

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2009. JÚNIUS  
1995 FORINT

# GameStar

**2 TELJES JÁTÉK:**  
Advent Rising  
Runes of Magic

**E3**

**FELTÁMADT**

A VILÁG LEGNAGYOBB JÁTÉKSHOWJA!

Forradalmi újdonságok: a Microsoft elfoglalja életünket!  
Teljes körű beszámoló 20 oldalon!

# MASS EFFECT 2

Kifaggattuk a fejlesztőket – exkluzív képek és infók

# MODERN WARFARE 2

Minden, amit tudni akartál  
az új Call of Duty epizódról!

**TESZTELTÜK**

THE SIMS 3  
BATTLESTATIONS: PACIFIC  
SPORE: GALACTIC ADVENTURES

[www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)

2009/06  
1995 Ft

GameStar  
IDG  
HUNGARY



**BIONIC  
COMMANDO**

„Nem látom a kezeket!”  
Főhősünk a művég tagja

**TERMINATOR  
SALVATION**

Megváltást ígért, lássuk,  
mit tudott





# GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

0292-NVIDIA GF GTX275 55nm 896MB



NVIDIA GeForce™ GTX275  
633 MHz GPU  
DirectX 10  
896MB/448-bit 0.8ns DDR3 memória  
1134 Mhz (DDR2268) RAM sebesség  
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI  
Dual DVI + HDTV

0155-NVIDIA GF 9800GT 1024MB

HDMI



NVIDIA GeForce™ 9800GT  
600 MHz GPU  
DirectX 10  
1024MB/256-bit DDR3 memória  
900 Mhz (DDR1800) RAM sebesség  
PCI-Express 2.0 / SLI  
HDMI + DVI + VGA

9979-NVIDIA GF GTX295 55nm 1792MB

HDMI



Dual NVIDIA GeForce GT200 (55nm)  
576 MHz GPU  
DirectX 10  
1792MB/896-bit DDR3 memória  
999 MHz (DDR1998) RAM sebesség  
PCI-Express 2.0 / SLI  
Dual DVI + HDMI

0032-NVIDIA GF 9600GT 512MB

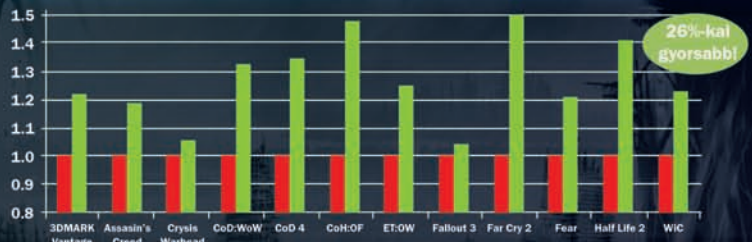
HDMI



NVIDIA GeForce™ 9600GT  
650 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



## COMMANDER GAMER TÁPEGYSÉGEK

### COMMANDER 1500W MODULÁRIS TÁP



1500W teljesítmény  
moduláris kábelezés  
aktív PFC  
extra halk 14cm ventilátor  
3 év garancia  
SLI/PCI-Express 2.0



### COMMANDER 1200W MODULÁRIS TÁP



1200W teljesítmény  
moduláris kábelezés  
aktív PFC  
extra halk 14cm ventilátor  
3 év garancia  
SLI/PCI-Express 2.0



### COMMANDER 650W MODULÁRIS TÁP



650W teljesítmény  
moduláris kábelezés  
aktív PFC  
extra halk 14cm ventilátor  
3 év garancia  
SLI/PCI-Express 2.0



### COMMANDER 750W MODULÁRIS TÁP



750W teljesítmény  
moduláris kábelezés  
aktív PFC  
extra halk 14cm ventilátor  
3 év garancia  
SLI/PCI-Express 2.0







# URAK, HÖLGYEK, ENNYI VOLT!

2009 júniusával befejezem pályafutásomat a GameStarnál // Boe

**SZINTE NAPRA PONTOSAN nyolc év után eljött a pillanat, hogy megírom utolsó főszerkesztői bevezetőmet ezekre az oldalakra. Nem volt könnyű meghozni ezt a döntést,** hiszen nyolc év az nyolc év, tele emlékekkel, arcokkal, eseményekkel, örömmel, bánattal, küzdelemmel, éjszakázással és hétvégezéssel, sok-sok hibával, és még több sikerrel. De egyszer minden véget ér – hogy a szokásos közterek se maradjanak ki –, egyszer mindenki továbblép. Még akkor is, ha ez a csapat, az újság, és persze Ti, Kedves Olvasók, mindent megadtatok, amit ember egy munkahelytől elvárhat: óriási feladatokat, kőkemény kritikákat és sok-sok elismerést – de úgy érzem, eljött az ideje, hogy új kihívások után nézzek, az én mandátumom itt ezennel lejárt.

**AMI PERSZE NEM JELENTI AZT,** hogy bármi is változna a jövőben az újsággal, az online-nal, vagy a csapattal kapcsolatban. A nyomtatott magazin teljes körű irányítását mazur kolléga veszi át főszerkesztői rangban, az online oldalakért ender fog felelni, Gyu pedig továbbra is első számú kapcsolatotok lesz a szerkesztőséghez. S mellet-

tük minden cikkíró, szerkesztő kolléga ugyanúgy kőkeményen dolgozik majd, hogy maximálisan megfeleljen az elvárásaitoknak, ahogy eddig is.

**ELÉG IS A BÚCSÚKODÁSBÓL, NÉZZÜK,** miből élünk! A múlt havi *Gears of War/Unreal Tournament 3* akció – ami mellesleg arányait tekintve a GameStar történetének legdurvább eladásait produkálta – miatt csúszó, sokak által várt *Advent Rising* e hónapban az ígéretnek szerint a lemezen landolt. Mellé került második teljes játékként az ingyenes MMO-k új, koronázott királya, az egy év alatt egymillió játékost vonzó *Runes of Magic* speciális kliense is, amelyet kizárólag Ti kaptok kézhez Magyarországon. Előfizetőink e hónapban újfent egyedi ajándékban részesülnek, az ő példányaikban *Spore*-tetoválások találhatóak a legújabb *Spóra*-kiegészítő megjelenése alkalmából. Sőt, hogy fokozzuk az élvezeteket, néhány ezer darabot az utcai példányokba is sikerült intéznünk az ajándékból, így ha a szerencsés „nem előfizetők” közé tartozol, mire e sorokat olvasod, már ki is hullott csomagodból a tetkókat tartalmazó A5-ös lap.

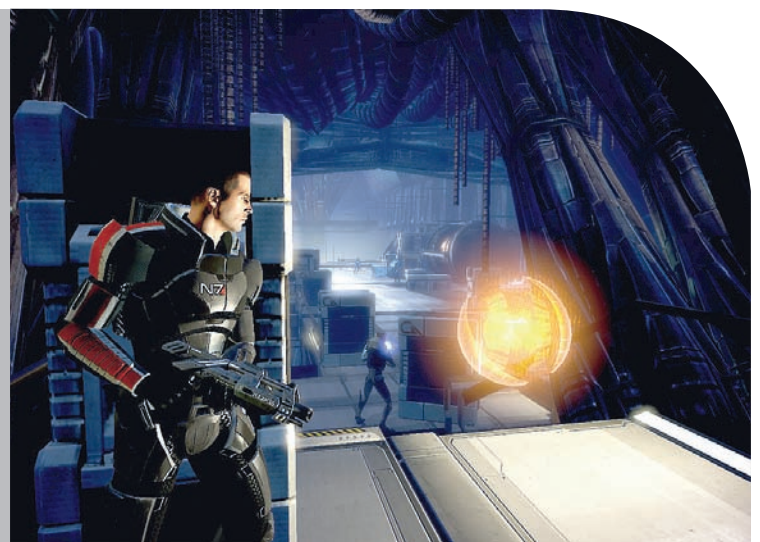
Erős a felhozatal a cikkek frontján is, Magyarországon elsőként sikerült mikrofonvégre kapnunk a *Mass Effect* fejlesztőit, így exkluzív, hétoldalas írást kanyarintottunk a gőzerővel készülő második részről. Teljes körű beszámolókat kaptok a hamvaiból feltámadt E3-ról, bepillantunk a *Modern Warfare 2* kulisszái mögé, tesztrovatunkban pedig ott figyel a nyár nagy slágere, a *Sims 3*.

**A MÚLT HAVI LAPSZÁMBAN** meghirdetett Cikkírói pályázat elsőprő érdeklődést hozott magával, amire őszintén szólva még mi sem számítottunk (ekkorára nem). A lapleadásig képtelenség volt felelősséggel elbírálni a többszáz pályamunkát, így az eredmény csak jövő hónapban lesz kihirdetve. Legyetek türelemmel, a GameStar MediaCamp '09 és a cikkmezbízások nem szaladnak el, ugyanúgy várni fogják az öt nyertest jövő hónapban is!

**KEDVES OLVASÓK!** Akivel a GameStarnál töltött idő alatt közelebről megismerkedtem, az ismert csatornákra továbbra is megtalál, a többiekét pedig ezúton köszönök el: urak, hölgyek, minden jót! Remélem, még találkozunk!

## 58 CÍMLAPSZTORI MASS EFFECT 2

A *Mass Effect* sokunk nagy kedvence volt: nemcsak a miénk, itt a szerkesztőségben, de a Tiétek is. Nem csoda, hogy ugyanolyan izgatottan várjuk a trilógiának tervezett játék második epizódját, mint Ti – és ha vigyázó szemeteket exkluzív képeinkre vetítetek, lelkesedésetek valószínűleg csak fokozódni fog!





# GameStar

# TARTALOM / 06

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

## BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

## ÚJDONSÁGOK

- 12 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2009
- 32 MASS EFFECT 2
- 40 LEMEZLOVÁSZOK, SZEVASZTOK!
- 42 MODERN WARFARE 2
- 48 BELÉPJÜNK-E AZ AJTÓN?
- 52 TOP 10
- 54 AION
- 56 BLOOD BOWL
- 57 GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

## JÁTÉKBEMUTATÓK

- 60 THE SIMS 3
- 66 BATTLESTATION: PACIFIC
- 70 SPORE: GALAKTIKUS KALANDOK
- 72 STILL LIFE 2
- 74 FREE REALMS
- 76 DAMNATION
- 77 RUNES OF MAGIC
- 78 SECRET FILES 2
- 80 TERMINATOR: SALVATION
- 82 PLANS VS. ZOMBIES
- 84 GUITAR HERO: METALLICA
- 85 BIONIC COMMANDO
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## MÉLYVÍZ

- 88 COMPUTEX 2009
- 89 ECS MINI ALAPLAP
- 89 GIGABYTE RADEON HD 4650 AGP
- 90 ASUS EN7800GT DUAL
- 92 GIGABYTE GA-EP45T-UD3LR
- 92 SAMSUNG SE-T084M
- 93 ASUS CROSSHAIR III FORMULA
- 93 TRUST RED BULL RACING XTREME MOUSE
- 94 A LEGJOBB 5 MOBILTELEFON
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## BELEMENÉS

- 102 TÍZ ÉVES A GAMESTAR! #6
- 104 AION FEJLESZTŐI NAPLÓ
- 106 SIX DAYS IN FALLUJAH
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



# 60 THE SIMS 3

Élet, vagy valami hasonló



# 42 MODERN WARFARE 2

Nekünk mindig Call of Duty marad



# 32 MASS EFFECT 2

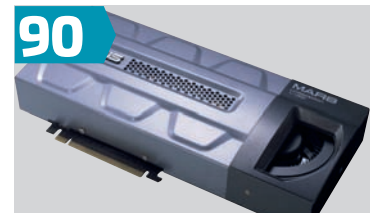
És ennél már csak durvább lesz



AION FEJLESZTŐI NAPLÓ



A LEGJOBB 5 MOBILTELEFON



ASUS EN7800GT DUAL





## GYORSKERESŐ

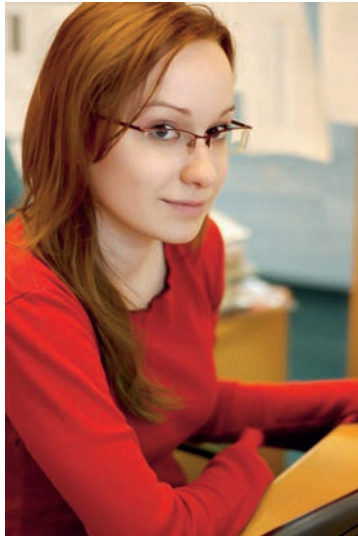
|                        |    |
|------------------------|----|
| AION                   | 54 |
| BATTLESTATION: PACIFIC | 66 |
| BIONIC COMMANDO        | 85 |
| BLOOD BOWL             | 56 |



|                              |    |
|------------------------------|----|
| DAMNATION                    | 76 |
| FREE REALMS                  | 74 |
| GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME | 57 |
| GUITAR HERO: METALLICA       | 84 |
| MASS EFFECT 2                | 32 |
| MODERN WARFARE 2             | 42 |
| PLANTS VS. ZOMBIES           | 82 |
| RUNES OF MAGIC               | 77 |
| SECRET FILES 2               | 78 |
| SPORE: GALAKTIKUS KALANDOK   | 70 |
| STILL LIFE 2                 | 72 |
| TERMINATOR: SALVATION        | 80 |
| THE SIMS 3                   | 60 |

# MEET DA TEAM

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



**ELEM NEVE:** Hajdú Éva (alternatív elnevezés: Vid Eskin. Ezen név úgy alakult, hogy 13-14 évesen álmban valaki azt mondta neki, hogy az a neve, hogy Vid Eskin. Felébredt, leírta, megtette neki, azóta ez alatt a név alatt fut a netes identitása. Páran, személyesen Vidként ismerik, ezért cikkírói névként az Eskint használja.)

**VEGYJEL:** Hé

**FELFEDEZÉS DÁTUMA, HELYE:** 1986, Miskolc

**GAMESTAR CSILLAGRENDSZERBEN ELFOGLALT HELYE:** Olvasószerkesztő, korrektor és cikkíró. Azaz hivatalos Egyéb.

**TOVÁBBI TULAJDONSÁGAI:** szublimációra sajnos nem képes, pedig sokszor próbált, főleg akkor, ha hibát követett el. Tud spontán öngyulladni, viszont remekül tud ilyen esetben magán mulatni.

**KEDVENC JÁTÉKA:** vitán felül a *WoW*



Felfedezése óta játék- és könyvrajongó és vágyik a tudásra, ezt a lelkesedést még a tanárai sem tudták belőle kinevelni, pedig próbálkoztak rendszeresen. Fiatalkora ellenére már kifejezett könyvtára van, a legkülönbözőbb témákban. Könyveken kívül is elég sok minden érdeklő, gyerekkorától kezdve számítógépesjáték, számára a kempelős headshot smafu. Szereti megismerni a világot, ennél fogva sok tevékenységbe bekap,

majd vagy abbahagyja, vagy nem (így karatézott, táncolt, gitározott, rajzolt, illetőleg írt is, novellákat). Nagy zenerajongó, a huszadik század nagyrészt minden modern irányzatában ismerős, viszont a halálmétál- és tüccitüccrajongók kíméljék. Minthogy jelszava a Live fast, die young, ezért kitalálható, hogy a rock a mindene. Kezelése: ha jót akarunk magunknak, ne kérdezzük a XX. század irodalmáról, főleg ne Szabó Lőrincről, ekkor ugyanis felcsillan a szeme és félórási kiselőadásba kezd. Az ELTE-n kedvenc témája az irodalomelmélet és a XX. századi irodalom volt – ismételtlen figyelmünket Önök, hogy Gadamerrel és Derridával se nagyon érdeklődjenek, mert hamar tűzbe jön és ezáltal a közelben tartózkodó, gyulladáásra hajlamos elemeket is könnyen felingerelheti. Filmrajongó, Japánt és a hozzá kapcsolódó kultúrkört imádják, aki szeretne minőségi animét nézni, az nyugodtan forduljon hozzá. A kalandjátékok műfaja a kedvence a számítógépes játékok között, illetve Tomb Raider-sorozat rajongó: a kezdetektől fogva izgult Lara kalandjain, így ez a világ eléggé közel áll hozzá. Biztosra veszi, hogy már megint jó sokat elrejtett eddigre, így valószínűleg ezt már senki sem olvassa el – aki azonban mégis, most megtudhatja, hogy a tárgyalt elem odáig van a finom borokért, azért pedig pláne, ha ismeretlen rajongói küldenek neki pár ezer (tízezer...) forintot. Képzőművészetben, ha lehet, ebben a mai, bizonytalan világban.

## IMPRESSZUM

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>SZERKESZTŐSÉG</b></p> <p>Főszerkesztő: <b>Halász Bertalan</b> (Boe) bhalasz@idg.hu<br/>         Főszerkesztő helyettes: <b>Fülöp Viktor</b> (ender) vfulop@idg.hu<br/>         Kálauz: <b>Virágh Márton</b> (mazur) mviragh@idg.hu</p> <p>Szerkesztők:<br/> <b>Dragon György</b> (Gyu) gyu@gamestar.hu<br/> <b>Gyepes Máté</b> (Matteo) mgyepes@idg.hu<br/> <b>Kálvin Balázs</b> (Flatline) bkálvin@idg.hu<br/> <b>Csoma Péter</b> (Zarathos) pcsoma@idg.hu</p> <p>Szerkesztőségi asszisztens:<br/> <b>Gombos Zoltán</b> (Vakka) zgombos@idg.hu</p> <p>Munkatársak:<br/> <b>Balla „Rocco” Zoltán</b> (Duncan) duncan@gamestar.hu<br/> <b>Balla Ákos</b> (Mayer) mayer@gamestar.hu<br/> <b>Bátky „Kurgan” Zoltán</b> (BZ) bz@gamestar.hu<br/> <b>Beregi Tamás</b> (Berr) berr@gamestar.hu<br/> <b>Borsos Gyula</b> (Gulius) gborsos@idg.hu<br/> <b>Csontos Péter</b> (Csonit) pcsontos@idg.hu<br/> <b>Hajdú Éva</b> (Eskin) eskin@gamestar.hu<br/> <b>Mezei Károly</b> (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu<br/> <b>Páll Zsófia</b> (Sophiaso) zpall@idg.hu<br/> <b>Telek Zoltán</b> (Sam) ztelek@idg.hu<br/> <b>Vörös Lóránd</b> (Chavalier) chavalier@gamestar.hu</p> <p>GameStar DVD<br/>         Szerkesztő: <b>Csoma Péter</b> pcsoma@idg.hu</p> <p>GameStar TV<br/>         Szerkesztő: <b>Dragon György</b> (Gyu) gyu@gamestar.hu<br/>         Videoszerkesztő: <b>Kálvin Balázs</b> (Flatline) flatline@flatline.hu</p> | <p>GameStar Online<br/>         Szerkesztő: <b>Virágh Márton</b> (mazur) mviragh@idg.hu<br/>         Programozás: <b>Abonyi Dávid</b> dabonyi@idg.hu</p> <p>Munkatársak:<br/> <b>Borsos Gyula</b> (Gulius) gborsos@idg.hu<br/> <b>Gombos Zoltán</b> (Vakka) zgombos@idg.hu<br/> <b>Kiss Balázs</b> (bazsowicz) bkiss@idg.hu<br/> <b>Vörös Lóránd</b> (Chavalier) chavalier@gamestar.hu</p> <p>Grafika, tördelés, cimlapterv:<br/>         Béres Gábor gberes@idg.hu</p> <p>Korrektúra:<br/>         Hajdú Éva ehajdu@idg.hu<br/>         Szerkesztőségi ügyelet: Horváth Lászlóné bhorvath@idg.hu<br/>         Telefon: 577-4300, fax: 266-4343</p> <p><b>KIADÓ</b><br/>         Kiadja: az IDG Hungary Kft.<br/>         1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület<br/>         Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578<br/>         Internet: idg.hu<br/>         Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető ibiro@idg.hu<br/>         Lapiigazgató: Melovics Csaba csmelovics@idg.hu<br/>         Műszaki vezető: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu<br/>         Nyomás és kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.<br/>         Igazgató: Lakatos Imre office@infopressgroup.hu</p> <p><b>ÜGYFÉLSZOLGÁLAT</b><br/>         Telefon: 577-4301, fax: 266-4343<br/>         E-mail cím: terjesztes@idg.hu<br/>         MediaShop: mediashop.idg.hu</p> | <p><b>HIRDETÉSI OSZTÁLY</b><br/>         Hirdetési osztály vezető: Hegyi Ferenc fhgyi@idg.hu<br/>         Telefon: 577-4310, fax: 266-4274<br/>         Kereskedelmi asszisztens: Bohm Andrea abohm@idg.hu<br/>         Telefon: 577-4316, fax: 266-4274<br/>         Médiaajánlatok: idg.hu/media<br/>         E-mail: keriroda@idg.hu</p> <p><b>MARKETING</b><br/>         Marketing munkatárs: Kovács Judit jkovacs@idg.hu</p> <p><b>KONFERENCIA</b><br/>         Rendezvényszervező:<br/>         Hadházi Dániel dhadhazi@idg.hu</p> <p><b>TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS</b><br/>         Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu<br/>         Terjeszti: A Kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hirdapkezes@idg.hu, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdapkezes@postah.u.), Budapesten a Hírnap-ügyszolgálati irodákban, a Központi Hírnap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).<br/>         A GameStar régióiban, és ajándékterjesztő megvásárolható ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusán a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen. Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.<br/>         GameStar dupla DVD melléklettel: 1 995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 870 Ft, 1 éves előfizetés: 19 020 Ft<br/>         GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027</p> | <p><b>JOGI KÖZLEMÉNYEK</b><br/>         Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratosokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.</p> <p>A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázat stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve felhasználásáért felelősséget nem vállal. A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.</p> <p>Lapunkat a MATESZ auditálja.<br/>         Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.</p> <p>Ipsos GfK print-audit</p> <p>A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését a <b>NOD32 Antivirus</b> programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a <b>Siccontact Kft.</b> biztosítja számunkra.</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



## TELJES JÁTÉK: ADVENT RISING

**GIDEON WYETH FÉNYES** karriert futott be úrpilótaként, és a jövője még ennél is ígéretesebben fest, amikor bátyjával együtt azt a megbízást kapják, hogy az emberiség első földön kívüli étellel való találkozásakor ők szállítsák át a nagykövetet az idegenek hajójára. Kiderül, hogy a látogatók isteni lényekként tisztelik az embereket, azonban a nyomukban egy másik faj is érkezik, amelynek egyetlen célja az emberiség teljes kiirtása. Ettől kezdve Gideon az egyetlen, aki még megakadályozhatja a népiást.

