel előállított dobok, talán a szintén kissé kocka dalszerkezetek teszik germánossá a végeredményt, mindenesetre minden dalban ott éreztem a nagy büdös „majdnem” jelzőt. Nem vészes egyébként a végeredmény, csak egyszerűen nem ülteti be magát a fülbe, pedig az ilyesmi zenénél ez alapkövetelmény. Egy próbát azért megér.



GS ★★★★★☆

Szögletes rakendról méd in Dajcsland

Wackor – Uncommon Ground

(CD)

//BZ

KÖNYÖRGÖM, GYU, inkább ezt tedd be valamelyik gyengébb hard rock próbálkozás helyett! – imádkozom még itt, kritikán belül is. A Wackor ugyanis kis hazánk egyik legeredettebb metalbandája, akik második albumukat ráadásul totál ingyen pakolták fel az internetre, átérezvén a gazdasági és zenbeipari válság „lehetőségeit”. A zene egyfajta modern metalba oltott vad, extrém rock'n'roll, melyben Slayercsabi ultragroove-os dobolása és Küki biztos basszusalapjai fölött terülnek el Wackormiki súly gitárjai, és jellegzetes, néhol már-már emberi vocodert idéző hangja. A trükkös dalszerkezetek egyszerre súlyosak

és fifikásak, és akármennyire zúzó az anyag, nem tudsz nem vigyorogni a hallgatása közben. Az értelmes és szeniális szövegek csak habdarabok a brutáltortán, és ha rám hallgattok, a lemez letöltése és istenítése után elshantok egy Wackor koncertre, az aztán az igazi vigyor-orgia! Ide vitorláz a letöltésért: www.myspace.com/wackor – meg fogják köszönni, és te is jól jársz ezzel az örült trióval!



GS ★★★★★★

Magyarország legmindenebb zenekara, és PONT!

ASSASSIN'S CREED 2

Igazi előzetessel készülünk az utóbbi idők egyik legjobban várt akciójátékával kapcsolatban, amely várhatóan csak 2010 márciusában jelenik meg – megtudtuk, hogy az új rész a XV. századi Itáliában játszódik majd, olasz főszereplővel, akinek Ezio a neve (azt jelenti, sas), és aki hasonlít Altairra, csak sokkal színesebb. Újdonságok a játékban az úszni tudás és a lőpor használata... A többi részletet jövő havi előzetesünkől tudhatjátok meg.

**KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
MÁJUS
21.**



**CHRONICLES OF RIDDICK:
ASSAULT ON DARK ATHENA**

Riddick rajongók figyelme! A The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay folytatása itt liheg a nyakunkban, itt tapos a sarkunkra, szinte csipegeti a vasénket hátulról. A Sci-fi környezetben játszódó belső nézetes akciójáték az első Riddick nagy sikerét meglovagolva önmaga is igen sikeres lehet – voltaképpen megőrizték a nyertes formula minden részét, csak még több akciót pakoltak bele.



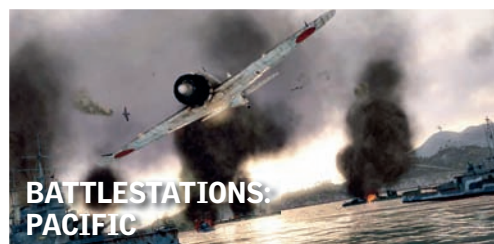
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Bármennyire is hihetetlen, ma már annyira népszerűek az X-Men szereplői, hogy a kedves felhasználók milliós tábora bizony kíváncsi lett arra, mi volt velük, amikor fiatalok voltak, hogyan lettek azok, akik és miként váltak azzá, amivé. Rozsomák (alias Wolverine) az egyik legkarizmatikusabb figura, így a történelmi visszatekintő sorozat vele kezdődik – mi nem a filmet, hanem a játékot elemezzük majd természetesen. De lehet, hogy a filmet is.



**TERMINATOR SALVATION:
THE VIDEOGAME**

Ez a hónap a filmek illetve a filmes átiratok hónapja lesz: rRiddick, Wolverine és persze a kihagyhatatlan terminator mind az ezüst vásznonról költözik PC-nkbe illetve konzolunkba. Ebben az esetben sem ládatologatós logikai játék várható, hiszen a 2018-ban játszódó történet elég brutálisna és véresen mutatja majd be az emberek és a SkyNet között kitört háborút. A játék maga a Terminator 3 és a Salvation közötti időszakban játszódik, s magát John Connort irányíthatjuk majd.