Az *Advent Rising* története Orson Scott Card népszerű sci-fi regényének, az *Ender's Game*-nek az alapjaira építkezik, a forgatókönyvet és a párbeszédeket személyesen az író készítette, aminek köszönhetően egy rendkívül kidolgozott, fordulatos és mély történetet kapunk a lövöldözés mögé. Játékmenet szempontjából egy kiváló TPS-t kapunk, pörgős akcióval és számtalan (emberi és idegen) fegyverrel, valamint minisztikus képességekkel. A játékot mindenképpen ajánljuk az akciós és a sci-fi szerelmeseinek.



### HARDVERIGÉNY minimum

2.0 GHz processzor,  
256 MB RAM,  
GeForce 4/ATI 9000 kártya

### HARDVERIGÉNY ajánlott

3.4 GHz processzor,  
512 MB RAM,  
256 MB videomemória



TARTALOM  
2009. JÚNIUS

**7 műsor  
2 óra 47 perc**

### JÁTÉKOK

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| { Free Realms            | 0:00  |
| { Assassin's Creed 2     | 7:31  |
| { Overlord II            | 11:04 |
| { Left 4 Dead 2          | 17:33 |
| { Colin McRae: DIRT 2    | 21:10 |
| { Alan Wake              | 22:10 |
| { Operation Flashpoint 2 | 24:02 |
| { Simon the Sorcerer 5   | 27:57 |
| { Aion béta              | 30:42 |

### MÉLYVÍZ

|                                         |       |
|-----------------------------------------|-------|
| { ASUS Crosshair III<br>Formula alaplap | 0:00  |
| { ASUS OC Station előlapi<br>panel      | 6:57  |
| { ASUS UX50V<br>noteszgép               | 10:28 |

### A HÓNAP SZÁMOLÁSA A FELKONF ALATT...



Hatalmas előnye lehetnek annak, hogy a kellemes időnek köszönhetően az utcán veszünk fel egy csomó jelenetet. Így történhetett meg az apró malőr, hogy a Felkonf felvétele közben nemcsak BZ és Duncan, hanem bizony Flatline figyelme is elköborolt...

### A HÓNAP ROSSZALKODÁSA ESKIN A MÁSVILÁGBAN



Régóta kerestük a megfelelő női szereplőt a Másvilágba, és Eskin személyében meg is találtuk – okos is, szép is, imádjuk is. Azonban valami okból BZ-re és rá is valami furcsa roham jött rá – próbáltunk volna dolgozni, de ők csak rosszkodtak és rosszkodtak... Én meg hiába próbáltam tartani a frontot...

### A HÓNAP KÜTYÜJE EZ MINDENT MÉR



Egy kiváló előlapi panel mutatkozott be a Deepwater kódnevű Mélyvízben, amely menet közben gépünk legfőbb tulajdonságait mutatja. Mindemellett kb. úgy néz ki, mint egy 10 évvel ezelőtti hifi-torony, amely inkább dicséret akart lenni, mint kritika – nekem nagyon bejön, hasznos kis készülékről van szó.

AAAaaaAAaaaAAA!!!



A fura című játék egy „bázisugrás-szimulátor”, amelyben felhőkarcolók tetjéről levetődve kell minél több pontot gyűjtenünk.



TOVÁBBI DEMÓK  
A DVD-N:

Light of Altair

Plusz: Runes of Magic kliens

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

### ESET SMART SECURITY DOBOZ (FW43RU)



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](http://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 (43W3NM)



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 találhatod meg a Mélyvíz rovatban, amelyet az itt látható havi kóddal tehetsz teljes verziós programmá, hónapról hónapra. Az MPP Desktopról és a beállításokról bővebben a [www.mpp.hu/gamestar](http://www.mpp.hu/gamestar) oldalon találhattok információkat.

## HASZNOS PROGRAMOK

amelyekre szükséged lehet

**DRIVER:** ATI 9.5 XP/Vista,  
NVIDIA 185.50 XP/Vista

**VIDEÓ:** SLD Codec Pack v2.2, DivX  
v7.0, 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](mailto:terjesztes@idg.hu)-ra, de előtte olvasd el ezt!

FIGYELEM! Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1-577-4301-et, vagy írd a [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)-ra, de előtte olvasd el ezt! Amennyiben a GS102A jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Firefox böngészőre és 1024\*768-as felbontásra van optimalizálva. A Gears of War, illetve az Unreal Tournament III külön lemezen találhatóak, amelyek behelyezésével indítható a telepítés. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, videokártya-driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a [terjesztes@idg.hu](mailto: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.1 990
- AC: Halál a Niluson HU .....3 990
- Age of Conan /online .....5 990
- Age of Conan 60 nap card.3 990
- Age of Empires 2 Gold.....1 990
- Age of Empires 3 (angol) ...3 990
- Age of Pirates 2 .....1 990
- Alarm for Cobra 11 Nitro.....2 990
- Alone in the Dark .....3 990
- Anno 1701 HU .....1 990
- Apassionata HU .....1 990
- Armed Assault.....6 990
- Armed Assault: Queen's G.3 990
- Armed Forces Corp HU .....2 990
- Battlefield 1942 Anthology 3 990
- Battlefield Vietnam .....3 990
- Battlefield 2 Complete.....3 990
- Battlefield 2142 Deluxe.....3 990
- BattleForge Game Points.....5 990
- BattleStrike: Stalingrad.....2 990
- Broken Sword 4 .....990
- Brothers in Arms HU .....1 290
- Earned in Blood .....1 990
- Hell's Highway HU .....6 990
- Burnout Paradise ultimate.11 990
- Bus Driver HU .....1 990
- Bus Simulator HU .....1 990
- Caesar 4 HU .....1 990
- Call of Duty 1 goty .....2 990
- Call of Duty 2 goty .....4 990
- Call of Duty 4 goty .....12 990
- Call of D. World at War .....11 990
- Call of Juarez .....990
- Céh 2 (Guild 2) HU .....1 990
- Céh 2: Velence HU .....4 990
- C. of Riddick: Dark Athena.8 990
- City Life 2008 .....4 990
- Civilization 4: Colonization.6 990
- CivCity Rome .....990
- Code of H.: Idegenlégio H. 1 990
- Code of Honor 2 HU .....2 990
- Codename Panzers Ph.1 H. 990
- Cod. Panzers: Cold War .....8 990
- Colin McRae Rally 2005 H. 3 990
- Colin McRae DiRT. HU .....1 990
- Command&Conquer pakk.7 490
- Generals Deluxe .....1 990
- C&C 3 Tiberium Wars HU.3 990
- C&C 3 Kane's Wrath HU.3 990
- Red Alert 3 HU .....11 990
- RA 3: Uprising (leült.kód)6 990
- Company of Heroes .....1 990
- Comp. of H.: Tales of Valor.7 990
- Condemned .....1 990
- Counter-Strike Anthology...3 990
- Counter-Strike Source .....7 490
- Crane Simulator .....1 990
- Crusaders Thy Kingdom C 1 990
- Cryostasis HU .....9 990
- Crisis HU .....3 990
- Crisis Warhead HU .....6 990
- Dark Messiah of M&M, HU 2 990
- Dark Sector HU .....4 990
- Dead Space HU .....11 990
- Demigod HU .....8 990
- Devil May Cry 4 .....4 990
- Diablo 2+Lord of Destruct.3 990
- Digger Simulator HU .....1 990
- Disney klasszikusok, /db.....1 990
- Dracula Origin HU .....1 990
- Dungeon Siege 2 Deluxe...3 990
- Dynasty Warriors 6 .....4 990
- Elven Legacy .....7 990
- Emergency 4 .....5 990
- Empire: Total War .....11 990
- Empire Earth 2 Gold HU...1 990
- Empire Earth 3 HU .....1 990
- EndWar (Tom Clancy's) .....6 990
- Enemy Territory: Quake W.3 990
- Far Cry 2 HU .....6 990
- Farm HU .....1 990
- Farmer Simulator HU .....1 990
- FEAR .....990
- FEAR 2: Project Origin H. 4 990
- FIFA 08 HU .....3 990
- FIFA 09 HU .....6 990
- FIFA Manager 08 .....3 990
- Flatout 2 .....990
- Flatout Ultimate Carnage. 1 990
- Flight Simulator 2004...3 990
- Flight Sim X Standard...6 990
- Flight Sim X Deluxe +Acc 13 990
- Football Manager Live /onl.5 490
- Frontlines: Fuel of War...2 990
- Galactic Civ 2 Ultimate...2 990
- Garbage Truck Sim HU .....1 990
- Goblins 4 HU .....4 990
- Godfather (Keresztapa) ...3 990
- Godfather 2 .....11 990
- Golden C. - Arany iránytű.1 990
- Gothic 3 HU .....2 990
- Gothic 3: Forsaken Gods...3 990
- GTA 4 .....11 990
- GT Legends HU .....1 990
- GTR (FIA GT R.) HU .....1 990
- GTR 2 .....2 990
- Guild Wars 4 féle, /db...3 990
- Guid 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 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
- Harry Potter 1. Bölcsék k...990
- HP 2-4, /db .....3 990
- HP 5 Fönix rendje HU .....3 990
- HP 6 Felvér herceg(07.03) Jön
- HawX (Tom Clancy's) HU...6 990
- 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
- Hitman 2-4, /db .....1 990
- Hitman Triple Pack.2+3+4. 3 990
- Hospital Tycoon HU .....1 990
- Hotel Giant 2 HU .....4 990
- Hour of Victory .....1 990
- Ice Age 3 (06.26)\* .....11 990
- IGI 2: Covert Strike HU .....1 990
- IL-2 Stormovik cs.(3 játék) 2 990
- Imperium Romanum HU .....3 990
- Imp. Roman.: Emperor HU 2 990
- Jack Keane HU .....1 990
- Jade Empire Spec. Ed. H .....990
- King's Bounty HU .....4 990
- Knights of the Temple 2 .....1 990
- Last Remnant .....11 990
- Left 4 Dead .....11 990
- Legendary HU .....3 990
- Lego Batman HU .....3 990
- Lego régebbiek, EVM, /db...990
- Lineage 2 (Gracia) /online.4 990
- LittlePet Shop HU .....3 990
- Lock On .....990
- Lord of the Rings card .....7 990
- Lost HU .....1 990
- Lost Planet Extreme Cond.4 990
- Madagascar 2 .....7 990
- Majesty Gold .....4 990
- Mass Effect HU .....4 990
- Medal of Honor Warchest...3 990
- Medal of Honor Pacific A...3 990
- Medal of H. Airborne HU.3 990
- Medal of H. 10th Annivers...6 990
- Medieval Total War 1 Gold.1 990
- Men of War HU .....9 990
- Mercenaries 2 .....3 990
- Mirror's Edge HU .....11 990
- Morrowind alap + 2 kieg...2 990
- Moszkvai száguldas HU...4 990
- MotoGP 08 HU .....3 990
- Mount and Blade HU .....5 990
- Nagy lovas varázs HU .....1 990
- NBA 08 .....3 990
- Need for Speed Undergrnd...990
- Need for Speed Undergr 2...3 990
- NFS Most Wanted.....3 990
- NFS Carbon HU .....3 990
- NFS ProStreet HU .....3 990
- NFS Undercover HU .....6 990
- Neverwinter Nights 1 pakk.1 990
- Never. 2: Storm of Zehir\* 3 990
- Never. 2: M of Westgate\* 3 990
- NHL 08 .....3 990
- Outrun 2006: Coast to C...1 990
- Operation Flashpoint Gold.1 990
- Overlord HU .....3 990
- OverSpeed HU .....1 990
- Painkiller .....990
- Paraworld HU .....990
- Peking 2008 (Beijing).....1 990
- Penumra Anthology .....4 990
- Pokoli Szomszédok HU .....990
- Pokoli Szomszédok 2 HU...1 990
- Pokoli Sz. 5: Oroszország.4 990
- Prince of Persia 1, 2, /db...990
- Prince of Persia: Two Thr...1 990
- Prince of Persia 1+2+3...1 290
- Prince of Persia új HU...6 990
- Pro Evolution Soccer '08...3 990
- Pro Evolution Soccer '09...6 990
- Prototype .....11 990
- Pure .....4 990
- Puzzle Quest Galaxitrix...6 990
- Pyroblazer .....1 990
- Quake 4 .....1 990
- Quake 4 .....1 990
- Race .....2 990
- Race 07 HU .....3 990
- Race 07 kieg: GTR Evolut.3 990
- Race 07+GTR Evolution...7 990
- RaceDriver Grid .....4 990
- Rail Simulator .....3 990
- Rainbow Six Vegas .....1 990
- Red Orchestra: Ostrfront...1 990
- Resident Evil 4 .....1 990
- Richard Burns Rally .....990
- Rise of Legends H .....990
- Rise of the Argonauts HU...3 990
- Rollercoaster T. 3 Gold...1 990
- Rome TW Antológia HU .....4 990
- Rome sorozat tagjai, /db...1 990
- Runaway 1-2, /db HU .....990
- Rush for Berlin HU .....990
- Sacred Gold .....1 990
- Sacred 2 HU .....6 990
- Sam & Max Első évad HU.1 990
- Secret Files Tunguska...1 990
- Secret Files 2: Puritas HU.5 990
- Settlers 5 Complete .....2 990
- Settlers 6 HU .....4 990
- Sherlock Holmes Awaken H.990
- Sherlock vs Arsene Lupin.1 990
- Sherlock H., Lost Cases...2 990
- Sherlock H., Jack the Ripp.2 990
- Sim City Társadalmak HU...3 990
- Sims 2 HU alapjáték .....7 990
- Kiegészítők, /db .....7 490
- Cuccok, /db .....2 990
- Laptopbarát, /db.....3 990
- Sims 3 HU .....12 990
- Sins of a Solar Empire...3 990
- Space Siege .....1 990
- Spellforce 2 Heroes Edition.3 990
- Spellforce Universe (1+2)...3 990
- Spider-M:Web of Shadows 7 990
- Splinter Cell Trilogy .....1 990
- Spore HU .....7 990
- Spore Edes+reámes elem...3 990
- Spore Galaktikus (06.16)\*.6 990
- STALKER Clear Sky HU...4 990
- Star Wars Best of(5 játék) 11 990
- Starcraft + Brood War .....1 990
- Starship Troopers .....990
- Suffering+Ties that Bind...3 990
- SWAT 4 Gold HU .....1 990
- Táitos Paripám 2 HU .....5 990
- Terminator: Megváltás .....7 990
- Test Drive Un.+MegaPack.1 990
- Timeshift HU .....3 990
- Titan Quest .....1 990
- TOCA Race Driver 3 HU .....1 990
- Tomb Raider 6, 7, /db .....1 990
- Underworld HU .....4 990
- Trackmania United Forever 990
- Train Simulator .....1 990
- Trainz Simulator 2009...7 990
- Transformers 2 (06.26)\*...11 990
- Turning Point: Fall of Lib H.3 990
- Turok .....4 990
- Unreal Anthology HU .....4 990
- Volt (Bolt) .....4 990
- Wall-E .....3 990
- War Front HU .....1 990
- War Leaders HU .....3 990
- 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. Card .....6 950
- WH Dawn of War GOTY...1 990
- Dawn of War Winter Assa.3 990
- Dawn of War Soulstorm...2 990
- Dawn of War Complete...8 990
- Dawn of War 2 (angol)...11 990
- Wheelman HU .....8 990
- Witcher Bővített kiadás H.7 990
- World in Conflict HU .....1 990
- World of Warcraft 13-15% kedvez.
- WOW, online, alapjáték...2 960
- Burning Crusade kieg...2 960
- BattleStrike (alap+kieg)...5 940
- Wrath of the Lich King k...8 490
- 60 napos Gamepack .....6 950
- World Racing 2 .....1 990
- Worms 4: Mayhem HU .....1 990
- X-Blades HU .....4 990
- X3: Terran Conflict .....4 990
- X-Men Origins: Wolverine 11 990



Harry Potter 6. (július 3.)\*



Demigod



Sims 3



Company of H.: Tales of Valor



Riddick: Dark Athena



Terminator 4



WoW: Lich King



Spore kieg. (06.26.)



Gothic 3: Forsaken



Test Drive Unlimited



Rome Antológia



F.E.A.R. 2



Tomb Raider Underw.



Rise of Argonauts



Flatout 3



Anno 1701



Neverwinter Nights pakk



GTR 2



Quake 4



Stronghold Legends



CivCity Rome

- GTA 4 .....11 990
- GT Legends HU .....1 990
- GTR (FIA GT R.) HU .....1 990
- GTR 2 .....2 990
- Guild Wars 4 féle, /db...3 990
- Guid 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 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
- Harry Potter 1. Bölcsék k...990
- HP 2-4, /db .....3 990
- HP 5 Fönix rendje HU .....3 990
- HP 6 Felvér herceg(07.03) Jön
- HawX (Tom Clancy's) HU...6 990
- 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
- Hitman 2-4, /db .....1 990
- Hitman Triple Pack.2+3+4. 3 990
- Hospital Tycoon HU .....1 990
- Hotel Giant 2 HU .....4 990
- Hour of Victory .....1 990
- Ice Age 3 (06.26)\* .....11 990
- IGI 2: Covert Strike HU .....1 990
- IL-2 Stormovik cs.(3 játék) 2 990
- Imperium Romanum HU .....3 990
- Imp. Roman.: Emperor HU 2 990
- Jack Keane HU .....1 990
- Jade Empire Spec. Ed. H .....990
- King's Bounty HU .....4 990
- Knights of the Temple 2 .....1 990
- Last Remnant .....11 990
- Left 4 Dead .....11 990
- Legendary HU .....3 990
- Lego Batman HU .....3 990
- Lego régebbiek, EVM, /db...990
- Lineage 2 (Gracia) /online.4 990
- LittlePet Shop HU .....3 990
- Lock On .....990
- Lord of the Rings card .....7 990
- Lost HU .....1 990
- Lost Planet Extreme Cond.4 990
- Madagascar 2 .....7 990
- Majesty Gold .....4 990
- Mass Effect HU .....4 990
- Medal of Honor Warchest...3 990
- Medal of Honor Pacific A...3 990
- Medal of H. Airborne HU.3 990
- Medal of H. 10th Annivers...6 990
- Medieval Total War 1 Gold.1 990
- Men of War HU .....9 990
- Mercenaries 2 .....3 990
- Mirror's Edge HU .....11 990
- Morrowind alap + 2 kieg...2 990
- Moszkvai száguldas HU...4 990
- MotoGP 08 HU .....3 990
- Mount and Blade HU .....5 990
- Nagy lovas varázs HU .....1 990
- NBA 08 .....3 990
- Need for Speed Undergrnd...990
- Need for Speed Undergr 2...3 990
- NFS Most Wanted.....3 990
- NFS Carbon HU .....3 990
- NFS ProStreet HU .....3 990
- NFS Undercover HU .....6 990
- Neverwinter Nights 1 pakk.1 990
- Never. 2: Storm of Zehir\* 3 990
- Never. 2: M of Westgate\* 3 990
- NHL 08 .....3 990
- Outrun 2006: Coast to C...1 990
- Operation Flashpoint Gold.1 990
- Overlord HU .....3 990
- OverSpeed HU .....1 990
- Painkiller .....990
- Paraworld HU .....990
- Peking 2008 (Beijing).....1 990
- Penumra Anthology .....4 990
- Pokoli Szomszédok HU .....990
- Pokoli Szomszédok 2 HU...1 990
- Pokoli Sz. 5: Oroszország.4 990
- Prince of Persia 1, 2, /db...990
- Prince of Persia: Two Thr...1 990
- Prince of Persia 1+2+3...1 290
- Prince of Persia új HU...6 990
- Pro Evolution Soccer '08...3 990
- Pro Evolution Soccer '09...6 990
- Prototype .....11 990
- Pure .....4 990
- Puzzle Quest Galaxitrix...6 990
- Pyroblazer .....1 990
- Quake 4 .....1 990
- Quake 4 .....1 990
- Race .....2 990
- Race 07 HU .....3 990
- Race 07 kieg: GTR Evolut.3 990
- Race 07+GTR Evolution...7 990
- RaceDriver Grid .....4 990
- Rail Simulator .....3 990
- Rainbow Six Vegas .....1 990
- Red Orchestra: Ostrfront...1 990
- Resident Evil 4 .....1 990
- Richard Burns Rally .....990
- Rise of Legends H .....990
- Rise of the Argonauts HU...3 990
- Rollercoaster T. 3 Gold...1 990
- Rome TW Antológia HU .....4 990
- Rome sorozat tagjai, /db...1 990
- Runaway 1-2, /db HU .....990
- Rush for Berlin HU .....990
- Sacred Gold .....1 990
- Sacred 2 HU .....6 990
- Sam & Max Első évad HU.1 990
- Secret Files Tunguska...1 990
- Secret Files 2: Puritas HU.5 990
- Settlers 5 Complete .....2 990
- Settlers 6 HU .....4 990
- Sherlock Holmes Awaken H.990
- Sherlock vs Arsene Lupin.1 990
- Sherlock H., Lost Cases...2 990
- Sherlock H., Jack the Ripp.2 990
- Sim City Társadalmak HU...3 990
- Sims 2 HU alapjáték .....7 990
- Kiegészítők, /db .....7 490
- Cuccok, /db .....2 990
- Laptopbarát, /db.....3 990
- Sims 3 HU .....12 990
- Sins of a Solar Empire...3 990
- Space Siege .....1 990
- Spellforce 2 Heroes Edition.3 990
- Spellforce Universe (1+2)...3 990
- Spider-M:Web of Shadows 7 990
- Splinter Cell Trilogy .....1 990
- Spore HU .....7 990
- Spore Edes+reámes elem...3 990
- Spore Galaktikus (06.16)\*.6 990
- STALKER Clear Sky HU...4 990
- Star Wars Best of(5 játék) 11 990
- Starcraft + Brood War .....1 990
- Starship Troopers .....990
- Suffering+Ties that Bind...3 990
- SWAT 4 Gold HU .....1 990
- Táitos Paripám 2 HU .....5 990
- Terminator: Megváltás .....7 990
- Test Drive Un.+MegaPack.1 990
- Timeshift HU .....3 990
- Titan Quest .....1 990
- TOCA Race Driver 3 HU .....1 990
- Tomb Raider 6, 7, /db .....1 990
- Underworld HU .....4 990
- Trackmania United Forever 990
- Train Simulator .....1 990
- Trainz Simulator 2009...7 990
- Transformers 2 (06.26)\*...11 990
- Turning Point: Fall of Lib H.3 990
- Turok .....4 990
- Unreal Anthology HU .....4 990
- Volt (Bolt) .....4 990
- Wall-E .....3 990
- War Front HU .....1 990
- War Leaders HU .....3 990
- 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. Card .....6 950
- WH Dawn of War GOTY...1 990
- Dawn of War Winter Assa.3 990
- Dawn of War Soulstorm...2 990
- Dawn of War Complete...8 990
- Dawn of War 2 (angol)...11 990
- Wheelman HU .....8 990
- Witcher Bővített kiadás H.7 990
- World in Conflict HU .....1 990
- World of Warcraft 13-15% kedvez.
- WOW, online, alapjáték...2 960
- Burning Crusade kieg...2 960
- BattleStrike (alap+kieg)...5 940
- Wrath of the Lich King k...8 490
- 60 napos Gamepack .....6 950
- World Racing 2 .....1 990
- Worms 4: Mayhem HU .....1 990
- X-Blades HU .....4 990
- X3: Terran Conflict .....4 990
- X-Men Origins: Wolverine 11 990

**A BELVÁROS SZÍVÉBEN!**

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

TELEFON:  
(06-1) 479-0933

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

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

**INTERNET ÁRUHÁZ!**

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

**Csomagküldés!  
MÁR MÁSNAPRA!**

**479-0933**  
vagy  
**www.cdgalaxis.hu**

**GYORS + OLCÓSÓ**

Internetes rendelésnél a játékokra  
**-10% kedvezmény!**

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



# ARÉNA

Köszí a leveleket!

**E HAVI LEVELINK  
A MÁJUSI GAMESTARRA  
REAGÁLNAK**



## KATASTRÓFA

Nos, remek ötlet két sikerjátékot csinálni az olvasók életébe, de valami nagyon el lett szúrva, mivel 5 nappal a megjelenés után már alig lehet valahol újságot venni. Az én történetem úgy néz ki, hogy kísérettségi miatt nem azzal voltam elfoglalva, hogy megjelenés napján már megvegyem az újságot. Hétfőn figyelmeztetett egy osztálytársam, hogy az e hónap újság két sikerjátékot tartalmaz, amik közül lehet választani. Jó, gondoltam, egy napot várok, nem fog mindjárt elfogyjni. Kedd délután mennék megvenni az újságot, erre az eladó közli velem, hogy elfogyott. Megkérdeztem, rendelnek-e még. Válasz mi más lenne, mint hogy nem... Kedv csökkenését tapasztaltam magamon, majd anyukám mondta, hogy másnap reggel megnezi. Miután egész Erzsébetet és Csepelt bejárta, hogy találjon egyáltalán egy újságárust, akinél még lehet kapni, felhívtam, hogy talált GameStart, csak nincs *Gears of War*, hanem más van helyette, én gondoltam, valamit rosszul látott, vagy valami, mondom, jó, vegye meg. Erre hazahozta, és valami tök olyan játék, amire nem számítottam, és így már hirtelen nem is érdekelt. Gondoltam magamban, WTF?! Elég meglepődtem, főleg hogy az újság még mindig nagyba hirdeti mindkét játékot, mint a Pokémon-szlogen, hogy „Szerezd meg hát mind!” Na, ez rohadt jó. Másnap megvette az *Unreal Tournament*, mert én mondjuk *Gears of War* szerettem volna, de ez is még mindig jobban érdekelt „enyhén”, mint amit a *Gears of War* helyett adtak. Namármost, kétszeri vételért kaptam egy olyan játékot, ami érdekel is, de még így se azt, amit szerettem volna eredetileg. „Enyhén” csalódtam abban az újságban, aminek már évek óta hűséges olvasója vagyok. Most tulajdonképpen mi az isten volt ezzel a hónappal? Azért ha két sikerjátékot adtok ki, akkor arra nem kéne gondolni, hogy 5, mondom ÖT nap alatt elfogy az összes példány? Ha az EGÉSZ fővárost bejárnam, akkor is alig tudnék valahol egy szerencsétlen újságot szerezni, és ez 1 hét eredménye! Valamit nagyon elcsesztetek... Most ezzel nem az egész eddigi újságba

Csak annyi lenne az észrevételem, hogy a Másvilág című műsorban, ha már úgyis ketten maradtatok, és hárman szeretnétek lenni, és azt szeretnétek, hogy egy gyönyörű lány legyen a harmadik fél, akkor miért nem Eskint választjátok? (Don Salieri)

**Mi is erre a logikus következtetésre jutottunk – amint azt láthatod is.**



//Gyu

fektetett melótokat szeretném kritizálni, hanem az e hónap teljesítményt, mert egy remek ötletből lett egy katasztrófa. **Ádám Jankó**

**Egyrészt minket is meglepett az a hatalmas siker, amelyet a májusi GameStar aratott (bár konkrét számok nincsenek, de a visszajelzések megdöbbentően jók). Másrészt egy picivel többet is nyomtunk belőle, mint az áprilisiból, mert hát nem két fillér többet gyártani, a kockázat nagy – mi lett volna, ha dupla annyit nyomunk és a nyakunkon ragad az egész? Így a lehető legkisebb kockázat irányába haladtunk, lévén épp eléggé megterhelő volt üzletileg beszerezni a két sztárjátékot. Mert hát azt se a két szemünkért adták ám. Másrészt ha minden egyes GS-t ennyien vennének meg, mint a mostanit, akkor biztos, hogy sokkal többet nyomtunk volna – tessék máskor is GS-t venni, az számunkra mindig pozitív jelzés. Egyébként július 3-án érkeznek vissza a szerkesztőségbe az el nem adott példányok, akkor még van esély *Gears of Warra*. Szerintem érdeklődj akkor.**

## MEGLEPETÉS

A rendszeres olvasója vagyok a GSO-nak, de a magazint maximum csak haveroktól kértem kölcsön. A napokban ez a trend megváltozott! Az *UT 3*-mal aztán elérték azt, hogy megvegyem az első GS-emet, és meg kell mondjam, okozott pár meglepetést. Az első uge a teljes játék volt. Gyors utánakereséssel megállapítottam, hogy a kedvenc játékom bolti ára jelenleg 5000 forint körül mozog, de itt nálatok a kevesebb, mint a feléért hozzá juthattam, ráadásul a rendes dobozos változathoz (surprise1)! Mondtam, eija! Balagás után egy laptop vásárlására szerettem volna elherdálni a rokonoktól kapott jelentékeny összeget, de MSI notebook is jó lenne egyetemi éveimre! Pont jókor jött ez a nyereményjáték (surprise2), hisz ha esetleg megnyerném, akkor a fent említett pénzüsszeget a hangszerem (dobolok ugyanis) bővítésére lehetne fordítanom.

Kérdésem a német GS-sel kapcsolatos lenne. Nem tudom, hogy te mennyire vagy otthon a témában, de nem tudod véletlenül, hogy a német GS is lemezmellettként adja a teljes játékait, vagy pedig külön lemezen (esetleg dobozos verzióban)? Csak mert néztem a honlapjukat, és az újságok címlapjain a teljes játékok dobozos verziói vannak feltüntetve.

## KEDVES OLAVSÓK!

Kedves olavsók (igen, direkt így van írva), ez a hónap kétségtelenül a májusi GameStaré (tudjátok, *GoW* és *UT 3*) és a cikkírói pályázaté volt – több mint 250 cikk érkezett, amelyek értékelését már elkezdtük, mire ezt olvassátok. Eredményhirdetés várhatóan a következő GS-ben lesz. Addig is jó olvasgatóst az Arénához!

ni! A cikkek nagyszerűek és kedvet kaptam néhány játék kipróbálására. Az egyik xboxos cikk, a *Monster vs. Aliens* olvasása közben azt hittem, rosszul látok! Igazam lett! Szegény/szerencsés Sophiaso azon a képen megszólalásig hasonlít arra a csajra, aki most éppen a szívem csücskében foglal helyet (surprise3). (Fordítva ez nem igaz sajnós.) Szóval a GameStar meglepetésekkel teli és kifürkészhetetlen. Még az is lehet, hogy a következőre is beruházok. Na, mivel három a magyar igazság, én itt véget is vetek a szenvedésednek, kedves Gyu mester.

**Koncz Róbert**

**Örülünk, hogy ennyi meglepetést tudtunk okozni – végül is három a magyar igazság, vagy mi. Sophiaso külön örült, hogy olyan lány tetszik neked, mint ő, bár ő utólréhetetlen :) Várunk a júniusi GS olvasói között is szeretettel!**

## KÖSZÖNÖM!

Ezúton szeretném nagyon szépen megköszönni az eddigi munkátok, és a májusi számot egyaránt! De most komolyan! Az állam majd' leszakadt! Ilyen nincs, gondoltam, hogy egy újság ilyen szennzációs ajándékot adjon! Ingyen!!! Először azt hittem, biztos a duplájába kerül az újság. Mit ne mondjak, nem hittem volna, hogy valóban ingyen hozzávágtok az olvasókhöz egy eredeti dobozos játékot! Hogy jött az ötlet? Reklámfogás az Epic-től? Vagy találtatok egy kamiont gazdátlanul? Esetleg páran elmentetek a boltba, és megvettétek? Tényleg kíváncsi vagyok, és gondolom, másokat is érdekelne. Én személy szerint az *UT 3*-at kaptam meg, de tervezem a másik példány beszerzését is. El sem tudjátok képzelni, hogy mekkora örömet szereztek ezzel! És nemcsak nekem, hanem sok más embernek is. Az egyik munkatársam például munka végeztével

**A német GS ugyanúgy a lapba fűzve adja a DVD-eket, mint általában mi is – csak náluk technikailag sokkal jobban van megoldva a befűzés. És légy óvatos, mert az általuk adott ingyenes játékok java része német felvétel.**

Szeretnék köszönetet mondani a csapatnak a rendkívül minőségi munkáért. Nagyban segítette feldolgozni szeretett bátyám elhalá-

RÖVIDEN





## A HÓNAP LEVELE



Ender újdonságait lapozgatva feltűnt a sok játékkal-filmel kapcsolatos kijelentés-bejelentés. Azt hiszem, új korszak kezdetének vagyunk tanúi a média történetében. Ahogyan annak idején a képregények, most a játékok sem kerülheték el a felsőbb szintű médiummá válás rögzös útjára való lépés megtételének szükségességét. Arra gondolok, hogy egyre nagyobb tömegekhez kezdenek eljutni. Apáinknak nem voltak számítógépes játékaik, de voltak képregényeik. És apáink – láss csodát – felnőttek, de nem hagyták abba a rajongást. Mi már videojátékokon nevelkedtünk, és felnőve szintén „keep going on” rajongás. Sőt továbbadtuk gyermekeinknek! (Kíváncsi vagyok, mi jön még, de nincs nálam a Delorian, úgyhogy csak időben tudhatom meg én is.) Kezdetekben vala tehát a játék. És látá vala a producer, hogy az jó vala. És szóla kedvenc, éppen nem sztrájkoló forgatókönyv-írójához, írjon ebből biza egy jó filmet. Eljutottak tehát a játékok is arra a pontra, hogy már filmesítik őket. Megszülettek a *Tomb Raider* mozik, a *Doom*-film és sorolhatnám, hogy *Max Payne*-t ne is említsem. Igaz, voltak közben Uwe Boll-féle tévutak, de hát a labirintusból sem mindig az első út vezet kifelé. Most viszont már érzem a zavart az Erőben. Fordulópontnál járhatunk, hiszen annak leszünk tanúi, ahogyan a film és a játék kezd egybeforrni. A grafikus gyorsítóknak köszönhetően kvázi filmszerű élmények rajzolódhatnak elénk. Hol vannak már Lara „deltoidjai”, amelyekre holmi ál-

latorvosok is oly nagyon vágytak... (A szerviztechnikusok nem kevésbé.) És eljött az idő, amikor filmek története majdan játékokban folytatódik és viszont. Olyannyira, hogy már az eredeti koncepció is így van kitálva. Konkrétan a *Wheelman* jutott eszembe, de nagyon jó példa erre a *Wolverine* is, sőt! Képregényből lett filmből lett játék. Hogy jó irányba megyünk-e? Isten tudja. A lényeg, hogy vannak próbálkozások. Nem véletlen, hogy Jerry Bruckheimer is nyitott a játékipar felé. Gyanítom, egyre több filmes meg fogja ezt tenni, eljöhét a nap, amikor majd nem lesz elég csak a moziba elmenni vagy játszani – ha meg akarjuk ismerni a sztorit, mindkettőre szükségünk lesz. Érdekes élmény lesz megnézni a filmet, és a befejezést mondjuk ránk bízunk, kiki vérmérséklete szerint otthon lezárhatja a történetet. Persze így nehezebb lesz folytatásokat készíteni. Még egy apróság a végére. A *Duke Nukem Forever* sajnos karmája szerint önmagában hordozta végzetét, eleve halálra ítéltetett, hiszen a játék címe (DNF) egy másik aspektusban azt is jelenti, DidNotFinished. Hmmm... Érdekes. – **Juhász Attila**

**Igen, elképzelem, amikor a film 90%-ánál megjelenik a felirat, hogy: „Köszönjük, hogy megnézted a filmet, a film végét a [www.innentolhetedlefilmveget.com](http://www.innentolhetedlefilmveget.com) ról lehet letölteni és végigjátszani...” S az emberek szépen hazamennek és letöltik és kapnak még egy fél-egyórás moziélményt interaktív... érdekes lenne.**

rohant is megvenni az újságot (pedig ritkán veszi), amikor elmeséltem neki, mi a melléklet! Kb. két éve vagyok GameStar-függő, de ezzel a húzással legalább húsz évre magatokhoz láncoltatok (persze csak ha marad ez a remek ár/ÉRTÉK arány)! Ilyennel még nem találkoztam eddig, bár most töltöttem ki online egy kérdőívet az egyik/egyetlen konkurens újság weboldalán, ahol az egyik kérdés így hangzott: mennyire örülnél, ha a közeljövőben az új-

ság mellé egy több ezer forint értékű dobozos játék kerülne, a Windows 7 egy-éves kulcsával a másik lemezen (vagy valami hasonló, hiába keresem, nem találok megint)? És a másik újságnál is van cikkírói pályázat! Mélységes tisztelettel kérdőzöm: most akkor ki majmol kit? Kinek jut hamarabb eszébe? Vagy külföldi lapoktól veszitek át, ami nekik bevált? Azért kezdtem a GameStar-t venni, mert Titeket közelebb éreztelek magamhoz! Úgy értem,



## ÁPRILISI NYEREMÉNYJÁTÉKAINK NYERTESEI A KÖVETKEZŐK:

### GRAND AGES - ROME

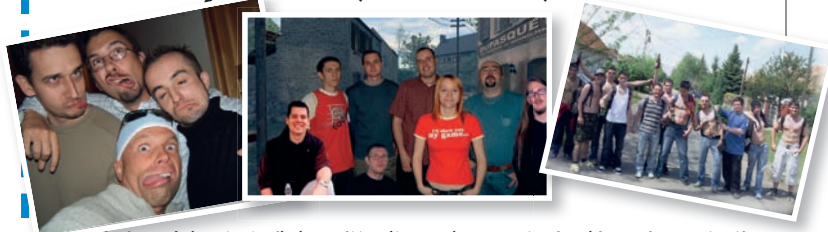
**Horváth Szilvia, Budai Péter, Sztranyák Dávid**



Némi római hangulatot igyekeztünk elővarázsolni, ezért egy hirtelen (kicsit átgondolatlan) ötlet nyomán tógás képeket kértünk Tőletek. Nos, magunknak csináltuk a bajt...

### COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

**Ilyés József, Beda Tibor, Nánási Péter**



Az igazsághoz tartozik, hogy itt volt egy plusz nyertes is, aki annyira... autentikus képet küldött, hogy nem mertük berakni. Hagyjuk, ne is kérdezzétek.

**Szívből gratulálunk!**

### RÖVIDEN

lozását, aki 2008 nyarán vesztette életét egy nagyon aljas betegség miatt. Nagyon jó a humorotok, és ebben a nehéz időben is sikerül mosolyt csalnotok az arcomra.  
**Budai Péter**

**Először is végtelen szomorúsággal érzünk együtt Veled tragédiában... Másrészt pedig sokkal nagyobb a boldogságunk, hogy segíthetünk számodra**

**visszatérni a hétköznapihoz. Olvass tovább minket!**

A legjobb, ha beraktok az újságba, habár nem tudom, mennyire fognak jó játékosok jelentkezni. Mert hogy félreértés ne essék, én nemcsak egy klánt szeretnék csinálni, hanem egy olyan klánt, ami nagyobb horderejű versenyeken (WCG, EPS, ESL Pro series... stb.) Magyarországot képviseli. Ez először elég

nagy szónak hangzik, de hidd el, a képességünk megvan/lesz rá. Elérhetőségem ez az e-mail cím: [ecsm\\_sw@hotmail.com](mailto:ecsm_sw@hotmail.com).  
**Egerszegi Csaba**

**Aki szeretne profi cyberatléta lenni, jelentkezzen. Sok sikert!**

Most már lassan 5 éve folyamatosan veszem a lapot... Azt hiszem, a 2004/8-

as (*Postal* teljes játék) az első szám, ami megvan... Szóval hogy ilyen húséges vagyok, nem kaphatok valami kedvezményt a GameStar árából? :D Csatoltam egy képet is a gyűjtemény egy részéről...  
**BaleFBI**

**Nem tudok ilyen akcióról, de szerintem nem rossz ötlet, kérlek, kérdéssel a Terjesztést keresd meg ([terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)).**



szimpatikusabbak vagytok! A rengeteg videó, kép hatására kicsit jobban is ismerlek Titeket.

Gargya Péter

**Nagyon szívesen, igyekszünk a lehető legjobbat nyújtani a jövőben is. Érdekesek a kérdéseid, azonban a lezajlott üzlet érzékeny mivolta miatt sajnos részleteket nem árulhatok el – maradjunk annyiban, hogy mindenkinek jól jött a dolog. Nektek is, a forgalmazónak és nekünk is. Más pedig ugye egy ilyen volumenű üzletben nem is érdekes – az a lényeg, hogy mindenki jól járjon. Ki majmol kit? Végül is ugyanazt csináljuk, ugyanazokkal a módszerekkel – egyértelmű, hogy hasonló logikai következtésekre jut mindkét stáb. A különbség csak az, hogy mi nem kérdeztünk, hanem megcsináltuk. Volt benne kockázat, de bejött – örülhetünk együtt!**

## KÁROS? NEM KÁROS? NA KÁROS!

Először is köszi, ha elolvasad a levelem. Eddig egyszer írtam ide, sajna többre nem mindig van időm, de most akad egy kevés... Nem tartozom a „mai fiatalok” közé, hiszen 27 éves vagyok, de szeretek játszani és ha csak időm engedi, akkor igenis leülök a gép elé és nem kímélem a billentyűket. És itt jön a nagy kérdés... Nem értem, hogy sokan miért tartják ezt rossznak?

Van egy kislányom és mindennél jobban szeretem, van egy feleségem, akit életem végéig imádni fogok (legalábbis most így van, hehe), ami pedig az erőmből kitelik – na meg a pénztárcámból –, azt megadom nekik. A feleségem is néha leül és játszik. Most már tényleg mindenhol azt hallani és olvasni, hogy aki játszik számítógépes játékokkal, az csak buta és gyerekes tömeggyilkos lehet... mert a játék KÁROS! Hát szerintem sokan nem a játékok miatt, hanem az ilyen és ehhez hasonló kijelentések miatt húzzák fel magukat. Amikor jön valaki és megszakérti az amúgy számára tök ismeretlen területet, és mond egy akkora baromságot, hogy megáll a föld.

A sok birka meg mindent elhisz. De aki játszott már valaha, az pontosan tudja, hogy a játék nem torzít elmét... sőt sokszor még segít is gondolkodni. Nagyon érdekes jelenség ez: a játék káros, mert gyilkolni kell bennük és fröcsög a vér stb.

DE akkor a filmek például (amik szerintem sokkal élethűbben adják vissza péld-

A májusi Aréna utolsó levelére (*Egyre kevesebbet olvasunk – szégyen című levél – a szerk.*) szeretnék reagálni. Először is: a Barátok köztre lehet mondani mindenféle kritikát (egysíkú, néha unalmas, kiszámítható stb.), de azt nem, hogy nem sikeres, és hogy nem érdekli az embereket. A BK igenis jó. Ez nyilvánvalóan abban, hogy százezrek nézik minden nap (én már nem tartozom közéjük, mert a koliban sajnos nincs tévé, viszont néha belenézek otthon), az újságok címlapjukra helyezik stb. Ez egyszerűen azért van, mert érdekli az embereket. Lehet, hogy mindenkit más fog meg benne (színészi alakítások például nekem nagyon bejönnek, főleg a már említett Szőke Zoltán szimpatikus). Viszont manapság eléggé divatosá vált szidni a népszerű dolgokat és gondolkodás nélkül oltani azokat, akik ezeket szeretik. Ilyen a BK, de ha belegondolunk, ilyen a videojáték, vagy a különféle zenei ízlések is. Olyan emberek mondanak véleményt, akik totál kívülállók, azt sem tudják, mit szidnak, csak azért teszik, mert nekik nem szimpatikus és mert sok más embernek igen, és így egyszerre tud milliokról kritikát mondani. Ez egy elég szánalmas dolog szerintem, mint ahogy ennek ellenkezője is:

dául a gyilkosságokat ugyebár) miért nem károsak? Ha valaki erre nekem épkezláb választ ad, meghívom egy sörre... Sőt kettőre.

A GTA kihozta az állatot az emberből, de a Motel vagy Fűrész c. filmek, á, azok nem. Azok jók. Díjat nekik... vagy hogy van ez?

Szóval bocsika, ha hosszú lett a levelem és untattalak, de vannak dolgok, amiket nem bírok ésszel felfogni... Lehet, hogy a hiba bennem van...

Esetleg erről felvehettek egy kerekasztaladást. Ha érdemesnek tartod a témát rá. Köszö a lehetőséget és további sok sikert a munkátokhoz.

Szilus

**Megnyugtatlak, csak a buta és a helyzethez nem értő emberek állítják, hogy káros. Szerinted óraszám a füstös kocsmában ülni jobb? Pedig az mennyivel elfogadottabb... Azok terjesztik, hogy káros, akik félnek ettől az**

**Igen, mazur már el is szegyezte magát...**

Arra lettem figyelmes, hogy a *Cold War*-tesztben leírták, hogy megszűnt a Stormregion. Nem találtam ennek okát, előzményeit korábban, meg lehetne tudni, mi történt a leghíresebb magyar fejlesztőkkel? Elfogyott a pénz? Vagy valami más? Kár értek, nagyon jókat játszottam a *Rush for Berlin* és a *Panzer* részekkel, nem beszélve a *S.W.I.N.E.*-ről. Kiss Dániel



## OLVASÓ vs. OLVASÓ

például amikor általános iskolás voltam, tele volt az osztály divatrockerekkel, mire gimmi harmadikhoz értünk, hirtelen már a mosógép-frekvencia vált a kedvencünké és diszkóba jártak. Mert akkor meg az volt a menő. És aki vállalja, hogy mit szeret, az meg hülye... Sajnos sokan gondolják így.