**BATTLESTATIONS:
PACIFIC**

Annak idején, hazán büszkeségei, az EIDOS Hungary munkatársai jól elvittek minket a Csendes óceánra, ahol egy nem éppen könnyű játék segítségével kellett a II. világháború legendás hadszínterein helytállnunk. Most sem lesz ez másképp – A különbség talán csak annyi, hogy a Pacificben nincsenek narrált elemek, a „háború a főhős”, s talán a fejlesztéseknek hála könnyebb és kevésbé frusztráló játszani vele, mint a Midway-jel volt.



**OLCSÓ PROCIK TÉSJTJE.
MOST MÁR TENYLEG!**

Az AMD legújabb grafikus kártyája és a partnergyártók AM3-as alaplapjai miatt a hűsvét nyuszihoz már nem férték be a beharangozott olcsó processzorok. Sebj, az érettségire már biztosan megérkeznek az Intel és az AMD olcsóságai, úgy tervezzük, hogy a legújabb Pentium és Athlon X2 modelleket is bele vesszük a megmérettetésbe. Hogy ebből mi fog kisülni? Májusban kiderül.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: ADVENT RISING

A 2003-as E3 nagy meglepetése volt, a hihetetlen módon várt Advent Rising, mely Orson Scott Card trilógiájának tervezett sci-fi akciójátéka volt. A nagyon megkapó történet, mely a Seekers faj világalalmának megdöntését célul kitűző, letűnt emberi faj egy messiás általi visszatérését helyezte előtérbe, mindenkinek megmozgatta a fantáziáját. A játék rendkívül dinamikus lövöldözős akcióhént lett, melynek egyedülálló grafikája és mélyreható sztorija miatt sokan szerettek, köztük mi is. Gydeon Wyeth, a főhős bőrébe bújva tehát ezúttal nektek is lehetőségek lesz szétcsapni az idegenek között, némi RPG beütéssel a nagy adok-kapok közepette. Van időállítás, óriás pörkölő ágyú, meg romantikus szál is, ahogy kell. Fogjátok fel a Mass Effect előtti egyedüli valamire való úrtörténetnek. Számtalanszor állít majd döntés elé a játék, aminek konkrét hatása lesz a következő történésekre, így érdemes többször is nekifutni majd a dolognak, hogy mindent maradéktalanul élhessetek át.



**80%
GS2005_7**

GameStar

Hirdess ingyen és egyszerűen!

Keress a
több mint 22 000
hirdetés között!



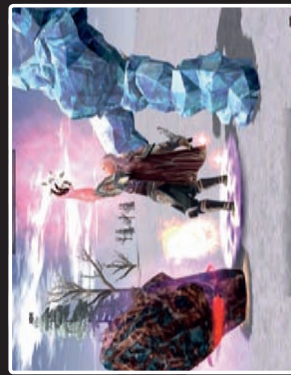
<http://apro.gamestar.hu>



Teljes DVD-tartalom

GameStar

2009. ÁPRILIS



PLUSZ

Plusz rovatunkban a Metin 2 kliens telepítő-jét találhatjátok, mely egy kiváló és ingyenes MMO, ráadásul már teljesen magyarul lett felüllettel is elérhető.



DEMÓ

A Wanted: Weapons of Fate meglepő módon (hiszen filmadaptációról van szó) egy rendkívül pörgős és szórakoztató játék lett, így megerdemenlten lett ehavi kiemelt demónk: próbáljátok ki ti is!

DEMÓK
Monsters vs. Aliens
Up

Wallace and Gromit: Grand
Adventures
Wanted

GSTV MŰSOR
felkonf
játékvideók
másvilág
mélyvíz
aréna
kerekasztal

JAVÍTÁSOK
Burnout: Paradise
Company of Heroes:
GTA IV
Red Alert 3 Uprising
Sacred 2

MINI JÁTÉKOK
8 Kingdoms
Aggressive Sokoban
Big Bokszo of Blox
Dragon Ninja Saga
Ikachan
Torque

MÉLYVÍZ
Driver: ATI v9.3, Nvidia
v.182.50
Video: VLC Player, SLD Codec

Pack, DivX
File Manager: Total
Commander, FlashGet
Audio: Winamp
Grafika: HyperSnap-DX,
IrfanView, GIMP, Paint.NET
Internet: Internet Explorer 7,
Firefox 3, SmartFtp
Chat: Windows Live
Messenger, mIRC
Tömörítő: WinRAR, WinZip
Vírusirtás, spam: NOD32,
MPP Desktop levelező
DVD-író szoftver: Burn4Free
Irodai programok
OpenOffice

HÁTTÉRKÉPEK
Afro Samurai
Atlantica Online
Battlestation Pacific
Brutal Legend
Chronicles of Riddick
Colin McRae Dirt 2
Dante's Inferno
Empire Total War
Monsters vs. Aliens
Overlord Dark Legend
Resident Evil 5
Ruse
Street Fighter IV
Tom Clancy's HAWX
Tomb Raider Underworld
Uncharted 2

PC DVD-ROM

FREEDOM FORCE VS THE 3rd REICH



GameStar



PC
DVD
ROM

FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH

IDG
G50904

NYERJ
20000
100 000 FT-OT!