Valóban vannak olyan hobbik, amiket sokan úznek és károsak, rosszak (cigi, kávé stb.), meg semmit sem jó a végtelenségig túlzásba vinni, de azért ezt a sablont nem lehet mindenre ráhúzni. A legtöbb dolgot azért csinálják sokan, mert az jó, élvezetes, örömet okoz nekik, és nincs, vagy minimális rossz hatása van (például nekem nagyon bejönnek, főleg a már említett Szőke Zoltán szimpatikus). Viszont nem szeretnek mindent mindenki, csak meg kellene tanulni elfogadni és megérteni azt, hogy attól, hogy nem tetszik valami, még nem hülyeség. – Hajdú Gábor

**Valóban, meg kellene tanulni megérteni és ELFOGADNI egymást, azonban ösztönösen bennünk van a félelem attól, hogy bizonyos „rossz” dolgokat el fogunk kapni. Jó példa erre a legújabb GTA IV bejelentése, ahol ugye a főnökünk egy meleg fickó. Tucatszám jöttek a kommentek, hogy „én nem tudok egy ilyen hely-**

**egésztől, akik félnek, hogy nem tudják a technikai fejlődést követni, akik félnek bekapcsolni a gépet. Komolytalan társaság... Csak sajnos sokan vannak. Majd a mi gyerekeink, amikor felnőnek, mástól félnek majd és akkor az lesz a káros. Addig meg kibírjuk a gépiünk mellett valahogy, nem?**

## A JÁTÉKOK REALISZTIKUSSÁGA

Elég gyakran hallom és olvasom, hogy a játékok mennyire realisztikusak. Kérdem én, ezt mihez viszonyítják? Olyan emberek nyilatkoznak a fegyverek működéséről, akik sohasem lőttek velük, meg azt is mondják, hogy 230 km/h sebességgel bevenni egy kanyart autóval milyen egyszerű. Nem, nem egyszerű, sőt veszélyes, én meg sem próbálnám. A harmadik kedvencem, hogy a játékokban hogyan halnak meg az emberek. Jézusom, erről is mennyi hülyeséget lehet hallani. Ki látott már embert meghalni, és összesen?

**zetet elfogadni”, meg „ezzel tuti nem fogok játszani, ez már durva...”, pedig a játékban döbbenetes módon kell BÜNÖZNI – lopni, rabolni, ölni, lányokat futtatni. Ezek szerint az „normális”, ha meg valaki meleg, az olyan, mintha pestises lenne. Egyszer egy ismerős azt mondta, ő azért nem fog kezet meleg pasikkal, mert ki tudja, mihez ért hozzá az a kéz azelőtt... Erre megkérdeztem tőle, hogy „Hagyd, hogy nők megpusztiljanak, pedig ki tudja, mit pusztított meg előbb?” Erre csak annyit mondott, hogy fúj... Van egy nagyon jó francia mondat, hogyaszongya: „Honi soit qui mal y pense” egyenesen III Edward angol királytól. Magyar fordítása: rossz az, aki rosszra gondol. A divatrockerségről, meg divatdiszkóságról pedig... Az a véleményem, hogy akinek nincs saját, kialakult egyénisége, az kölcsönvesz egy divatosat – így lesz divatrockert stb. S mivel ő ezzel már a tömeghez tartozik, ugyanúgy követi magából a különböző embereket, mint ahogy eddig ő volt kivéte a „mássága” miatt. Nevezük csordaösztönnek. Végül is mi, emberek, csak állatok vagyunk kicsit jobb képességekkel.**

Sokan mondhatják, hogy ők már láttak filmben. De az nem a valóság, azt is csak megjártsszák. Sajnos ez a nagy probléma szerintem, hogy mindenki a filmekhez viszonyítja a játékok realisztikusságát, amikor a filmben mindent lehet. Lehet, hogy most sokakat megbántok, de sokakat, remélem, el is gondolkodtatok, hogy miért beszélnek az emberek olyan dologról, amihez nem is értenek.

Kuchta László

**Most jött el az a pont, hogy végre valaki leírta az én véleményemet, amelyet hiába szoktam hangoztatni. Annak idején a S.T.A.L.K.E.R. kapcsán leírtam, hogy azért tetszett, mert amikor katona voltam, ugyanolyan AMD gépkarabéllyal lőttem, mint amilyenel a valóságban is, ráadásul hasonlóan is viselkedtem. Amióta azonban nincs kötelező katonaság, az a kevés „lövési lehetőség” sincs meg igazi, komoly, élet**

Az e havi (2009. május) GameStar-ban észrevettem egy elég nagy tévedést. Az *Assassin's Creed 2* előzetesben a következők írói: „A Rialto híd (azaz a Sôhajok hídja)...” A baj: a két híd teljesen más... (De véleményem szerint mindegyik bele fog kerülni a játékba.) Egyébként a mellékelt képen a Rialto híd szerepel. A Sôhajok hídja pedig a Szent Márk tér mellett van.

Vida Patrik

**A Stormregion német tulajdonosa csödbe ment, és magával rántotta a Stormregiont is. Ez van, az üzleti világ kegyetlen.**

Duncan már régi szereplő a tévéreszekben, jó is a beszélőkéje, de vannak témák, amihez nem ért. Ez nem baj, hiszen én se értek a kinezteziológiához, hirtelen azt se tudom, mi az. DE! Amihez nem értünk, arról ne beszéljünk sokat, mert az árt az

„imidzsinkek”, meg néha már rossz hallgatni. Tényleg nem bántásból mondom, sőt, szeretetből. Mazur mester és Ender mester mindig is kedvenceim voltak beszélőhibáiknak, és érdekes beszélőstílusuknak köszönhetően, ráadásul Mazur ezzel a *Petőfi: Szeget szegge*-ismeretével megint le-döntötte a műveletlen játékujságíró-előítéletekből épült... izét! Na, ezt a mondatot mondjuk fejezz be a Duncan!

Parabox





## OLYAN EMBEREK NYILATKOZNAK A FEGYVEREK MŰKÖDÉSÉRŐL, AKIK SOHASEM LŐTTEK VELE

költására szolgáló fegyverrel. Ennek mondjuk szívből örülök. Viszont a tapasztalatom az, hogy a kedves játékosok nem a filmekből merítik tapasztalataikat, hanem más játékprogramokból – hiszen a játéknak pont az a lényege, hogy beleéljük magunkat abba, amit csinálunk, és ha ez megtörtént, akkor már eleve úgy fogjuk átélni az eseményeket, mintha velünk történtek volna, mi lőttünk a fegyverrel, mi rohantunk egyik fedezékéből a másikba stb... Ugyanez igaz az autószimulátorokra – ha a pixelautóval be tudtuk venni a kanyart 200-zal, akkor az velünk történt, a mi ügyességünket dicséri. Rettentő félrevezető a szimulációk ebből a szempontból, hiszen „szinte” a valóságot kapjuk. Én azt mondom, ezek a népek inkább értsenek a virtuális kanyarokhoz meg a virtuális fegyverekhez, mint az igaziakhoz...

### OLVASÓ VS. OLVASÓ 2

A májusi GameStar Aréna rovatában megjelent egyik levélre (*Egyre kevesebbet olvasunk, szégyen c. levél – a szerk.*) szeretnék reagálni, amelyekben Sz. M. hatvani olvasók osztja meg velünk gondolatait a mai fiatalság olvasási és egyéb szokásairól. Sajnos azt kell, hogy mondjam, az, amit ő leír, még mindig messze áll a valódi olvasástól. Én A gyűrűk urát jóval a filmek megjelenése előtt olvastam el (lehet, hogy emiatt gondolom azt, hogy a filmek messze alulmúlják a könyvet, de még az ilyenkor elvárható színvonalat is). De természetesen az olvasás nem merül ki ebben. Szerintem az agyonhypeolt szerzők (gondolok itt az általa említett Barkerre, Kingre stb.) könyveinek to-

vább hypeolása, hogy „Jaj én mekkora ember vagyok, hogy könyvet olvasok, igaz, hogy ponyva, és az irodalmi értéke konvergál a nullához, de azért még is ti vagytok a csírák, akik kocsmázatok és cigiztek...” Na álljunk meg. Csak hogy tiszta legyen, én eljárok kocsmázni a haverokkal, nagyritkán cigizek is (kocaszinten), de attól még nem kell az ilyeneket rögtön elítélni. Ez nem függőség, igaz, ő a cigi kapcsán nem egészen erről beszélt. De igenis inkább legyen „kocsmafüggő”, aki a barátai miatt kimarad néhány este, mint gépfüggő, aki jójózó szemekkel nyüstöli hajnalig a WoW-ot. És sajnos ő nem valódi „könyvfüggő”, mert ahogy látom, csak a szemetet olvassa (kivéve A gyűrűk ura). A manga, az anime, meg a képregény pedig messze az irodalminak nevezhető szint alatt van (anime esetén az igényes rajzfilm), mert az olvasásnak pont az a lényege, hogy fejlessze a képzelőerőt, és te képzelj el azt, ahogy egyes karakterek kinéznek. Én elismerem, hogy vannak fontos képregények (pl. Maus), de könyörgök, olvassunk már normális dolgokat is. Erősen képlem, hogy Sz. M. olvasta volna Baude-laire-től a Rohlás virágait, vagy Csáth Gézát, netán Meldét. Pedig az a valódi olvasási élmény, amit ezek nyújtanak. Én nem mondom, hogy nem szoktam ponyvát olvasni, mert amikor túl van terhelve az agyam, akkor nem tudok a nehezen emészthető irodalomra koncentrálni. Azt sem mondom, hogy nem szoktam játszani, mert jómagam is nagy játékranjó vagyok (Titeket is olvaslak már vagy 8 éve). De akkor is. Addig nekem senki ne beszéljen az olvasás élményéről és a mai fiatalokról, amíg ő maga is csak „laikus” ebben a

témában. Szerintem Sz. M. pontosan az a geek, aki ki sem mozdul otthonról, csak a gémekeket tolja, vagy szemetet olvas. Elnézést, ha a vége kicsit durva hangvétellé lett, de ezen nagyon felhúztam magam.

**Szakál Dávid**

**Ejnye-bejnye, leszemetezni egymás ízlését. Minden stílusban létezik igényes és kevésbé igényes alkotás – az általam hallgathatatlannak ítélt hiphopban is vannak igényesebb előadók. Ettől még őket sem hallgatom, de az már nem igényesség, hanem ízlés kérdése. S erre volt egy nagyon jó római mondas: de gustibus non est disputandum – ízlésekről nem vitatkozunk. Ugyanis mind másképp látunk, hallunk, tapintunk, ízlelünk, másképp működik az agyunk, így az ízlésünk is másfajta lesz. Egyezünk ki abban, hogy mindenki csinálja azt, amit szeret, és ne szóljon be annak, aki másfajta... akkor lenne jó világ, ha így lenne.**

(Eskin is hozzászól a témához – ennél a mondatodnál: „A manga, az anime, meg a képregény pedig messze az irodalminak nevezhető szint alatt van”, egy kicsit a szívemhez kaptam. Olvastad már a Flight sorozatot? A legminőségibb képregény-antológia. Sajnos Magyarországon nem vásárolható meg, csak rendelni lehet külföldről, viszont remekül megmutatja, mennyi mindenre képes a képregény műfaja. Ne általánosítsunk, kérem szépen, igaz, hogy minden műfajban megjelenik a ponyva kategóriája, de attól még nem kellene ráhúzni a „ponyva” és „nem irodalmi” címkét az egész műfajra. Lásd science fiction zsánere: abban is vannak szörnyes-ürlényes marhaságok, de vannak „magas” irodalmi alkotások is, amiket nem lehet egy lapon említeni az előzőekkel, mégis mindenki kijelenti, hogy az SF nem irodalmi és fúj. Ne legyünk már ilyen szűklátókörűek. Uff, én beszéltem.)

### GSTV, TE MINDENEM!

Most néztem meg a GSTV offline-t, nagyon jó volt. Hozta a megszokott színvonalat! Bár hiányoltam a vicces kép- és videobevágásokat, de sebai! Felsorolnám, amik tetszettek.

Először kezdeném a Felkonffal: Duncan azt mondja, süt a nap, erre Eskin bevág

lazán egy ördögvilág, ez tetszett! (Mellékesen az is, ami Eskin pólóján van: „Ez itt a klónom!”) Amúgy Duncan tényleg monoklis?

A játékvideók: tetszettek, csak miért nem olyan videókat mutattok be, amit ti csináltatok, és amin ti játszottok?

Kerekasztal: szokás szerint nem kerek, de tetszett a műsor! Sokat lehetne egyébként vitázni a Windowsról és a „konkurenciáról” (szerintem)!

Másvilág: tetszett az édeshármasszólás az elején Gyutól! Ki az a marha, aki beszólt Eskinnek? Még hogy túl nagy a dekoltázs! Amúgy én is készítem a transzparensem, hogy TÖBB DEKOLTÁZST ESKINTŐL!

Ja, a Moont én is látni akarom most, most!

Mélyvíz: jó-jó, lehet, én is beruházok majd egy olyan alaplapra, ha sok pénzem lesz!

**Ibram Gaunt**

**Ibram, drága kicsi szívem, egyezünk ki valamiben. A magyar TETSZIK szó írása nem TECCIK, ahogy a TETSZETT sem TECSET (hanem TSZ és két T a végén)! Kijavítottam az összeszt, de kérlek szépen, ne sértegesd ennyire szép anyanyelvünket, nem érdemi meg! Tévedni szabad, hiszen emberek vagyunk, de szándékosan/rendszeresen az nem szép dolog. Eskin egyébként egy nagyon laza leányzó, öröm tőle mintegy 10 méterre dolgozni. Duncan csak olyankor monoklis, ha valaki bevág neki egyet – ismervé őt, ilyen azért elő-előfordulhat néha :) A mostani GSTV-ben is lesznek olyan videók, amikkel mi játszunk, például a *Simon*, a *Free Realms* vagy az *Aion* (ha bekerült végül). Általában vegyessen választunk saját és idegen videókat. És igen, egyetértünk, több dekoltázst!**

### UTÓIRAT

Érthető módon ebben a hónapban legtöbbször a májusi GameStarral és annak sztárjátékaival foglalkoztak – volt, akinek öröm, egy biztos: aki lemaradt volna a játékokról, az július harmadika körül érdeklődjön a terjesztésnél, akkortájt kerülnek hozzánk vissza az országosan el nem adott példányok. Végre valakiben felmerült hozzám hasonló vélemény a játékok realizitkusságával szembeni szakértőkről – remélem, a jövőben csökken ezek száma és nő a dekoltázsoké. Én pedig addig is maradok

maximális tisztelettel,

### RÖVIDEN

Duncan széles látókörű, de érdekes véleményű fiatalember. Sokszor azért hívjuk meg a Kerekasztalba, mert ha ő ott van, tuti vita lesz – ez pedig felpörgeti a műsort. Hajlamos más állásponton lenni, mint mi – ez pedig nem a tájékozatlanság, hanem a más vélemény jele. Mazur mester pedig egy reneszánsz műveltségű úriember, tud ő ennél sokkal többet is, de tehetségét

főleg videojátékok kapcsán tudja csillogtatni.

Nagyon várjuk az októberi GS-t, elvégre nem minden nap 10 éves a GS. Nagyon várjuk, de sajnos nem tudom el jut-e valaha hozzám-vagy más külföldi olvasóhoz az „októberi”. Ugyanis van, hogy 1-1 lapszám kimarad: elkapkodják Magyarországon, így nekünk ide, Ukrajnába nem jut (hát hiába, a

GS az GS, nem tudom, jut-e majd ide a májusi kéjhömpölyből). És itt jönne egy hatalmas kérés: az előfizetők mellett gondolva azokra, akik valami módon nem tudnak előfizetni a magazinra, esetleg többet is nyomatathatnának, hogy nekik is jusson a jóból.

Mi is várjuk az októberi GS-t, hidd el. Kérésemet továbbítottam a cégvezetés felé.



GameStar

# ÚJDONSÁGOK

E3 első ké...

// ender

## DRÁGA FELEYM!

Micsoda E3 volt ez, kérem szépen! "A játékvilágban megmozdult valami", illetve "Megmozdult valami a játékvilágban", és persze "Nem tudom, mi van most a játékvilággal, de istenuccse mocorog itten valami, komolyan" – ilyen és ehhez hasonló témájú publicisztikák láttak napvilágot, ami teljesen érthető. Dalolt a mi szívünk, tapsikolt a mi kezünk, annyi izgalmasnál is izgalmasabb bejelentéssel szembesültünk! A következő oldalakon minderről részletesen be is számolunk Nektek, drága Olvasók, és persze Nektek is, Csak Képeket Nézegetők. Sőt, fokozva a fokozhatatlant, elképesztő infócúnaimival és képhurrikánnal szolgálunk a *Mass Effect 2*-ről, illetve a *Modern Warfare 2*-ről is, amelyeket nem kell bemutatnom. Így nem is mutatom be őket.

ender

# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2009

Soha nem volt még ilyen friss és üde, ki sírjából támadt fel //Mayer

**A Z E3 SZÉP VOLT, jó volt, imádtuk és szerettük, de 2008-ban megcsalt bennünket.**

A szervezők akkor úgy gondolták, hogy egy új koncepció szerint kell megrendezni az eseményt, hiszen az inkább egy flancos showműsorra kezdett el hajazni, mintsem a játékvilág jövőjét felvonultató rendezvényre. Azonban a játékipar bizony szeret bulit csapni, szeretjük a standokat népszerűsítő lenge öltözötű hölgyeményeket, és a fényben és pompában úszó bemutatókat. A csalódás után tehát nem volt más járható út, mint a régi. Aggódunk, hogy a tavalyról megmaradt szomorúságunk az idei E3-ra még rányomja bélyegét, szerencsére nem ez történt. Régi szerelmünk visszatért s mi könnyes szemekkel bocsátottunk meg neki, majd egymás karjaiba borulva lelkesedtünk a megannyi bejelentésen és eseményen. Az E3, kérem szépen, feltámadt hamvaiból.

**BEMUTATÓKKAL HÁBORÚZNAK**

A megannyi stand és kipróbálható játék mellett természetesen a legnagyobb fi-

gyelmet a 3 nagy konzolgyártó konferenciája kapta. A Microsoft immáron stabil helyet vívott ki magának az iparban, azonban továbbra sem lehetett tudni, hogy mivel kívánna a Nintendo gigantikus tortájából lecsippenteni egy nagyobb szeletet. A Nagy N ugyan biztos vezetőnek mondhatja magát, termékeit veszik, mint a cukrot, a tavalyi kiábrándító E3-as szereplés után volt mit javítania a hardcore gamerközönség szemében. A harmadik Sony továbbra is kapaszkodni igyekszik, így a legnagyobb nyomás rájuk nehezedett, ennek megfelelően nagy bejelentésekkel készültek. Azonban a kultikus Mario játékok folytatásainak a bejelentése, a PSP újriformált változatának felfedése, és a PS3 mozgásérzékelős kontrollereinek a bemutatása sem csapott akkora zajt, mint a Microsoft Natal névre keresztelt műve. A redmondiaiak nem egy egyszerű játékevezérlővel rukkoltak elő, hanem egy test-, hang- és arcfelismerő kamerával, mely elsőre hihetetlenek, élőben látva csodának tűnt. A részletekről a következő oldalakon olvashattok.

**JÁTÉKBÓL NEM ÁRT A SOK**

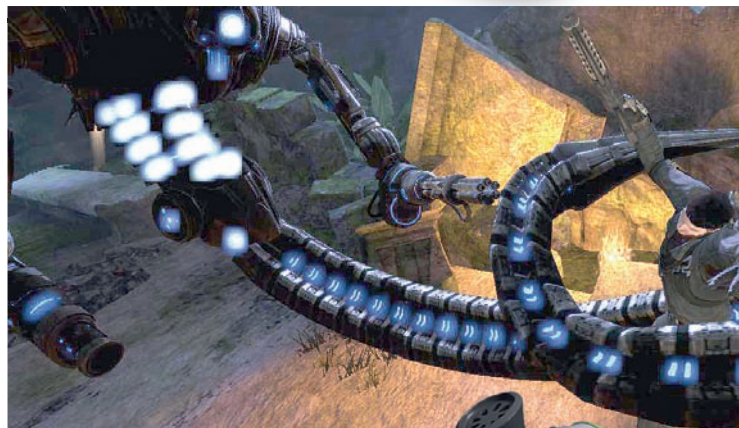
Azonban az E3 nemcsak a konzolhőbőrről egy újabb harcmezeje, a kiadók és fejlesztők rengeteg már bejelentett művel igyekeztek lenyűgözni bennünket, és természetesen témérek újdonsággal is szolgáltak számunkra. És igen, végre visszatértek a csodás hölgyek, kik az általuk promotált játék nevével ellátott topban feszítve is csodálatosak, de kedvenc karaktereinknek beöltözve egyenesen elragadóak! Volt itt nekünk minden, mi szem-szájnak ingere. Bemutatkozott végre James Cameron következő nagy dobásának a játékváltozata, az *Avatar*, amely megváltoztathatja a filmek játékadaptációról kialakult rossz képet. Végre teljesen saját játékot kaptak Rayman nagy ellenfelei, a idióta vényulak a *Rabbids Go Home* személyében, Sam Fisher pedig teljesen újjászületett és keményebb, mint valaha a *Splinter Cell Conviction* újragondolt változatában. Megtudhattuk, hogy a *Need for Speed Shift*-ben miért is lesz érdemes futamok közben is alkoznunk, és a *Star Wars: The Old Republic*







A Dante's Inferno egy adaptáció. Méghozzá az Isteni színjáték játékváltozata. Az pedig pokolban játszódik. Azt pedig félik és nem szeretik sokan. Ennek megfelelően egy keresztény csoport hangos tüntetésbe kezdett transzparenszekkel felszerelve az E3 épülete mellett, mondván, hogy a vallás nem játék, kiváltképp a pokol világával szórakozni nem az. Végül kiderült, hogy az egész nem más, mint egy vírusmarketingnek nevezett jelenség, amelyet az Electronic Arts rendelt meg. Bevált, hiszen mindenki erről beszél azóta.



## HA TE MONDOD...

**„Szerintem az egész odáig fog fajulni, hogy a piac fele a mozgásérzékelős technológiát támogató játékokból fog állni. A másik fele pedig marad a tradicionális kontrollerek útján.” — John Riccitiello, EA**

E3 exkluzív trailerének köszönhetően minden Csillagok háborúja-rajongó az állát kereszteti a padlón. Ismét feltámad a halál, akire szabadon ragadozhatunk majd az új *Aliens vs. Predator*-ban, és Csernobil hívó szava is megszólalt, amikor a *ST.A.L.K.E.R. Call of Pripjat* kerül reflektorfénybe. Azonban nem minden játék kapott akkora szeretetet, mint a többi. A *Left 4 Dead* folytatása idei megjelenéssel lett bejelentve, azonban a rajongók máris bojkottra szólítanak minket, mondván, hogy a Valve hazudott nekik! A *Dante's Inferno* esetében azonban nem az internet lángolt fel, hanem az E3 szomszédsága, ahol egy kisebb tüntetés alakult ki az Isteni színjátékot feldolgozó játék ellen. Ez azonban végül kamunak bizonyult!

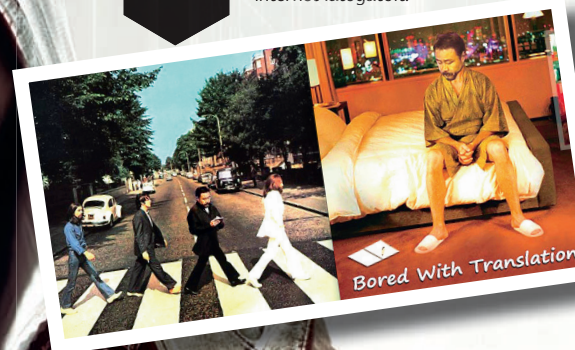
**DE HOVÁ TÚNT DÉMON HILL?**  
A pár napos rendezvényen bizony belead-

tak apait-anyait, azonban ennek ellenére sok játék háttérbe szorult, vagy tiszteletét sem tette a standokon. A *Crysis 2*-t bejelentették ugyan, de semmi kézzel fogható nem kapott belőle a világ. Merre volt a már évek óta dédelgetett és *Heavy Rain*, vagy a sokak által mára-mára kötelezőnek kiáltott PS3-árcsökkentés? Miért nem fedték fel az új *Zeldát*, és hol maradt a *Pikmin 3*? A hatalmas reklámhadjárat ellenére, miért kapott oly kis szerepet az *Assassin's Creed 2*, és miért bujkált a standok mélyén a *Guitar Hero: Van Halen*? Sok kérdés maradt bennünk a 2009-es esemény után azonban tény és való: az E3 visszatért, feltámadt és ismét vidámsággal tölt el bennünket az a rengeteg játék, amelyek bemutatásra kerültek. A következő oldalakon megpróbáltuk összeszedni a legérdekesebbeket nektek!



## HÍRESSÉG LETT A TOLMÁCS

A SONY KONFERENCIÁN bemutatták a *Gran Turismo* PSP-változatát. A prezentáló Kazunori Yamauchi tolmácsa azonban a megszokottól eltérő módon fordította a mester szavait. Kis cetlivel a kezében szépen gondosan jegyzetelt, majd unatkozó arccal maga elé meredve mormogta az angol mondatokat. Azóta híresség lett az ifjú emberből: „a tolmács, aki sz\*\*\*k bele”, és már többszáz photoshop kép szórakoztatja az internet látogatóit.





# Avatar

KIADÓ Ubisoft FEJLESZTŐ Ubisoft MEGJENÉS 2009 vége

**A FILMEK VIDEOJÁTÉK-ADAPTÁCIÓI sosem kecsegtetnek sok jóval. Az utóbbi időben szerencsére volt pár meglepetés, amelyek számát tovább növelheti az Avatar film alapján készülő játék.**

James Cameron nem egy egyszerű rendező, hiszen szeret különböző technikákkal kísérletezni, amelyek gyakorta be is jönnek. Javarást a 3D-s filmezés terén számít úttörőnek a mester, amelyben idén a következő lépés az Avatar címre keresztelt műve lehet. Természetesen a blockbuster-szagú filmes alkotások esetében egy játékadaptáció mondhatni kötelező, főleg akkor, ha egy akciódús sci-firől beszélünk. Cameron ezen a téren is próbál újdonságot hozni a rajongók számára, ugyanis az Avatar film által inspirált játék fejlesztése már akkor elkezdődött, amikor a film még csak a tervezőasztalon csücsült – ennek köszönhetően a két mű gyakorlatilag együtt született.

## SCI-FI A KÖBÖN

Az Avatar kőkemény sci-fi történet egy alaposan átgondolt világban felépítve. A 22. századra az emberek már nagy űrutazókká válnak, és messzi-messzi galaxisok feltárásán ügyködnek. Természetesen nem csupán a kalandvágy és a felfedezések öröme vezérli a Föld lakóit a világmindenség másik sarkába, ugyanis az erőforrások végesek, és jobb gyorsan találni egy ásványi anyagoktól hemzsegő bolygót, mint otthon várni, hogy elfogyjon az iPodból az akku. Egy messzi bolygó holdja, a Pandora ideális lenne pár ezer évre ellátni az igényeket, azonban a holdon a Na'vi faj képében már létezik őslakos civilizáció. Ők pedig érthető módon nem kifejezetten szeretnék, ha az emberek elvinnék azt, ami az övék. Emellett a humanoidok dolgát nehezíti, hogy a hold légtere számukra belelegezhetetlen. Erre megoldásul létrehoznak úgynevezett Avatárokat, akik Na'vi-ember hibridek, és távolról irányítható szuperkatonák. A történet középpontjában tehát dúl a háború emberek és Na'vik között, ahol az Avatárokat az igazi szenvedő alakok.

## JÁTÉK A FILM KITELJESEDÉSÉÉRT

A játék és a film nagyban különbözni fog egymástól, aminek mi nagyon is örülünk, hiszen a történet pontos visszaadása eddig nem sokaknak sikerült, ha adaptációról volt szó. Az egyetlen összekötő pont az univerzum, a fegyverek és a járművek, amelyeket a Na'vi és az emberek közti háborúban használnak. A filmben szereplő Sam Worthingtont ugyan a Terminátor óta szívesen viszontlátnánk egy játékban, azonban ha valóban olyan nagy lelkesedéssel készül az adaptáció, mint ahogy James Cameron szaval róla, akkor elnézzük a szereplésének hiányát. Az Ubisoft kezei között készülő Avatarban mindkét háborúzó frakció játszható lesz, ráadásul minden pályán választhatunk majd, hogy a Na'vi vagy emberek harcosait szeretnénk irányítani. A legnagyobb dobásnak azonban a 3D-s megvalósítás tűnik. Ez alatt pedig nem azt értjük, hogy az Avatar nem egy 2D-platformer lesz, hanem azt, hogy az IMAX és a 3D Digital mozikhöz hasonló élményben lehet részünk (elvégre egy Cameron-alkotásról beszélünk). Azt ugyan még nem tudni, hogy a King's Bounty: Armored Princessben is alkalmazott piros-kék lencsés szemüveg teszi-e majd ezt lehetővé, vagy valamilyen más kiegészítőt kell használnunk, de mindenképpen érdekes a kezdeményezés. Cameron a filmmel és a játékkal egy saját franchise alapjait szeretné lefektetni, amely akár több folytatást is megélhet. Azonban ha a játék és a film szoros fejlesztési kapcsolata meghozza gyümölcsét, nemcsak egy nagyszerű univerzumot tisztelhetünk az Avatarban, de esetleg a többi fejlesztő és filmkészítő stúdió is felfigyel majd a folyamatra. Mi csak reménykedünk!







A totális háború elérte  
a **Legjobb Választást!**



# Battlefield Heroes

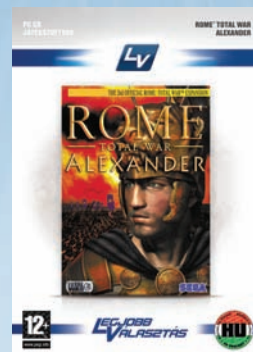
KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ DICE MEGJELENÉS 2009 nyara

**A BATTLEFIELD HEROES** sokat változott a bejelentése óta, szerencsére azonban ami a legmeghatározóbb részét képezte, az változatlanul maradt. Ez pedig nem más, mint a szórakoztató és humoros játékmenet, amelyet mostanáig csupán a zárt bétára feliratkozók tapasztalhattak meg.

## MEGŐL A DISZNÓFEJŰ NAGYÚR, ÉREZTEM, MEGŐL, HA HAGYOM

Aki esetleg még nem hallott volna a DICE legújabb művéről, annak ejnyebejnye, mindenesetre röviden és tömören arról volna szó, hogy egy második világháborút komikusan idéző rajzfilmes világban csatározik

egymás ellen a Royal és a National hadsereg, mi pedig ingyen és bérmentve élhetjük mindezt át a böngészőnkben futtatva egy humortól sem mentes TPS-ként. Fizetnünk azért kell majd, ha új ruhákkal szeretnénk egyedibbé változtatni karakterünket. Bizonyítottuk minderre, hogy a fejlesztőknek köszönhetően akár nindzsaként vagy kalózként is küzdhetünk. Nem tudjuk, pontosan miként is kerül e két öltözködési stílus a történelem ezen szakaszába, mindenesetre rendkívül szórakoztató látni egy fejkendős, falábú szakállas embert egy rakétavetővel rohangálva. Aki ehhez hasonló élményeket szeretne átélni, az nyáron immáron bétázástól mentesen megteheti!



MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT  
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A  
**CDPROJEKT**

[www.legjobbvalasztas.hu](http://www.legjobbvalasztas.hu)

**LEGJOBB  
VÁLASZTÁS**





# Rabbids Go Home

KIADÓ Ubisoft FEJLESZTŐ Ubisoft Montpellier MEGJELÉNÉS 2009 vége

**VALLJUK BE, RAYMAN és a révelő nyulak csatározása sosem volt az a kifejezetten Rayman-élmény,** amire már évek óta vágyunk. Ennek ellenére mi természetesen nagy rajongói vagyunk az ordibáló nyulaknak, így a soron következő játékkukat is nagy örömmel várjuk, főleg, hogy ezúttal szegény Raymant végleg nyugalmazzák a sorozatból. Ráadásul ezúttal nem is egy minijáték-kollekció formájában szórakozhatunk a nyulak örült kalandjain, hanem egy teljesen új játékmennel felépített műben. A *Rabbids Go Home* alaptörténete legalább annyira elborult, mint az elmúlt évek három alkotása.

## FÖLDIEKKEL JÁTSZÓ ÉGI TŰNEMÉNY...

A nyulak ugyan szeretnek köztünk ficánkolni, azonban a honvágy bizony be-

fészkelte magát a fejünkbe. Sajnos már maguk sem tudják, hogy pontosan merőről is kerültek ide közénk, azonban egy szép estén, teliholdkor előnti őket a vágy, ugyanúgy, mint minket, amikor Bora Boráról látunk képeket. Az új célpontjuk tehát a Hold, azonban ahhoz, hogy elérjék bolygónk kísérőjét, bevásárlókocsiba kell ülniük, hogy a lehető legtöbb kacatot összegyűjtve megépíthessék égig érő tornyukat. A játékban az emberek világában kell majd furikáznunk, összegyűjtve a lehető legtöbb szemetet, amit csak találunk. Először csupán apróbb kis dolgokat szedhetünk fel, majd ahogy haladunk előre, már rendőrautót vagy akár egy repülő sugárhajtóművét is megkaparinthatjuk enyves kezecskéinkkel. Amolyan *Grand Theft Auto* meets *Katamari Damacy*. Az elborult humor tehát garantált!



## Monkey Island

KIADÓ LucasArts FEJLESZTŐ LucasArts/Telltale MEGJELÉNÉS 2009. nyár



**A LUCASARTS A SHOW egyik legnagyobb meglepetését szolgáltatta a *Monkey Island* széria felújításával.** A *The Secret of Monkey Island Special Edition* a kultikus sorozat első részének átdolgozott irányítással és újrarajzolt grafikával rendelkező remake-je. Gondolva a kezdő kalandjátékosokra, elakadás esetén tippeket kérhetünk. A veteránok vélhetően azt a funkciót értékelik majd a legtöbbre, ami egyetlen gombnyomás-

sal lehetővé teszi, hogy egy szempillantás alatt ide-oda ugorjunk a régi, SCUMM motoros változat és az újabb kiadás között.

## BÚJT AZ ÜLDÖZÖTT, S FELÉ KARD NYÚLT BARLANGJÁBAN

Az összesen öt epizódra szabdalt *Tales of Monkey Island* már Guybrush Threepwood és a többi feledhetetlen szereplő újabb kalandjairól szól.



Az első epizódban Guybrush kedvesét, Elaine-t elrabolja LeChuck, a hős kalózpálantha pedig megkísérli kiszabadítani. A balul elsült akció során a lángoló koponyájáról ismert ka-

lóz újra ember lesz, a hajó felrobban, Elaine-nek nyoma vész, hősínek pedig egy ismeretlen szigeten vetik parta a hullámok, ráadásul még egy átok is sújtja.

## Lost Planet 2

**A LOST PLANET ELSŐ FELVONÁSA több mint 1 millió példányban kelt el, és ennek nagyon jó okai voltak:** remek látványvilág, érdekesen felépített univerzum és szórakoztató többjátékos mód. Persze volt azért pár bökkenő, hiszen a lassú mozgás, és a limitált nézet okozott néhány frusztráló szituációt. Dehát mire is valók a folytatások, ha nem a hibák kiküszöbölésére? A Capcom legalábbis olybá tűnik, így gondolkodik a *Lost Planet 2* esetében.

### ELVADULT TÁJON GÁZOLOK

Történetünk 10 évvel az első epizód után játszódik, ekkorra már drasztikusan megnövekedett az E.D.N. III bolygón az átlaghőmérséklet. Olyannyira, hogy egyes területek teljesen felszabadultak a hó fogságából, az új úr pedig a dzsun-

gel. A korábbi hibák kijavítása aként olyan ficsörök jelennek meg, mint a futás gomb (igen, végre futhatunk is!), illetve a bővített nézelődési lehetőségek, amelynek köszönhetően sokkal szabadabban nézelődhetünk, mint az előd esetében. Mindezt megfejték egy négyjátékos kooperatív multimókkal is, amelynek köszönhetően immáron nem kell egyedül szembenézniük a gigantikus méretű bossokkal! A Thermo Energiánk ezentúl nem fogy drasztikusan magától, csupán akkor csökken, ha folyamatosan használunk bizonyos fegyvereket. De semmi gond, hiszen egy bajtársunk tápolhat minket a sajátjából, ha éppen nem volna elég manánk. Ennek köszönhetően akár harctéri orvos szerepét is megkaphatja a haver, akivel együtt játszunk, tovább növelve a stratégiai és taktikai érzék szükségét.







# Splinter Cell Conviction

KIADÓ Ubisoft FEJLESZTŐ Ubisoft Montreal MEGJELÉNÉS 2009.

**2 ÉVVEL EZELEŐTT A UBISOFT megmutatta a világnak, hogy lehet a *Splinter Cell*t másképp is csinálni,** új vizekre eveztetve a népszerű árnyékban bujkálós, lopakodós akciójátékok műfaját. Aztán jó titkos ügynökhöz méltóan a *Conviction* címre keresztelt folytatás eltűnt a szemünk elől, csupán néhány aggodalomra okot adó rossz hírt hagyva maga után. A vadonatúj koncepció ugyanis megosztotta a rajongókat, ráadásul a minőséggel sem voltak megelégedve a Ubisoftnál, így sokan már temetni kezdték Sam Fisher küldetéseit. Szerencsére nem döfték kést a sorozat szívébe, csupán a fejlesztést kezdték teljesen elölről. Elfeledhetjük hát, amit eddig a *Conviction*ról tudtunk, a játék az idei E3-on ugyanis teljesen új fényben pompázott.

## BOSSZÚT FORRALVA

A *Double Agent* története szerint Sam Fisher lánya gyilkosság áldozatává

vált, amelyet az apuka még nem tudott megbosszulni. A *Conviction* kezdetére Mr. Fisher végre teljesen megszabadult a kormány által üzemeltetett Third Echelon árgus szemeitől, így végre intézheti saját ügyét. Kedvenc lopakodónk csak magára számíthat, ezáltal sokkal keményebb és hangosabb akciókat várhatunk. No persze ez nem azt jelenti, hogy Ubiéknél kukába vetették volna a settenkedés művészetét, csupán annyit tesz, hogy ezután nem lesz lehetetlen egy pályát végigvinni, ha nem rejtőzünk el minden egyes árnyékban. Mikor eltűnünk szem elől, a képernyő széle elsötétedik, halvány lesz minden s csupán az ellenfelek és a használható tárgyak pompáznak majd eredeti színükben.

## LOPAKODNI? INKÁBB ÜTNI!

A harcrendszer is változáson megy keresztül: bujdosás közben Sam ki-

választhatja, hogy mely objektumokat szeretné megcélozni, sőt ezeket akár össze is kapcsolhatja. Ha egy kiszemelt ellenfél lőtávon belülre ér, megjelölése pirosra vált, majd egy gombnyomással el is intézhetjük. Az összekapcsolásnak köszönhetően mindezt akár több ellenséggel is megtehetjük. Azonban ha rossz időben kezdjük meg az akciót, akkor könnyen lehet, hogy sikertelenül járunk, lebukunk, és csak az ellenség figyelmét vonjuk magunkra. Ilyenkor az AI megjegyzi, hogy merre is látott minket utoljára, majd arra a pontra kezd el fókuszálni. Egy megkerülő csellel így akár saját végzetükbe is csalhatjuk rosszakaróinkat. A *Conviction* olyan változásokat hoz tehát a *Splinter Cell* sorozatba, amelyek lehetnek forradalmiak, de az is elképzelhető, hogy a játék az utolsókat rúgja. Mi azért bizakodunk!

## Precíz kivégzések Sam Fisher harcművészete



**KEDVENC** ex-titkosigányokunk a *Conviction*ben a világ számos különleges egységében is alkalmazott krav maga harcművészetét gyakorolja. A budapesti születésű Lichtenfeld Imre által létrehozott stílus a legtöbb harcművészettel ellentétben inkább gondolkodásra, jó helyzetfelismerésre és gyorsaságra ösztönöz.



# Nintendo

# SAJTÓKONFERENCIA



**A NINTENDO TAVALYI E3-AS bemutatója amolyan övön aluli ütészé lett maradt meg a hardcore játékosok emlékezetében.** Idén tehát nem csupán egy igazán ütős műsort kellett produkálnia a japán cégnek, de jövőre is kellett tennie a tavalyi baklövéseket.



## A VÍZVEZETÉK SZERELŐ KÉT-SZER CSENGET

A megszámlálhatatlan Wii-tulajdonos már évek óta egy új *Mario*-ért kiált, hiszen a *Galaxy* alcímre keresztelt 2007-es ugrabugra-móka olyan jól sikerült, hogy kötelező a repeta. A Nintendo úgy tűnik, meghallgatta a nagyjérdeműt, és rögtön két *Mario*-játékkal is kedveskedik a jövőben. Idén év végén kerül a boltok polcaira a *New Super Mario Brothers Wii*, amely a klasszikus 2D-platfomerek idejét idézi meg látványban és játékmódban. Igazán azok fognak örülni, akik a régi NES és Super Nintendo klasszikusokon csak nézni tudták a havert, ahogy játszik ugyanis az új *Wii*-s *Mario* játék akár 4 fővel is játszható egyszerre. A pályákon végigszaladva egymásért és egymás ellen is küzdhetünk egyszerre, hiszen a játékosok külön-külön is gyűjthetnek pontokat, azonban bizonyos fejtörőket csak többen tudnak megoldani. Online játékmód sajnos nem lesz, de a többjátékos *Mario* mászkálás már egy régi követelésünk a Nintendo felé. E mellett persze nem maradhat el az olasz vízvezeték-szerelő 3D-s kalandja sem, a milliós példányokban eladott *Super*

*Mario Galaxy* sokak örömeire folytatást kap jövőre! Sokat nem árultak el a játékról, de ezúttal lehetőségünk lesz Yoshi hátán lovagolni intergalaktikus utunk során, és persze több és bonyolultabb fejtörőket is kapunk.

## EGÉSZSÉGESEN TOVÁBBRA IS

Természetesen nem maradhatott szerep nélkül a japán cég egyik legfőbb casual zászlóshajója, a *Wii Fit* sem. Már közel 20 millióan állnak és dülöngélnak boldogan a Nintendo kis fehér műanyag láb-törőjén, azaz a Balance Boardon, miközben gőzerővel küzdenek a zsírpárnák ellen. Nem meglepő hát, hogy idén év végén érkezik a folytatás *Wii Fit Plus* néven. Személyi edzőnk újabb gyakorlatokat kínál majd számunkra, és lehetőségünk lesz külön egy-egy testrésze is gyúrni. Emellett 15 új minijáték is helyet kapott a programban, hogy a testépítés mellett a szórakozásra is jusson egy kis idő. Futkározhatunk méretes golyók elől Indiana Jones módra, hógolyózhattunk *Gears of War*-szerű fedezékrendszer mellett, illetve gördeszkázhattunk, de lesznek fejtörőjellegű tornák is, amelyek egyesítik az edzést a *Brain Age* játékokkal. No és persze nem lenne E3-as Nintendo sajtóbemutató új periféria nélkül. Ha azt gondoltuk, hogy a Balance Boarddal, a *WiiWheel*lel és a különböző felcsatlakoztatható kiegészítőkkel kifogynak a Nintendónál az ötletekből, akkor nagyot tévedtünk. A frissen

bejelentett *Vitality Sensor* bármennyire is baromságnak tűnik, valódi, létezik és hamarosan megjelenik. A *Wii*mothehoz csatlakoztatható kis kutyútt csak rá kell csíptetnünk az ujjunkra, majd az érzékelve az életjeleinket, felméri, hogy mennyire is működünk egészségesen. Orvos sem kell már nekünk!

## ÉS MI VAN A HARDCORE-RAL?

Az igazán hardcore játékosok számára felüldülést jelenthet a *Metroid: The Other M*, amely a népszerű sorozat újragondolásának ígérkezik. A Retro Studios által fejlesztett *Prime* sorozat sikeresen emelte az FPS-ek világába Samus Aran kalandjait, a Team Ninja által fejlesztett *Other M* viszont inkább a történet moziyszerű tálalásával igyekszik majd megnyerni minket. Mindez furán hangozhat, hiszen a *Wii*-ről beszélünk, azonban a trailert látva bizakodóak lehetünk. A kevés információból annyit sikerült már leszűrni, hogy az FPS-ek, a TPS-ek és a platformerek legjobb pillanatait gyűrjék ezúttal egybe. Összességében a Nintendo nem dobott nagyot, de hozta a kötelezőt idén. A két *Mario* játék, a *Wii Fit Plus* és a *Metroid* címek mellett megemlékezésre kerültek a készülő *Zelda* és *Pikmin* játékok, így az utóbbi hónapok silányabb termése után végre lelkenedezhetnek a *Wii*-tulajok, és lelkenedezhetnek Satoru Iwatának, hiszen pénznyomdájuk nem áll le még egy ideig.





# Need For Speed: Shift

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ Slightly Mad Studios MEGJENÉS 2009. ősz

**A NEED FOR SPEED SZÉRIA idén új-jáéled. Szkeptikus füleink hallhatták már ezt párszor, de lehet, hogy ezúttal tényleg így lesz.**

Az autóversenyzős sorozat szebb napokat is megélt évekkel ezelőtt, azóta mintha lejtőn versenyezne egyenesen a megsemmisülés felé. Szerencsére az EA nem vetemedett arra, hogy egyik legnagyobb múltú sorozatát a sülyesztőbe vesse, ehelyett inkább egy teljesen új koncepció szerint szétosztotta a lapokat, hogy mindenki a lehető legjobban járjon. A casual réteg számára készül a *Nitro*, amely a Wii- és DS-tulajokat hivatott szórakoztatni, azonban az igazi rajongók a *Shiftre* ügyelnek, amely végre talán a szimulátorosabb irányba viszi az *NFS* világát. Az új játék járgányait már elvihettük pár körre, amely alapján le-szűrhetjük, hogy vezetni végre ismét élvezet lesz, azonban valljuk be, minket az

is érdekel, hogy milyen körítés mellett tehetjük mindezt.