Tölts le bármilyen tartalmat a telefonodra és részt veszel a havi sorsoláson!
(Akció: 2008.11.01-től 2009.06.30-ig)
Részletes info: www.logostudio.hu

MINDEN KEDVEZŐ ÁRON!

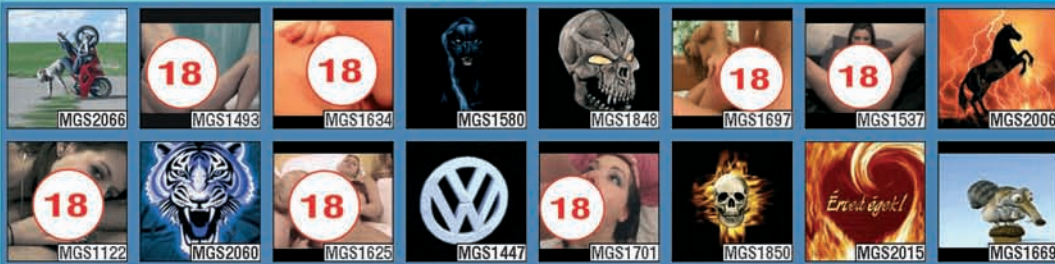
SMS SZÁM: 1791
SMS: 06/90 644 744

Minden 18-as rendelés esetén díjmentes szoftvert adunk!

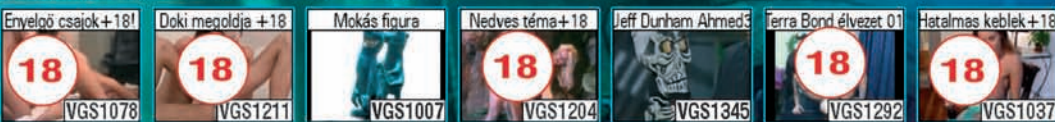
SZINES HÁTTEREK csak 192 Ft!



MOZGÓ HÁTTEREK csak 288 Ft!



MINI VIDEÓK csak 384 Ft!



MAXI VIDEÓK csak 480 Ft!



Ha pl. Színes Háttérrel szeretnél rendelni írd: WGS5185 Küldd: 1791

Küldd el sms-ben a kiválasztott kódot! (pl. WGS5185). Két, számodra ingyenes tájékoztató SMS-t kapsz, majd egy emeltdíjas sms-ben küldjük neked a kért tartalom WAP-os elérhetőségét. Egy tartalom megrendeléssel 5 kreditet kapsz. Amennyiben a tartalom kredit száma kevesebb, mint 5 (lásd alábbi táblázat) úgy a fennmaradó kreditet jóváírjuk neked, és azokat bármikor beválthatod. (info: <http://klub.wapozz.hu> oldal, kreditjeim menü.) Rendelésedtől kezdődően hetente automatikusan kapod az 5 kreditet. Amennyiben több kreditet szeretnél, akkor a rendelésedbe a tartalom kód beírása után egy szóközrel írd be a kívánt kredit számot [a szám 5-tel osztható és max. 45 lehet. Pl.: WGS5185 10].

A kreditet saját klubtagságon belül az alábbi tartalmakra válthatod be:

A RENDELÉS LÉPÉSEI

1. Add meg a kódot!
2. Küldd el az SMS-t!
3. A kapott linkre lépj fel!
4. Töltsd le a tartalmat!
5. Kreditjeidet használd fel a klub.wapozz.hu wapoldalon!

Rubin Klub
Színes háttér 2 kredit
Mozgó háttér 3 kredit
Mini video 4 kredit
Maxi video 5 kredit

Smaragd Klub
Poli csengés 2 kredit
Élethű hang 2 kredit
Real Tone csengés 3 kredit
JAVA játék 5 kredit

Készülteszt: <http://klub.wapozz.hu> oldalon! Itt tesztelheted le, hogy milyen tartalom tölthető rá, ill. tud-e híruzenetet [wap push linket] fogadni. Ha nem fogad wap push-t, akkor a rendelésedbe a kód után írd be a text szót. Pl.: WGS5185 text.

Fontos! A szolgáltatás kizárólag aktív WAP előfizetéssel működik!
Klubtagság heti díja: kredit szám x 96 Ft. Fizetés az emelt díjas SMS fogadásával történik. Lemon-dáshoz küldd a STOP szót és a lemondandó klub nevet (Pl.: Stop Rubin) a megrendelés SMS számára. *Az akció 2008. 03. 01-től a készlet erejéig érvényes. Studio 10 Kft. Info: 220 60 52

web: www.mobilcafe.hu wap: <http://wapozz.hu>

LEGÚJABB JÁTÉKOK! Csak 480 Ft!



TGS1448

TGS1449

ÉLETHŰ HANGOK csak 192 Ft!

- Ajjajjo Nyonyonnyonyoo UFGS1439
- Baba Groove Rap..... UFGS1438
- Barátnőd..... FGS1181
- Dögös pasi2 (nő hanggal). FGS1186
- Fehérház (ffi hanggal)..... FGS1194
- Kívánlak (ffi hanggal)..... FGS1129
- Látlak (nő hanggal)..... FGS1216
- Mókus Soulmusic..... UFGS1435
- Nyiss meg (ffi hanggal).... FGS1235
- Pasid hív..... FGS1242
- Rozsaszín párcud téma. UFGS1437
- ScoobyDoo Remix..... UFGS1440
- Tied csörög (ffi hanggal)... FGS1147

ÉBRESZTŐK csak 192 Ft!

- Bebújhatok a takaród alá...? (férfi)... FGS1386
- Édes kis mazsolám... (férfi)..... FGS1367
- Good morning... (nő)..... FGS1341
- Hé Michael, szedd össze magad..... FGS1392
- Kis bocikám... (férfi)..... FGS1360
- Ugye nem baj ha megpuszilga.(férfi). FGS1397

JAVA JÁTÉKOK csak 480 Ft!



TGS1455

TGS1456

Kamasutra 3

POKER: TEXAS NO LIMIT



TGS1457

TGS1460

GIGABYTE™

Itt az idő

A VÁLTÁSRA!

2 unciás rézzel készült nyomtatott áramkör

Kizárólag a GIGABYTE-tól

A leghűvösebben működő alaplapok

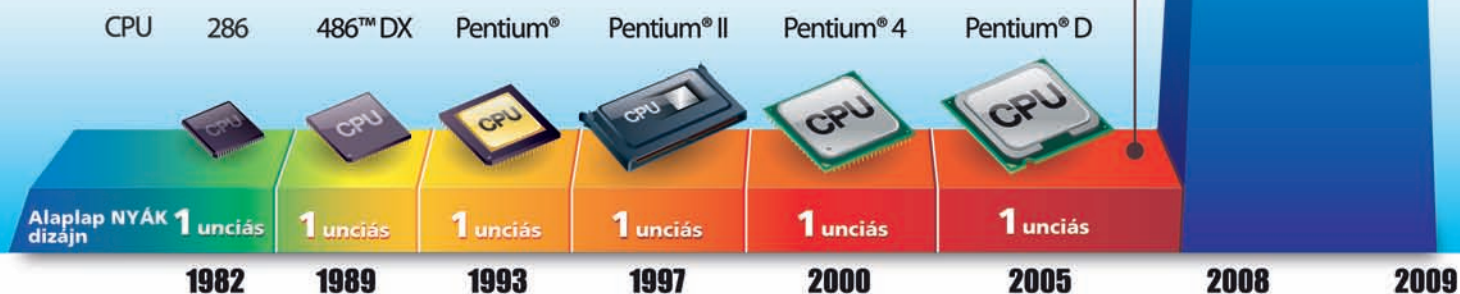
Core™ i7
Core™2 Duo
Phenom X4

1 unciás rézzel készült nyomtatott áramkör

Több, mint 20 éve változatlanul

Az alaplap hőmérséklete a processzor sebességével növekszik

2 unciás



A 2 unciás rézzel készült nyomtatott áramkör előnyei



Alacsonyabb hőmérséklet



Jobb túlhajthatóság



Alacsonyabb fogyasztás



2x alacsonyabb impedancia



Alacsonyabb EMI



Jobb elektrosztatikus védelem



Ultra Durable™ 3 család



CHS CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel: 361-451-3543
Fax: 361-451-3532

Ramiris Ramiris
www.ramiris.hu
Tel: 361-888-3200
Fax: 361-888-3201

expert Expert Computer Kft.
www.expert.hu
Tel: 361-450-2430
Fax: 361-450-2439

www.giga-byte.hu

2 unciás
réz belső réteg