## MOTIVÁLT VEZETÉS

Az E3 alkalmával sikerült egy kis betekintést nyerni a *Shift* karriermódjába, ahol végre olyan újítások is felbukkantak, amelyek a korábbi *NFS*-játékokban még csak kezdetlegesen sem voltak jelen. A készítő nagy hangsúlyt fektetnek arra, hogy kellően motiváltak legyünk versenyés közben, és ne elégedjünk meg egy stabil rajt-cél győzelemmel. Immáron nem elég tehát nyerni és gyűjteni a pénzt versenyről versenyre, a fejlesztéseink „költéseit” ugyanis a futamok alatt kell összeszednünk. Vezetés közben ugyanis különböző pontokat szerezhethetünk. A tiszta előzésekért, és a kanyarok zökkenőmentes beviteléért Precision pontok járnak. Azonban ha nem kenyerünk a kimért és mesteri vezetés, és in-

kább más autók testi zaklatásában leljük örömminket, akkor bátran koccanhatunk ellenfeleinkkel, vagy akár rommá is zúzhatjuk őket, ezekért a mozdulato-kért ugyanis Aggression pont jár. E kettőt gyűjtve kaphatunk különböző fejlesztéseket, vagy akár új járgányokat. A Precision értelemszerűen a vezetés megkönnyítését szolgáló eszközöket szabaddítja fel számunkra, míg az Aggression az offenzív autózást erősítő kiegészítőket.

## OSZTJÁK A DÍJAKAT

Nem elég tehát csak nyerni a versenyeket egymás után, a futamok alatt is teljesítenünk kell, ha egy új kocsi vagy egy fejlesztésre akarunk gyűjteni. E két pont kategória mellett szerepel további kettő is: ha futamok közben különböző nehézségű feladatokat teljesítünk, akkor a rendszer jelvényekkel jutalmaz bennünket. Ezek a jel-

vények, avagy hivatalos nevükön Badge-ek, hasonlóak az Xbox Achievementjeihez, azzal a különbséggel, hogy itt nem csupán büszkeség tárgya a leggyorsabb kör, vagy a legtöbb bezúzott autó, hanem a játékmenet szerves része. Persze azok, akik nem szívesen figyelnek ilyen apróságokra, és inkább mennek a saját tempójukban, végig a mezőny elején futva, a versenyt megnyerve, a futamok végén szintén pontokban részesülnek. Csillagokkal jutalmazza verseny-béli teljesítményünket: mennyi ideig is haladtunk az első helyen, hányadik helyről jöttünk fel és a többi ehhez hasonló kritérium alapján. A fejlesztők elsősorban arra törekednek, hogy ne csak a győzelem miatt legyen érdemes végigfutni egy versenyt, így vagy úgy kapunk valamit a végén. A *Shift* a kezdeti nehézségek ellenére kezd viz-szahozni a reményeinket, összes meglátjuk, hogy feltámad, vagy végleg elhal a *Need for Speed* sorozat.







# Rouge Warrior

KIADÓ Bethesda Softworks FEJLESZTŐ Rebellion  
MEGJELENÉS 2009 vége

**RICHARD MARCINKO** amerikai hadműveleti szakértő számos háborút megjárt, az ekkor szerzett tapasztalatait pedig regény formájába öntve osztotta meg a világgal. Most a Bethesda és a Rebellion együttműködésének köszönhetően mi is átélhetjük az egykori SEAL-tag küldetéseit. Ugyan a játék nem valódi újdonság, hiszen 2006-ban már találkozhattunk a nevével, azonban az akkor még Black Razor alcímmel ellátott projekt elhalt, és csak mostanság kapott új erőre. Az akkori ígéreték és bejelentések azóta elévültek, a játék új fejlesztők szárnya alatt új irányt vett. A taktikai FPS Észak-Koreában dob le minket, de a küldetések során a Szovjetunió földjére is eljutunk.

## JÓNI FOG, HA JÓNI KELL

Ekkor 1986-ot írunk, szóval a háború még bizony hidegnek számít a történelemlényekben, és a nagyhatalmak titkosabban titkosabb missziókkal próbálnak borsot törni egymás orra alá. Főhősünk, Dick Marcinko (az író neve a játékban), egy koreai katonai szállítmányt próbál megfékezni, mielőtt az szovjet kézbe kerülne és veszedelmet jelentene Amerikára. Ugyan valószínűleg a történeten alapulnak az események, amelyeket a *Rouge Warrior* során átélünk, mégsem ez lesz az, ami miatt érdemes lesz rá odafigyelni. A realiztikus történet hasonló játékmenetet is kíván, így hát akik nem kedvelik az észtelen lövöldözést, és inkább a gondolkodóbb és taktikusabb shooteret szeretik, azoknak érdemes lesz elvinniük egy körre a játékot.



# Star Wars: The Old Republic

KIADÓ LucasArts / Bioware FEJLESZTŐ Bioware MEGJELENÉS 2010.

**A CSILLAGOK HÁBORÚJÁNAK világa már számos formában megjelent a videojátékok piacán.** MMO-ként eddig csupán a Sony Online Entertainment által ismerhettük meg az Erő sötét és világos oldalát, azonban mára a csillag fénye szépen, lassan elhalványodott az égbolton. A BioWare azonban egy újabb online szórakozásra invitál minket a *The Old Republic* személyében, amelyre már csak azért merünk fogadni, mert a zseniális *Knights of the Old Republic* is tőlük ered.

## STAR WARS-REMAKE: A CSILLAGOK HÁBORÚJÁNAK, UJRA

Az E3-on debütált trailer alapján reményeink igazolódni látszanak, hiszen nagybetűs Star Wars-Hangulattal megáldott videót figyelve pelenkát kellett cserélni alattunk. Amikor a Sithek vérvörös fénykardjai egymás után nyílnak meg a sötétben, s mikor az Erő lovagjai egymásnak rontanak, már tudtuk, hogy a BioWare kezei között van a legjobb helyen egy SW MMO. Mindezt tetézi, hogy a stúdióra jellemző oly nagyszerű történetvezetés hosszúsága itt a többszörösére nő. Nem titkolják, hogy az eddigi összes alkotásuk dialógusait is összeadva sem kapnánk elég szöveget ahhoz, hogy a készülő TOR forgatókönyvét lepipáljuk.



Állítólag több szöveg van már most, mint a Maffiózók mind a 6 évadjában összesen, márpedig az 86 rész!



BUMBLEBEE™



# TRANSFORMERS

A BUKOTTAK BOSSZÚJA  
2009. JÚNIUS 24-TŐL A MOZIKBAN!

**8 FANTASZTIKUS ROBOT**  
**EGY JÁTÉK MINDEN KÖLYÖK KLUB MENÜHÖZ\***  
2009. JÚNIUS 24-TŐL A KÉSZLET EREJÉIG. A JÁTÉKKÉSZLET ÉTTERMENKÉNT ELTÉRŐ LEHET.



\*PLEASE REFER TO MENU BOARD FOR KIDS MEAL OPTIONS. TOYS NOT ACTUAL SIZE.  
AT PARTICIPATING RESTAURANTS WHILE STOCKS LAST FOR A LIMITED TIME. COST OF TOY IS INCLUDED IN THE KIDS MEAL PRICE.  
BURGER KING® AND THE CRESCENT LOGO ARE REGISTERED TRADE MARKS OF BURGER KING CORPORATION.  
©2009 BURGER KING CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.  
©2009 DWLLC & PRC. © 2009 HASBRO.



Robots, Transformers and all related characters are trademarks of Hasbro.  
© 2009 Hasbro. All Rights Reserved.

**DREAMWORKS**  
**PICTURES**

Copyright © 2009 DW Studios, L.L.C. and Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.



# Borderlands

KIADÓ 2K Games FEJLESZTŐ Gearbox Software MEGJENÉS 2009 vége



**A GEARBOX SOFTWARE által megálmodott jövőben emberek tömege utazik a galaxis másik végibe,** hogy a Pandora nevű még feltérképezetlen bolygón leljenek szerencsét. Pechükre azonban nincs más, mint hó és sivatás, így aki teheti, gyorsan lelép, aki nem, nos, az marad és szenved.

## MOST TÉL VAN ÉS CSEND ÉS HÓ ÉS HALÁL

A többéves szenvedés után a bolygó hosszú tele lassan átvált tavaszba, amely sajnos továbbra sem hoz virágzást, hanem annál több különösen agresszív lényt és titokzatos idegen technológiára utaló jeleket. Kalandjaink itt kezdődnek egy nyílt és szabadon bejárható világban, ahol a káosz az úr, és a túlélés az egyetlen cél. Különböző küldetésekkel szerezhethünk magunknak tapasztalatot és új fegyvereket, közelebb kerülve a bolygó rejtélyének megoldásához. Akár össze is állhatunk kalandozgatni három haverunkkal online üzemmódban, ekkor az egyjátékos kam-

pány során használt karakterünket is magunkkal vihetjük, nem szükséges újat indítanunk. Ráadásul a multiban szerzett tapasztalatainkat szintén továbbvihetjük az offline kalandok során. A 2K Games kiadásában megjelenő *Borderlands* érdekes és sajátos univerzummal bír, amely átmenetet képez a sci-fi, a posztapokaliptikus világok és a westernművek között.



# Assassin's Creed II

KIADÓ Ubisoft FEJLESZTŐ Ubisoft Montreal MEGJENÉS 2009 vége

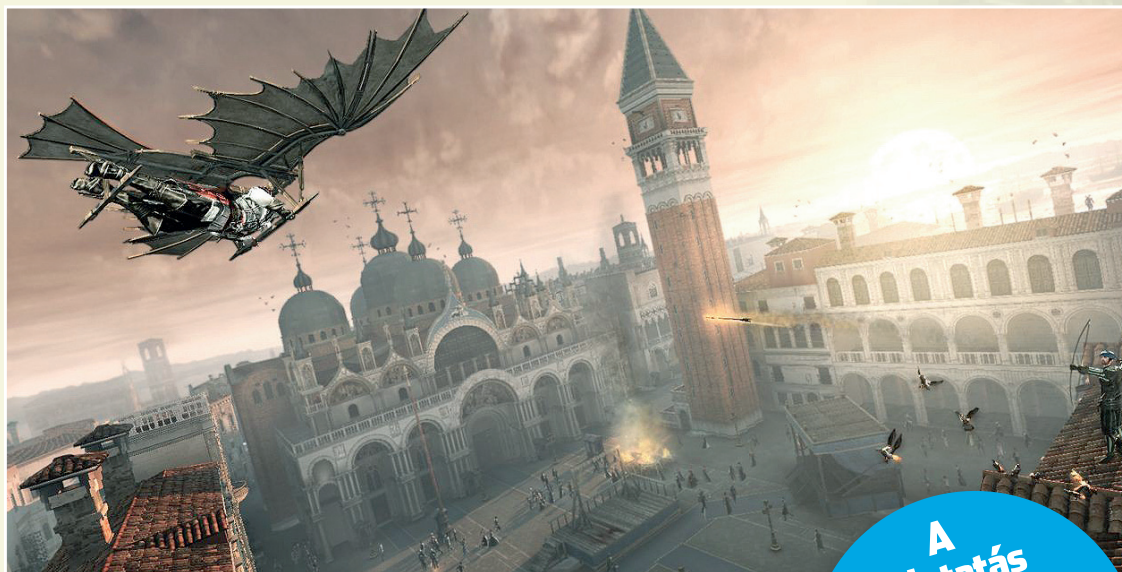
**AZ ORGYILKOS ALTAIR KALANDJAI** kétségkívül szórakoztatóak voltak, azonban a megannyi apróbb hiba miatt nem válhatott az *Assassin's Creed* első felvonása legendássá.

**A Ubisoft most javítani szeretne.**

Az orgyilkos-szimulátor következő állomásában továbbra is a napjainkban élő Desmond és gyilkolásban szakértő ősei szerepelnek a középpontban. Közülük ezúttal Ezion a sor, hogy az 1400-as évek Velencéjében tegyen rendet. Az új *Assassin's Creed* főszereplője nem született gyilkos, csupán egy olasz nemesi család sarja, aki boldogan és csöndesen élhetne volna életét, azonban családja lemeszárítása bosszúra készíti.

## SOKAN VAGYUNK, DE NEM ELEGEN!

Ezio egyszemélyes hadjárata során egy olyan összeesküvésről szerez tudomást, amely az egész országot, s tán az egész kontinens sorsát is érinti. A folytatás azonban nem csupán új időkbe és helyszínekre visz el bennünket, de játékmenetben is rengeteg új dologra kínál majd számunkra. Valljuk be, az első részben az AI irányította tömeg nem tett mást, mint céltalanul bolyongott a városokban. Velence népe azonban immáron sokkal aktívabb, s az E3-on vetített demó során láthattuk, hogy vígan tudnak mulatozni az



utcákon. Nincsenek továbbá sehohol a lébecoló papok, akik valamiért nagy rajongói az orgyilkosok öltözködésének. Megijedni nem szükséges, a tömeg továbbra is egyszerű fedezék számunkra, ha szeretnénk elvonni magunkról a figyelmet. Küldetéseink is új formában jelentkeznek majd ezúttal, ugyanis szerencsére az Ubisoftnál kukába vetették a korábbi játékmenetet, így nem kell majd ugyanazokat a felesleges köröket lefutnunk ahhoz,

hogy néhány haszontalan információval megkezdhesük célpontjaink likvidálását. Az orgyilkos missziók ezúttal sokkal összetettebbek, egymásra épülő feladatokkal, így valóban úgy érezzük majd, mintha egyre közelebb érnénk az eltávolítandókhoz. Az *Assassin's Creed* folytatásának fejlesztése során úgy tűnik, hogy a készítő valóban ügyeltek a kritikusok szavaira, így Ezio kalandja akár az év legizgalmasabbja is lehet.

**A folytatás nem csupán új időkbe és helyszínekre visz el bennünket**



# Aliens vs. Predator

KIADÓ Sega FEJLESZTŐ Rebellion MEGJELÉNÉS 2010 eleje

**A BG-386 PLANÉTÁN** létesített kolónia bányászai egy idegen civilizáció által épített ősrégi piramisra bukkannak. Kíváncsiságuk odáig vezet, hogy megbontják az építményt lezáró pecsétet, s ezzel a tettükkel riasztást váltanak ki a ragadozók világában. Az automatikus vészjelzés befogása után egy különítmény indul útnak, hogy újra lezárja a piramist, és megbüntesse a kíváncsi embereket. Ezalatt a mélyben szunnyadó királynő felébred, s minden erejével faja populációjának növelésén fáradozik. A telepések hamarosan két idegen és halálos ellenség között találják magukat, az utolsó reménysugarat a Gyarmati Tengerészgyalogság állig felfegyverzett kőkemény katonái jelentik.

Az E3 kiállításon láthattuk először mozgás közben a legelső *Aliens vs. Predator* FPS alkotóinak új játékát.

## MELYIKET VÁLASSZAM?

A ragadozó legnagyobb előnye az álcázás képessége. Emberfeletti fizikai képességeinek hála jókora távolságokat képes egyetlen ugrással áthidalni. A kiállított verzió sajnos sem a tengerészek, sem a savas vérű idegenek irányítását nem tette lehetővé, ám a fejlesztői nyilatkozatok szerint ők sem változtak sokat. A katonák hatalmas tüzerével rendelkeznek, viszont kevés sebést bírnak, velük szemben az idegenek pokolian gyorsak, és képesek szinte bármilyen felületen megkapaszkodni.





# Brink

KIADÓ Bethesda FEJLESZTŐ Splash Damage  
MEGJELENÉS 2010. tavasz

**HOSSZÚ IDEJE NEM HALLATTAK** már magukról az *Enemy Territory: Quake Wars* alkotói – az elmúlt két évet csapatépítéssel és egy új, forradalmian ígérkező koncepció kidolgozásával töltötték. Ennek eredményeként születik meg jövőre a szingli, kooperatív és többszereplős játékmódokat egyetlen masszívá gyűró *Brink*.

## NOÉ BÁRKÁJA ÚJRATÖLTVE

A nem túl távoli jövőben Ark, vagyis Bárka néven felépül egy kísérleti, önelátó, 100 százalékosan környezetbarát élőhely. Senki sem gondolta még akkor, hogy a tengerszint drámai emelkedése miatt idővel ez a gigantikus építmény válik az emberi faj utolsó menedékvé. Negyedszázaddal később az úszó platformok százaira épített Bárka a polgárháború szélére sodródik. Több tízezer menekült zsúfolódik össze a világ többi részétől teljesen elzárt Bárka alapítóival, s azok leszármazottaival. Huszonöt esztendő alatt felgyülemlt társadalmi feszültség készül kirobbanni, s csakis a játékoson múlik, hogyan ala-

kul a Bárka, s rajta keresztül az emberiség sorsa.

## AKKOR EZ MOST MI?

A *Brink* FPS, azzal a különbséggel, hogy a játékos szerepjátékokra emlékeztető módon mind egyszemélyes, mind kooperatív, mind többszereplős játékban tapasztalati pontokat gyűjt, amelyekért aztán különféle képességeket vásárolhat, illetve a meglévő tulajdonságokon javíthat – ehhez tartozik még a karakter külsejének megváltoztatása is. Ha kiválasztottuk a nekünk szimpatikus karakterosztályt (játék közben némi XP feláldozása árán kasztot lehet váltani), akkor bele is vethetjük magunkat a Bárka jövőjét meghatározó küzdelembe. Felépítést tekintve olyan, mint egy feladatközpontú multiplayer lövöld, amelyben társainkkal barikádokat számolunk fel, generátorokat javítunk meg, borsot törünk az ellenfél orra alá, azzal a különbséggel, hogy a társak és az ellenfelek helyét bármikor átvehetik emberi játékosok.

## MIRROR'S EDGE KEZDŐKNEK

A *Brink* sok tekintetben emlékeztet a *Mirror's Edge* parkour megoldásaira, ám

van egy lényeges különbség köztük. Míg a DICE játéka sokak számára frusztrálónak bizonyult, addig a *Brink* szükség esetén a játékos alá nyúl. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy kinézünk egy pontot, ahova el szeretnénk jutni, lenyomjuk a megfelelő billentyűt, és a program már is végrehajtja helyettünk a kívánt mozdulatsort.

A képeket elnézve nehéz elhinni, hogy ugyanez a grafikus motor dolgozott anno a *Doom 3* alatt is. Mint látható, a Splash Damage itt-ott belenyúlt a kódba, s főként saját fejlesztésű virtuálistextúra-technológiájuknak köszönhető az elért eredmény.



# S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat

KIADÓ Deep Silver FEJLESZTŐ GSC GameWorld MEGJELENÉS 2009. ősz

**MÍG A S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY** az alapjáték előzményeiről lebbentette le a fátylat, addig a *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat* már a záró képsorok utáni eseményekre fordít figyelmet.

Miután a játékos egy megtisztított, a Zóna szívébe vezető csapatot hagyott maga után, az ukrán kormányzat tanácsadói úgy vélik, elérkezett az idő a csernobili nukleáris létesítmény feletti ellenőrzés visszaszerzésére. Ennek jegyében veszi kezdetét a Fairway hadművelet. A nagyszabású akció első szakaszában légi felderítés útján kívánják feltérképezni a földi csapatok útjába kerülő anomáliákat és egyéb veszélyforrásokat. A misszió azonban kudarcba fullad, a helikopterek többsége pedig lezuhan. A rejtélyes eset

kivizsgálására az ukrán titkosszolgálat az egyik legjobb ügynökét küldi.

## ALUDJ CSAK, ÉN ÁLMODOM

Az új történet új szereplők, helyszínek, ellenfelek, fegyverek és továbbfejlesztett játékelemek nélkül nem sokat érne. Az 1.6-os X-Ray grafikus motorral életre keltett Zónában egyebek mellett a Pripyat folyón horgonyzó flottillát, Kopachi falut, a Jupiter gyárat és a Yanov vasúttárolást deríthetjük fel. Mindeközben Chimera és Burer típusú mutánsokkal is meggyűlik a bajunk, időnként pedig az eredeti koncepciónak megfelelően álomra kell hajtanunk fejünket. Végigjátszás után pedig semmi sem áll a Zóna kötetlen bebarangolásának útjába.





# Microsoft

# SAJTÓKONFERENCIA



**AZ XBOX 360 UGYAN NEM VEZETI az eladási listákat, de mindenképpen stabil lábakon áll,** hiszen remek játékkínálata a hardcore tömegeket és a casual játékosokat is egyaránt kielégíti. Mi persze ismerjük jól a Microsoft harcmodorát, így biztosra vettük a meglepetéseket az idei E3-as sajtóbemutatón.

## FOLYTATÁSOK ÉS MEGLEPETÉSEK

A játékkínálat természetesen tovább szélesedik: folytatást kap a *Crackdown 2*, amelyben immáron lehetőségünk lesz a haverokkal együtt szolgálni és védeni az emberiséget. A nagy kedvenc *Left 4 Dead* szintén kap egy második felvonást, amelyben újabb túlélők bőrébe bújva henteselhetjük a zombihordákat. A legnagyobb meglepetés azonban kétségkívül Hideo Kojima szereplése. A *Metal Gear Solid* egekig magasztalt atyja eddig szinte egyetlen jelentett a PlayStation szóval, az idők azonban változnak. A *Metal Gear Solid: Rising* személyében egy teljesen új játékkal debütálhat az *MGS* sorozat az Xbox 360 platformon. Úgy tűnik, hogy a *Final Fantasy* után egy újabb csatahajóját veszítette el a Sony. Egyértelmű, hogy a Microsoft tartja az eddig megszokott erős játékelhozatalát, azonban ezenfelül is próbálnak újdonságot hozni a játékvilágba.

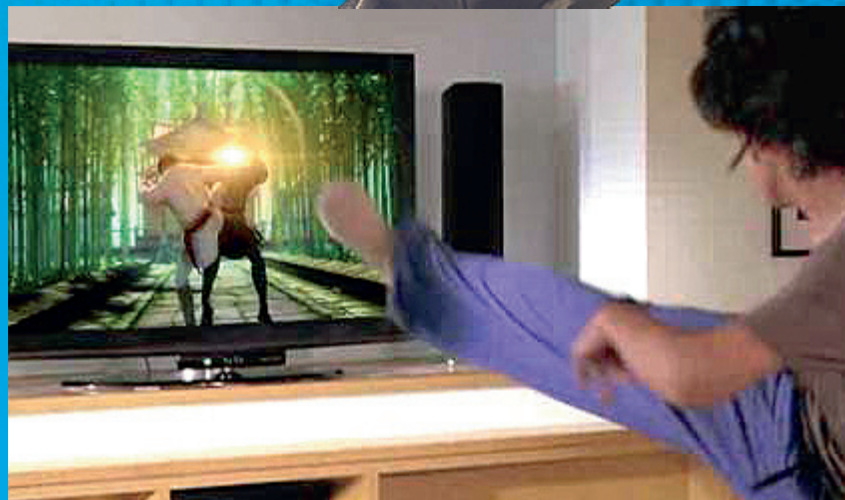
## JÖN A WII-GYILKOS?

A sokat emlegetett Project Newton ugyanis végre színre lépett. No nem az a bizonyos Newton kontrollert, amit már egy ideje emlegetnek a Wiimote leendő nagy ellenségéként. Azt ugyanis elfelejtethetjük, a Microsoft válasza a mozgásérzékelős hajcíhőben ugyanis nem egy kontrollertben rejlik, hanem egy kamerában. A hivatalosan Project Natal névre keresztelt kütyü célja, hogy tovább radikalmasítsa azt, amit a Nintendo tett a Wii-vel, mégpedig a játékok irányítását. A Natal egy kövérebb Wii Sensor Barra hajaz, azonban több két kis infra LED-nél egy boton. Az eszköz képes objektumokat és azok mozgását felismerni, arcot és hangot azonosítani és profilhoz kötni. A működés ismerős lehet azok számára, akik tropára nyúzták már azt EyeToy-t vagy a You are in the Movies kameráját, azonban ez jóval precízebb technológiával működik, és nem szükséges hozzá homogén háttér. Csak beállunk a tévé elé, elkezdünk kapálózni, és máris megy a bunyó a képernyőn. Emellett a menürendszert is vezérelhetjük az eszköz segítségével, de akár videotelefonálhatunk is más Xbox-tulaj haverjainknak. Olyan ez, mintha a sokat emlegetett Különvélemény elevenedne meg, annyi kívétellel, hogy most ez már szinte tényleg olyan. A Project Natal egy nagyszerű válasznak ígérkezik a Ninten-

do Wiimote-jára, azonban egyelőre nem igazán tudni, hogy mennyi játék is fogja támogatni az eszközt. Mindenesetre ami biztos, hogy az Xbox 360-as Avatárokat fejlesztő Rare már hegeszt játékokat a Natal számára, és Peter Molyneux is egy nagy dobásra készül.

## MOLYNEUX ÚJRA HÁJPOL

Ugyan élőben nem sikerült látni a Milóra keresztelt „virtuálshaver-programot”, csupán egy trailer formájában csodálhattuk meg a *Fable* sorozat atyjának legújabb agyszüleményét. Meg sem lepődünk azon, hogy Molyneux szinte teljesen átszellemülten kommentálta a videón látható eseményeket. Milo gyakorlatilag egy virtuális világban élő gyerek, aki felismer minket, beszél hozzánk, és reagál a válaszainkra, sőt, még az arckifejezéseinket is értelmezi. Azt ugyan még nem tudjuk, hogy ez most vajon a Nintendogs csúcstechnikás versenytársa, vagy valami beteges HAL 9000-klón, mindenesetre egyelőre kicsit hitetlenkedünk. Azonban ha a Natal valóban olyan pontossággal képes arra, amit a videóban láthattunk, akkor kétségtelen, hogy a Wii méltó vetélytársát sikerült letennie asztalra a Microsoftnak.





FÉLBELETÉPTÜK  
AZ ÁRAKAT!

## Street Fighter IV

KIADÓ Capcom FEJLESZTŐ Capcom MEGJELÉNÉS 2009. július

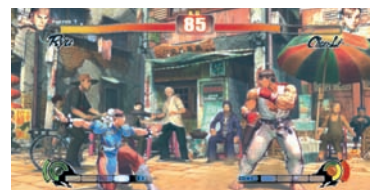
**HA VALAMI, AKKOR a verekedős játékok stílusa veszélyeztetett fajnak tekintendő a PC-n** mint játékegyesítő platformon, éppen ezért számít már-már játéktörténelmi szempontból is releváns eseménynek, hogy a Capcom bennünket is megörvendeztet a *Street Fighter IV*-gyel.

A PC-n is ismert *Street Fighter II* összes szereplőjét viszonlíthatjuk

néhány új karakterrel kiegészítve a *Street Fighter IV*-ben. A 3D-s környezetben, 3D-s cel-shaded technológiával megrajzolt karakterek a hagyományos hatgombos irányítás mellett csupán két dimenzióban mozogva püfölik egymást. A korszerű grafika és az új harcok mellett az életünk-ből eddig kimaradt kombórendszer, és az energiát fókuszáló támadá-

sok fűszerezik a megszokott játékelményt.

Végezetül érdemes még megemlíteni, hogy a Capcom egy különleges, csak a tengerentúlról megrendelhető PC-s kiadással is készül, ami másfélszer annyiba kerül majd, mint a normál verzió, ám egy, külön a *Street Fighter IV* kényelmes vezérlésére kihegyezett Mad Catz kontrollert tartalmaz.



MEGTAKARÍTÁS:  
3 000 FT

RÉGI ÁR: 7 990 FT  
ÚJ ÁR: 4 990 FT



MEGTAKARÍTÁS:  
4 000 FT

RÉGI ÁR: 8 990 FT  
ÚJ ÁR: 4 990 FT



MEGTAKARÍTÁS:  
3 000 FT

RÉGI ÁR: 7 990 FT  
ÚJ ÁR: 4 990 FT



MEGTAKARÍTÁS:  
4 000 FT

RÉGI ÁR: 8 990 FT  
ÚJ ÁR: 4 990 FT

# Left 4 Dead 2

KIADÓ Valve FEJLESZTŐ Valve MEGJELÉNÉS 2009. november

**A 2009-ES E3 EGYIK NAGY** meglepetése volt, hogy a Valve bejelentette, készül a tavalyi *Left 4 Dead* folytatása. A nemes egyszerűséggel *Left 4 Dead 2* címre keresztelt alkotásnak a többmillió rajongótábor egy része nem örült túlzottan, sőt attól tartottak, hogy mindez a *Left 4 Dead* további terméktámogatásának elhanyagolását vonja maga után.

### LÁPRA CSALVA

A négy új túlélő, a tévériporter Rochelle, a fociedző Coach, az autószerelő Ellis és a szerencsejátékos Nick egyesült erővel a georgiai Savannah-tól egészen a louisianai New Orleansig verekszi át magát a Mississippin élőholtaktól hemzsező mocsárvidékén. A folytatás tehát az új környezet, az új, illetve továbbfejlesztett fegyverek és ellenfelek mellett megőrzi az előd legfőbb jellemzőit, vagyis elsősorban a kooperatív multiplayer játékmódokra helyez nagy hangsúlyt.

### ADJ A POFÁJÁRA!

Az újdonságok szerencsére nem merülnek ki a fenti felsorolásban, egyebek mellett közelharcra is számíthat-

tunk. Míg korábban egyet jelentett a biztos halállal, ha elfogyott a lőszerünk, s egyetlen társunk sem tudott segítségünkre sietni, addig a *Left 4 Dead 2* már erre is kínál megoldást, mégpedig csupa olyan eszköz képében, amelyek megtalálhatóak egy átlagos amerikai háztartásban. A serpenyő, baseballütő, balta és mindenekelőtt a motoros láncfűrész kiválóan alkalmas arra, hogy akár tucatnyi élőholtat tartsunk sakkban, míg valami jobb fegyvert nem találunk, vagy segítség nem érkezik.

### RENDEZTE: ZACK SNYDER 2.0

A *Left 4 Dead* egyik legötletesebb vívmánya az ún. A.I. Director volt. Az így elnevezett mesterséges intelligencia folyamatosan figyelte a játékos teljesítményét, s ha úgy értékelte, hogy könnyedén boldogul, akkor rátett egy lapáttal, s több és erősebb ellenfelet zúdított rá. E megoldás előnye, hogy minden végigjátszás során más és más helyzetekkel találkozhattunk. A folytatásban az A.I. Director 2.0-s verziója gondoskodik majd szórakoztatásunkról. Miután a szoftver hatáskörét jelentősen kibővítették, most

már nemcsak az ellenfelek számát, támadásának irányát és intenzitását, a különleges mutánsok felbukkanását szabályozza, hanem immáron lehetősége nyílik hatásvadász módon belemenni az időjárás alakulásába, mennydörgést, villámlást, kiadós esőt, vihart és egyéb nyalánkságokat zúdítva a nyakunkba. Manipulálhatja a tereptárgyak elhelyezését, vagyis az egész pálya szerkezetét, átrajzolhatja a játékos által bejárható útvonalakat, a hangulat fokozása érdekében pedig dinamikusan váltogatja a napszakokat, továbbá a hanghatások és a játék közben hallható muzsika kiválogatása is az „ő” feladata.



**AZ AKCIÓ  
2009. MÁJUS 25-TŐL  
2009. JÚLIUS 1-IG,  
ILLETVE A KÉSZLET  
EREJÉIG TART.**

MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A

**CDPROJEKT**

\* AZ AJÁNLT FOGYASZTÓI ÁR A VÁSÁRLÁS HELYÉTŐL ÉS A KERÉKÍTÉSTŐL FÜGGŐEN ELTÉRHEZ. AZ AKCIÓ CSAK A JÁTÉKSZOFTVEK PC VERZIÓIRA VONATKOZIK. EGYES TERMÉKEK ÁRAI KÖZEL 50%-AL, MÍG MÁSOK ETTŐL ELTÉRŐ MÉRTÉKBEN CSÖKKENNEK AZ AKCIÓ IDŐTARTAMÁRA.



# Dragon Age: Vérvonalak

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ BioWarex MEGJELÉNÉS 2009. október

**AZ ELECTRONIC ARTS felhozatalából nem maradhatott ki konzolokon is bemutatkozó Dragon Age: Vérvonalak.** A Baldur's Gate szellemi örökösének kikiáltott dark fantasy RPG egy teljesen új világot, izgalmasnak ígérkező történetet, egymásra ható varázslatokat – a működő kombinációk automatikusan feljegyzésre kerülnek, így a későbbiekben bármikor megismételhetjük őket –, az egész játékot alapjaiban befolyásoló eredettörténetet, és felnőtteknek szánt pillanatokat tartogat számunkra. Bár alapvetően a magányos farkasok játéka lesz, az online közösség életét felpezsdítő, a regisztrált játékosok progressziója, karakterük statisztikai és teljesítménye mindenki által nyomon követhető lesz.

Már a megjelenés napján tonnányi letölthető tartalom közül szemezgethetünk, lévén a fejlesztők már közzétették a megfelelő eszközöket.

## CSAK FELNŐTTEKNEK!

A BioWare feltett szándéka, hogy minden ízében felnőtteknek szóló játékkal rukkoljon elő. Ez nemcsak a történet komorságában, a bizonyos fokú érettséget követelő, morális jellegű döntések meghozatalában nyilvánul meg, hanem a körítésben is. Ennek következtében a Dragon Age: Vérvonalak valósággal tobzódik a véres és erőszakos jelenetekben, illetve az érzelmileg túlfűtött, meglehetősen erotikus pillanatokot sem mérik majd szűk marokkal.



## Botrány

Left 4 Dead 2-bojkott



XXXXNC ex-titkosügynökünk a Convictionben a világ számos különleges egységében is alkalmazott krav maga harcművészetét gyakorolja. A budapesti születésű Lichtenfeld Imre által létrehozott stílus a legtöbb harcművészetellentétben inkább gondolkodásra, jó helyzetfelismerésre és gyorsaságra ösztönöz.



MEGTAKARÍTÁS:  
4 000 FT

RÉGI ÁR: 5 990 FT  
ÚJ ÁR: 1 990 FT



MEGTAKARÍTÁS:  
4 000 FT

RÉGI ÁR: 7 990 FT  
ÚJ ÁR: 3 990 FT



MEGTAKARÍTÁS:  
5 000 FT

RÉGI ÁR: 8 990 FT  
ÚJ ÁR: 3 990 FT



MEGTAKARÍTÁS:  
4 000 FT

RÉGI ÁR: 7 990 FT  
ÚJ ÁR: 3 990 FT



MEGTAKARÍTÁS:  
4 000 FT

RÉGI ÁR: 8 990 FT  
ÚJ ÁR: 4 990 FT



MEGTAKARÍTÁS:  
4 000 FT

RÉGI ÁR: 7 990 FT  
ÚJ ÁR: 3 990 FT



MEGTAKARÍTÁS:  
4 000 FT

RÉGI ÁR: 7 990 FT  
ÚJ ÁR: 3 990 FT

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK: [HTTP://WWW.CDPROJEKT.HU/FELEBETEPVE](http://www.cdprojekt.hu/felbetepve)



Sony

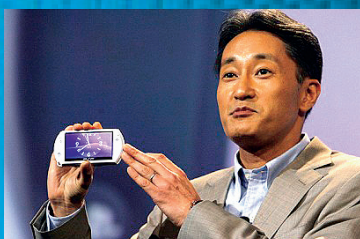
# SAJTÓKONFERENCIA



**A KONZOLHÁBORÚ HARMADIK helyezettje az utóbbi időben nem találja a helyét a piacon.** Az E3 ideális rendezvény arra, hogy egy kicsit javítsan a helyzetén a Sony. Rengeteg várható bejelentésről kerültek fel a netre idő előtti információk, amelyek bizakodásra adtak okot.

## ELŐTÉRBE A JÁTÉKOK

A Sony, ha az eladási listák első helyét nem is birtokolja, a kiszivárgott információk mennyiségének listáján minden bizonnyal ő lenne az első. Ezt ők maguk is elismerték némi kínos mosoly kíséretében. A japán cég mostanában kezd feltámadni szoftverkínálat terén, és a most bemutatott alkotások is tovább erősítik ezt a trendet. A Team Ico által fejlesztett *The Last Guardian* mindenképpen figyelemre méltónak ígérkezik. A *Shadow of the Colossus* alkotónak legújabb szerzeménye egy fiú és egy hatalmas szőrös/tollas állat kapcsolatáról szól majd (a lényt látva először a Végtelen történet szerencsés sárkánya jutott eszembe). Az előzetes információk szerint számolhatunk néhány könnyfacsaró pillanattal, izgalmas kalandokkal és agytornázó fejtevésekkel. A *The Last Guardian* mellett a *Final Fantasy*-bejelentésen lepődöttünk meg, illetve ugyan a *XIII* megjelenése még odébb van, már most tudni lehet, hogy bizony lesz *XIV* is! A *XIII*-at a Microsoft is megkaparintotta, azonban a frissen beharangozott *XIV* ismét PS3-



exkluzivitást élvez, bár az Xbox 360 oldaláról már sokan pletykálják, hogy ez sem tart sokáig.

## MERT MOZGÁSÉRZÉKELNI DIVAT

Akárcsak a Microsoft, a Sony is készült némi mozgásérzékelős mókával. Az egyelőre név nélkül prezentált technológia amolyan ötvözete lesz a Wiimote-oknak és az Xbox 360 Nataljának. A játékosok két „mágikus pálcát” kapnak a kezükbe, amelyeken egy-egy pontot figyel egy kamera. A PS3 a mozgásunkat 1:1 arányban értelmezi és így jeleníti meg az eseményeket a képernyőn. Egyelőre maradtak techdemo-szinten a prezentációval, konkrét játék nem került említésre az eszközzel kapcsolatban. Az egészen kicsit olyan volt a szaga, mint ha a Sony már kényszerből akarna választ adni a Wiimote sikerére.

## PSP-RÁNCFELVARRÁS

Nem érkezett meglepetésként a PSP Go! bejelentése sem, hiszen már hónapok óta pontos információkkal tudtunk nektek szolgálni a handheld várható ráncfelvarrásáról. A hírek pontosnak bizonyultak, hiszen a szövegszűzatható új PSP idén novemberben érkezik Japánba, majd ezt követően tovább terjeszkedik a világban. A Sony kézikonzolja elveti az UMD használatát, a játékok tárolására egy beépített 16 gigabájtos flashmemóriát biztosítanak. Egyelőre még nem tudni, hogy miképp akarják

kompenzálni azokat, akik mostani PSP-üket a Go-ra cserélnék, de nem szeretnék ismét megvásárolni a játékaikat a PlayStation Store oldaláról. A játékok ugyanis a lemezolvasó eltüntetésével kizárólag letöltésen keresztül válnak majd elérhetővé. Maga a belső hardver mit sem változik, a kütyü képességei maradnak a régié. A test kisebb lesz, és a kijelzőn is egy kicsit visszavettek a kényelem érdekében. A Sony azonban nem akarja megszüntetni a PSP-3000-esek gyártását, a Go-val ugyanis nem leváltani szeretnék az amúgy sikeres eszközt, hanem egy más megközelítést kívánnak nyújtani a PlayStation Portable márka számára. Az új handheld sokkal erősebb szerepet kap a videolejátszásban, és a beépített Wi-Fi- és Bluetooth-eszközök segítségével is a mobilitást kívánják növelni. Az idén megjelenő PSP Go! 249 dollárt kóstál majd, éppen annyit, mint a Nintendo Wii. Sokan tartják borsosnak ezt az összeget, és emellett hiányolják már hónapok óta a PS3 árának csökkentését, azonban a Sony nem kívánt nyilatkozni az ügyben. Az egyszer biztos, hogy idén a Sony néhány jobb hónapot produkált Japánban, és a konferencián elhangzottak alapján idén sikerülhet tovább csökkentenie a hátrányát. Azonban az olyan remek játékok, mint az *Uncharted 2*, a *God of War III* vagy a *LittleBigPlanet* PSP ellenére sem mondhatjuk, hogy ez az év a PS3-é lesz, amit a Sony már ígérnek egy ideje.





# Metal Gear Solid: Rising

KIADÓ Konami FEJLESZTŐ Kojima Productions MEGJELÉNÉS 2010.

**HIDEO KOJIMA CÉGE** már hetekkel a show előtt lázba hozott minden **MGS-rajongót** a folyamatos visszszámálással idegeket borzoló teaser oldallal. Sejtettük, majd közvetlenül az E3 előtt már tudtuk is, hogy újabb *Metal Gear Solid* készül, de az igazán nagy meglepetés csak később következett.

## FUKAR KEZEKKEL MÉRSZ, DE HISZ NAGY ŪR VAGY

A *Metal Gear Solid: Rising* multiplatform alkotás, és mint ilyen, PC-re is megjelenik. Egyelőre meglehetősen szűkösen mérjük az új epizódhoz köthető információkat. Azt már tudjuk, hogy e mellékszál főszereplője az a Raiden, akit a *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* végigjátszása során már irányíthattunk. A kibernetikusan felturbózott Ninja némileg eltérő harcmodorral rendelkezik, mint a jó öreg Snake, ezért számíthatunk a játékmenet megváltozására is. Ami biztosan marad, az az órákra nyúló átvezető filmek tömkelege. A *Metal Gear Solid: Rising* érdekessége, hogy minden támogatott platformon egyszerre mutatkozik be, így nem kell hónapokat, ne adj' Isten, éveket várnunk a PC-s verzióra.



# Final Fantasy XIV

KIADÓ Square Enix FEJLESZTŐ Square Enix MEGJELÉNÉS 2010.

A Square Enix már legalább négy éve elkezdte a következő *Final Fantasy MMORPG* munkálatait, ám a *Final Fantasy XIV* hivatalos bejelentésére csak az E3 alatt került sor.

A Haiderin világának részét képező Eorzea birodalmát szörnyű veszedelem fenyegeti, s csak hús és vér játékosok százezrei menthetik meg a végső pusztu-

lástól. A játékot egy, a CGI-animációkat a saját fejlesztésű Christal Tools grafikussal készült jeleneteket vegyítő videó segítségével mutatták be. Az elkotytyantott információmorszák szerint az új MMORPG más harcrendszert kap, mint elődje, ellenben a lények karakterisztikája alig változik.



# Homefront

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ Kaos Studios MEGJELÉNÉS 2010.

**A HOMEFRONT** alkotói nem kisebb nevet szereztek meg játékok történetének kidolgozásához, mint a **Conan, a barbár** és a **Vörös hajnal című filmek író-rendezőjét**, John Miliust. A választás nem véletlen, hiszen a *Homefront* koncepciója szinte egy az egyben megegyezik az utóbbi mozifilmével. A különbség annyi, hogy ebben az alternatív jövőben a kubai támogatás mellett végrehajtott szovjet invázió helyett a nagyhatalmi státuszba emelt Észak-Korea csapatainak amerikai ténykedését élhetjük át az ellenállók szemszögéből.

## KIM DZSONG ILNEK TETSZENE

2027-ben közel egy évtizednyi energiahiány után az Egyesült Államok

már csak árnyéka egykori önmagának, s a valahavolt szuperhatalom a terjeszkedő Észak-Korea célpontja lesz. A létszámban, fegyverzetben és technológia tekintetében is az amerikaiak fölött álló észak-koreaiak hamar felszámolják ellenfelük gyenge hadseregét, majd sikeresen likvidálják a kommunizmus áldásait értékelni képtelen ellenállók vezérét, és hajszálnyira kerülnek attól, hogy végleg bemattolják őket. Innen szép nyerni, tartja a mondas, s a személyes hangvételűre vett történet során lehetőséget kapunk a tőrlesztésre. A szimpla lövöldözés mellett üdítően hat, hogy időnként páncélosok, vagy repülőek támogatását is kérhetjük.



## MULTIKULTI

A műfajjal még csak ismerkedők által is könnyen kezelhető – így hangzik az ígértet – *Final Fantasy XIV* erényei közé sorolhatjuk, hogy lehetővé teszi PC-s, illetve PS3-as játékosok közös kalandozását, továbbá az általános gyakorlattól eltérően globálisan egy időben jelenik meg a japán, az angol, a német és a francia

nyelvű kiadás. Az már csupán hab a tortán, hogy a szervereket mindenki előtt nyitva tartják, így nem ütközik majd akadályba, ha európai helyett inkább amerikai vagy japán szervert választanánk virtuális alteregónk otthonául. Zárásként érdemes megjegyezni, hogy a fejlesztők egy Xbox 360-ra írt változat megvalósíthatóságát is vizsgálják.







# Bioshock 2

KIADÓ Take Two **FEJLESZTŐ** 2K Marin **MEGJELENÉS** 2009. október

**OKTÓBER UTOLSÓ NAPJÁN** újra alámerülünk, s megnézzük, mennyit változott Rapture városa tíz év alatt. Az első Big Daddy búvárruhájába bújva járjuk be az art deco stílusjegyeket magukon hordozó helyszíneket, miközben Little Sistereket átcsábításával biztosítjuk a fejlődéshez szükséges ADAM-ot. A bennünk motoszkáló kérdésekre („Hogyan maradtunk életben? Miért ébredtünk fel tízéves szenderegésünkből? Ki és miért rabol kislányokat a felszínről?”) adandó válaszok keresése közben egy új, veszedelmes ellenféllel, a Big Sisterrel is összefutunk.

## FOLYTATÁS ÉS ELŐZMÉNY EGYSZERRE?

Miközben a szóló kampány az első rész konklúzióját követő eseményekre derít fényt, addig a többszereplős játékmódok jóvoltából bepillantást nyerhetünk a Rapture békéjét feldúló polgárháború pillanataiba. Az egyik, tapasztalati pontokért cserébe szabadon fejleszthető (megnyitható új fegyvereket, valamint plazmidok és tonikok kombinációit használhatjuk fel) lakó bőrébe bújva ép és sértetlen állapotukban láthatjuk



viszont a jól ismert helyszíneket. A Digital Extremes által összedobott mindhárom multiplayer játékmód maximálisan tíz játékost támogat. Az E3-on egyelőre csak a Big Daddy szereléssel megfűszerezett deathmatch-ről rántották le a leplet. Ebben a pálya véletlenszerű pontján heverő búvárruhába bújva jókora előnyre tehetünk szert a többiekkel szemben.



# Mafia 2

KIADÓ Take Two **FEJLESZTŐ** 2K Czech **MEGJELENÉS** 2010 eleje

## LEGNAGYOBB MEGKÖNNYEBBÜ-LÉSÜNKRE a Mafia II nem kíván egy újabb GTA lenni, tehát az első rész hagyományait folytatja tovább.

A hangsúly továbbra is a helyét mozivásznak simán megálló történet elmesélésén, illetve a kor miliójének élethű újratereztésén van. Miután a '40-es és az '50-es évekről beszélünk, a városi közlekedés lassú üteme csupán minimálisan gyorsult, így igazán hajmeresztő száguldásban csak elvétve lesz részünk. Tűzharc közben most már fedezék mögé is húzódnunk, amely ideig-óráig képes állni a golyózáport. A másik, szintén kedvezően fogadott újítás a küldetések közötti automatikus mentések lehetősége.

Soha többé nem kell az elejéről újakezdenünk egy küldetést, csak mert az utolsó pillanatban eltalált egy kősa lövedék.

## NÉGY ÉVSZAK

A Mafia II különlegessége, hogy az 1945 és 1955 közötti időszakot öleli fel. Tíz év hosszú idő, s ennek nyoma játék közben is meglátszik majd. Nemcsak a szereplők változnak, hanem a helyszíneként szolgáló Empire City is más-más arcát fordítja felénk. Az idő folyamán az adott esztendő egy másik szakaszában eltérő időjárási körülmények között zajlanak az események. Példának okáért 1945-ből épp a leghidegebb téli napokat fogjuk ki, amikor még vastag hótakaró borítja a tájat.





# KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK

**2 DARAB GIGABYTE GV-N96TZL-IGI VIDEOKÁRTYÁT,  
AMELYEKHEZ AJÁNDÉKBA ADUNK 11 DARAB DAWN OF WAR 2 DOBOZOS JÁTÉKOT!**

## GIGABYTE GV-N96TZL-IGI

- NVIDIA GeForce 9600 GT grafikus mag
- 700 megahertzes magórajel
- 64 darab stream processzor
- 1800 megahertzes shader órajel
- 1 GB GDDR3 memória, 256 bites memóriabusz
- D-sub, DVI-I és HDMI kimenetek
- DirectX 10, OpenGL 2.1 támogatás
- NVIDIA SLI, PhysX és CUDA támogatás
- PCI Express 2.0 csatlófelület
- Ultra Durable VGA technológia, Zalman hűtés

GIGABYTE

[www.giga-byte.hu](http://www.giga-byte.hu)

### KÉRDÉS:

Milyen monitor kimenetek találhatók a GIGABYTE GV-N96TZL-IGI videokártyán?

GS A: D-sub, DVI, DisplayPort

GS B: D-Sub, DVI-I, HDMI

GS C: DVI-I, HDMI, DisplayPort

Küldd el a megoldást

(GS A, GS B vagy GS C)

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

**Megfejtéseiteket**

**június 17.-július 15. 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](mailto:sms@lax.hu).

# GameStar

# GIGABYTE™



# MASS EFFECT 2

**KIADÓ EA FEJLESZTŐ BioWare RÖVIDEN** A BioWare saját sci-fi univerzumában játszódó trilógia második része. Sötétebb, agresszívabb és brutálisabb.

**A megnyerhetetlen háború megnyeréséért Shepard öngyilkos küldetésre készül...** //mazur

**A** MIKOR MÉG FEBRUÁRBAN az első trailer megjelent a játékból, sokan meredtünk értetlenül a monitoron látható „Killed in action” feliratra. Már mint hogy tessék? Kicsinálták Shepardöt? Szemetek? A BioWare közben oltári jól szórakozott rajtunk, hiszen az E3-as trailerben már felbukkan hőstünk. Színre lépése persze még a játék szereplői közül is meglep egyeseket: „Shepard... de te meghaltál!” A BioWare ezek szerint mást is átvágott! Casey Hudson projektmenedzser szerint mindez persze akkor lesz igazán világos, amikor végre belevetjük magunkat a játékba, és utólag megértjük majd, miért épp ezt emelték ki az első trailerben... A BioWare ugyanis nagyobb ívű sztorival készült, mint amire bármelyikünk gondolt. Hatalmas



Álljunk le! Még nem késő inkább megbeszélni!



**i** Mivel a legnagyobb drámákra a beszélgetések során derül fény, ezért nem csoda, ha a készítők erre is kiemelt figyelmet fordítottak. Egész konkrétan hollywoodi effekteket pakolnak a játékba, jobban figyelnek a kameramozgásra és a beszélgetések folyamatát is filmszerűvé varázsolják. Popcornra elő!

vállalkozás, persze, hiszen a három játékon és három könyvön átívelő eposznak igazán kiválónak kell lennie, ha egyáltalán bele mertek kezdeni. Amit eddig láttunk, meggyőző volt: nemcsak a *Mass Effect* első része, de az azt megelőző könyv is bőven felül teljesített előzetes várakozásainkon. (Ha valakinek nem lenne világos, a BioWare a *Mass Effect*et trilógiának szánja, úgy, hogy minden epizódot egy-egy könyv előz meg.)

„Jó, ez egy rakás szöveg és karakter, hosszú sztorit összerakni nem olyan nagy mutatvány” – mondhatná valaki cinikusan, de az igazán mellbevágó az, hogy a tervek szerint a játékos döntései három játékon át fogják éreztetni hatásukat.

Ezért is érdemes kitérni korábbi *Mass Effect*-mentéseink mellett (és valószínűleg Ray Muzyka is ezért nyilatkozta, hogy nagyon reméli, a harmadik *Mass Effect* idejére még nem dobja piacra a Microsoft az Xbox 360 utódját...). No de erről majd később.

### REAPERS CREEPERS

Bár a *Mass Effect* legnagyobb vonzereje a történet, és a BioWare nyilván pókerarcra néz, amikor bárki érdeklődik felőle, már kiderült ez-az-amaz. Tudjuk, hogy Saren (és geth cimborái) csúfos vereséget szenvedtek ugyan, de most valami még nagyobb gonosszal kell szembenéznie a galaktikus hadszíntéren magának egyre nagyobb tiszteletet követelő

emberiségnek. A geth, de a reaper is ott ólálkodik a háttérben, most mégis új frontról érkezik támadás. Teljes kolóniák tűnnek el nyomtalanul – ami pedig igazán ijesztő, nem csupán a geth felségterülethez közel eső régiókban, hanem a galaxis egész területén. A nyomok egy titokzatos megállalást, a Cerberus Corporation irányába mutatnak, úgyhogy Shepard kolléga először őket és vezetőjüket („The Illusive Man”) fogja célba venni. Hogy az események váratlan fordulatot vesznek, nem meglepő: valószínűleg Saren sem üldögél a bárjain, sebeit nyalogatva, és az sem zárt, hogy a Cerberus Corporation (és alávaló gyilkológép-droidjaik) valamilyen módon az 50 000 évente komplett civilizációkat reggeliző reaperek malmára hajtják a vizet... És az is bizonyos, hogy Shepard az egész emberiség sorsát érintő „öngyilkos” küldetésre indul, amelyhez új tagokat kell toboroznia. Az E3-on láthattuk a szétszaggatott, lángoló Normandy-t, úgyhogy egyáltalán nem biztos, hogy az „öngyilkos” küldetés

**AZ ELSŐ RÉSZ SORÁN HOZOTT DÖNTÉSEINK NEM CSUPÁN A MÁSODIK, DE A HARMADIK RÉSZRE IS KIHATÁSSAL LESZNEK**



Távozok tőlem, shutdown!

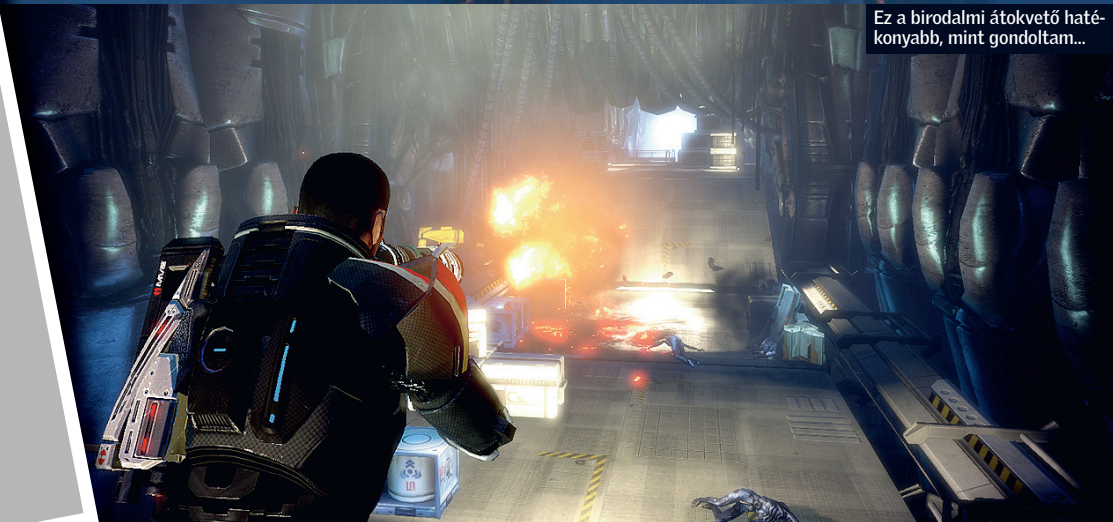
## Kemény legények

### A CERBERUS CORPORATION

rosszban sántikál: eleve mit várhatnánk egy olyan megacégtől, aki ekkora robothuszárokkal védi sötét titkait? A nagyobb robotszárak testéről akár darabokban is lelövöldözhetjük a páncélt, de kecses, nőies robotbarátnőiket sem kell lebecsülni, hiszen gyakran abszurd, ám annál halálosabb robotkutyák járőröznek velük.







Ez a birodalmi átokvető hatékonyabb, mint gondoltam...



Ez nem fegyver, hanem szívárványkészítő műszer.



Kár volt lejönni a tuskéről, ha értitek, mire gondolok.

tés nem szó szerint értendő. Ahogy az sem, hogy mi lesz Shepard sorsa...

## MENTSÜK, AMI MENTHETŐ

Talán még nem késő a figyelmeztetés: aki eddig nem törölte le gépéről a *Mass Effect* első részének mentéseit, az semmiképp se tegye! Amennyiben rendelkezünk mentésekkel, akkor a *Mass Effect 2* elején kiválaszthatjuk, hogy voltaképp onnan akarjuk-e folytatni a játékot, ahol korábban abbahagytuk. Az még nem vi-

lágos, hogy megmarad-e karakterünk minden képessége és felszerelése is (na nem mintha ezt a fejlesztők nem tudnák könnyedén kijátszani), de az bizonyos, hogy a sztori során hozott döntéseink és a játék során kialakított lázadó/jófiú jellemünk egyértelműen felismerhetőek lesznek – nemcsak most, de még a harmadik részben is! Ha például korábban nem fejlesztettük elég magasra „charm” skillünket és az első rész vége felé nem tudtuk „megmenteni” Wrexet, akkor ne-

ki végleg búcsút inthetünk: többet bizony nem tér vissza. Ha azonban „átmentettük” (haha, értitek, akkor most is kicsiny kompániánk tagjai közt üdvözölhetjük. Ha a mentésünk megvan, a régi szerelmi szálak is tovább gabalyíthatók (óh, Liara, jer karomba, kék fejű tubicám!), de akár teljesen új románcokba is vethetjük magunkat (egy-két új csapatg nevét már bizonyos: Jacob és Miranda... pont ideális alanyoknak tűnnek így láthatlanban is). Sokat dob a játék varázsán az, hogy

## ŰRTURIZMUS

Tájak, emberek

**BÁR LÁTOGATÁST TESZÜNK** néhány ismerős helyszínen is (a Citadel például megkerülhetetlen), számos új, izgalmas tájra is átruccanunk, amelyek némelyike a Citadelnél is nagyobb és összetettebb lesz! Megtudjuk például, hogy Illium, a titokzatos asari nép városa korántsem olyan titokzatos, mint gondoltuk volna: felhőkarcolói és vertikálisan tagolt, repkedő autók (szerűsége)nek fenntartott útvonalai inkább idézik Coruscantot a Star Warsból (Derek Watts művészeti vezető szerint inkább Dubai sci-fi változata...). Az Omega bányászállomás pedig mintha Citadel ellentéte lenne: a galaxis sőpredéke tanyázik itt, akik nem fogják hanyatt vágni magukat SPECTRE-igazolványunktól... Sőt.





**i** A játék egész hangulata most jóval sötétebb és brutálisabb. Ez főleg olyan helyszíneken válik világossá, mint a hadurak és bűnbándák által uralt Omega bányászállomás, vagy a Purgatory nevű, szigorúan őrzött börtönkolónia. (Vajon mit keresünk majd ott?)



## THANE, A BÉRGYILKOS A KORÁBBAN MÉG NEM LÁTOTT DRELL FAJ KÉPVISELŐJE.

Kicsit hasonlít Abe-re a Hellboyból, csak lényegesen halálosabb, erről az E3-on bemutatott trailert szemügyre véve bárki meggyőződhet. Mivel Shepard hozzon össze, a sokat emlegetett „öngyilkos” küldetéshez, valószínűleg előbb-utóbb látványosan keresztezik majd egymást útjaik. Talán még csapatunkban is üdvözölhetjük hulló arcú barátunkat? Vagy épp ellenkezőleg, menekülnünk kell majd előle?



Legbrutálisabb fegyverünk a napfelkeltő, de sajnos naponta csak egyszer működik



## AKI EDDIG NEM TÖRÖLTE LE GÉPÉRŐL A MASS EFFECT ELSŐ RÉSZÉNEK MENTÉSEIT, AZ SEMMIKÉPP SE TEGYE!

az adott döntés következményeit utólag viselnünk kell, nem bújhatunk ki alóla, ami történt, megtörtént. És ez így van jól (bár sejtethető, hogy a *Fable II* kutyusának meglennének a maga ellenérve).

Ez azért nagyon durva, ismerjük be: sokan játszották újra a *Mass Effect*-et, mert más módokon is el akartak jutni egy eltérő végkifejletig – a harmadik rész után pedig az igazán elszántak majd három teljes játékot játszanak újra, hogy feltérképezzék az összes lehetőséget?! A BioWare mindenesetre felkészül erre is. Persze aki nem játszott az első részzel, vagy már nincsenek meg a mentett állásai, az se essen kétségbe. A folytatás egy viszonylag hosszú és alapos, inte-

raktív bemutatkozó résszel fog kezdődni, amely során „utólag is meghozhatjuk” döntéseinket, így testre szabva a háttértörténetet.

### AMI A JÁTÉK VÉGÉT ILLETI...

Hah, ez tetszeni fog: előzetesekben ugyan meglehetősen ritkán kerül szóba adott játék befejezése, a BioWare azonban elárult valami nagyon érdekeset. Egyrészt azt, hogy a *Mass Effect 2* záró pályája egész munkásságuk legnagyobb kihívását jelentette, nekik is, és majd a leendő játékosok számára is. Másrészt ugyan trilógiaként fog kiteljesedni a történet, olyan befejezést terveznek nekünk, amifől teljesen égnek áll majd

a hajunk. A *Mass Effect 2* vége felé teljesen kirántják a játékos lába alól a talajt, és mindenki rádöbben majd: itt bármi, de tényleg bármi megtörténhet. A téték nagyobbak, mint sejtettük, és senki sincs biztonságban. Akárki meghalhat, bármelyik szereplő, még a főhős is. („Killed in action”, robbanó Normandy... Na? Na?) A BioWare már előre sajnálja a végigjátszásokat készítő lelkes arcokat, hiszen vállalt céljuk, hogy szinte kiismerhetetlenül bonyolult logika mozgassa a játék végső eseményeit. Azt akarják, hogy ne legyen „biztos” recept arra, hogy ez vagy az a szereplő túlélje az eseményeket. Ne lehessen megmondani, hogy ennél vagy annál a beszélgetéskor ezt vagy azt az opciót válassz, hogy valami megtörténjen – vagy ne történjen meg. Elsőre direkt kiszúrásnak hangzik, pedig egyszerű: a BioWare azt akarja, hogy sodródjunk az eseményekkel, és minket is megdöbentsenek









**i** D.C. Douglas, aki a Resident Evil 5-ben Albert Wesker szinkronhangja volt, a Mass Effect 2-ben is kölcsönadja hangját valakinek. Hogy kinek, azt még nem lehet tudni, pedig D. C. Douglas egy interjúban sajnálkozott is, hogy olyan szívesen elmondaná...



## NEHÉZ IDŐKBEN NEHÉZ FEGYVEREK

**A MASS EFFECT ELSŐ RÉSZÉBEN** viszonylag kiegyenlítették voltak a fegyverosztályok (talán a pisztolyok voltak meglepően erősek, hogy a pszionikus arcok se legyenek teljesen tehetetlenek), és a folytatásban is minden jól ismert kategória megkapja a maga új modelljeit. Ezen a téren a nehéz fegyverek megjelenése jelenti az igazi újdonságot: külön kategóriába kerültek, így valószínűleg csak a harcedzett katonák specializálódhatnak majd rá – sebjaj, a puhatestű pszionikusokat is bizonyára kárpótolják majd. A rakétavető csak a kezdet: lesz Fallout 3-at idéző „mini nuke” is, ha valaki kicsit keményebben szeretné letenni névjegyét egy gethekkel tömött terem bejáratánál.



jáérték különböző részei közötti átmenet (halálosan unalmas liftezgetések...) és így tovább. Az inventory-rendszer például toldozás-foltozás helyett teljesen le lesz cserélve: a főképernyőről elérünk akár tizenegy fegyvert, anélkül, hogy fejest ugranánk táskáinkba, illetve a fegyverek és páncélok fejlesztése egy teljesen különálló felületen történik majd, sokkal egyszerűbben és átláthatóbban. A textúrákkal kapcsolatos problémákat (amelyek inkább az Xbox-verzióban voltak bosszantóak, de PC-n is elő-előfordultak) sikerült teljesen kiküszöbölni, mivel a fejlesztők az eltelt idő alatt kiismerték az Unreal Engine 3 minden csínját-bínját, és alaposan belepiszkáltak. Sok kicsi pedig sokra megy, és ugyan sokakkal egyetemben én már azzal is beérvén, ha még egy kicsit tovább játszhatnám a *Mass Effect* első részét, ennél lényegesen többet kapunk a folytatásban. Ne-

héz így nem rajongani a BioWare-ért, nem igaz?

### MEGINT MI HÁRMAN

Ami pedig a harcrendszer újításait illeti, bár a PC-s változattal már egy továbbfejlesztett szisztémát kaptunk az Xbox-verzióhoz képest, még csavarnak rajta. A csapatkezelés lényegében változatlan marad: a folytatásban is háromfős csapatunk... csapatunk. (Jaj. – Eskin) Apróbb újdonságok persze ide is beszivárogtak: a legfontosabb talán a testrészfüggő (robotok esetében alkatrészfüggő) sérelési modell, amely például egy nálunk kétszer magasabb harci lépegető esetében igencsak hasznos funkció... A pontos célzás fontosabb, mint valaha, hiszen egyrészt egy jól kivitelezett fejlődés mind morális, mind szakmai sikerélményt is képes nyújtani esős hétfő délutánokon, másrészt páncéllal gazdagon megpakolt ellenfeleinkről (mint például a Cerberus





# ÚJDONSÁGOK MASS EFFECT 2



Látom a szemeden, hogy bölcsész vagy



A Cerberus Corporation alávaló egy társaság, de ízlésesen tudnak építkezni, annyi szent



Corporation gigantikus robot srácai) akár darabonként robbanthatjuk le a védőfelszerelést. Ami egyrészt látványos, másrészt hozzáférést enged belsőbb énjükhöz. (Nyilván a beleikről van szó, kít érdekelnek az érzéseik.) Oh, a fedezékrendszer is átalakul, ami pont remek hír: az első részben elment a dolog, nem volt rá sok panasz, de azért egy kicsit több taktikázásra is adhatott volna lehetőséget (a Gears of War talán megfelelő példa – főleg hogy már a Mass Effect 2-ben is át lehet majd lendülni a fedezékeken). Van még egy újdonság: használható közelharc rendszer, amellyel az intím szféránkba beavaskodó ellenfeleket tessékkelhetjük hátrébb. Vagy akár rögtön a földre.

## ÁLLJUNK MEG EGY SZÓRA!

Továbbra is megállíthatóak a harcok, hogy utasításokat osztogassunk csapatársainknak, csak immár sokkal pontosabban, mint eddig (te azt lödd, de közben oda menj) – így értelemszerűen gazdagodnak taktikai lehetőségeink. A BioWare úgy igyekszik belőni a nehézséget (Xboxon túl könnyű volt, PC-n már egy fokkal kiegyenlített), hogy a legnehezebb fokozaton se váljon frusztrálónak a harc, viszont ott

már igencsak legyünk ráutalva a pause lehetőségére. Ugyanígy könnyebb fokozatokon, ha nem akarjuk, ne kelljen leállítanunk a zúzdát – mégse váljon túlságosan könnyű sétágaloppá az egész.

## JÖN, JÖN, DE MIKOR?!

Bár a BioWare igen óvatosan fogalmazott a Mass Effect 2 megjelenési idejével kapcsolatban, jelenleg úgy néz ki, hogy még a jövő év elején (2010. január–március) megjelenik. Az szinte bizonyos, hogy nem kell hosszú időt várnunk a PC-s verzióra, hiszen annak idején az első rész Xbox-exkluzivitásának feloldása a BioWare felvásárlása miatt lett újra és újra elhalasztva. (Az első rész Xbox-változata még a Microsoft kiadói égisze alatt jelent meg, a PC-s verzió már az Electronic Arts színeiben.) Mindegy, csak jöjjön már. Azt se bánjuk, ha semmi csilivílit nem raknak bele, nekünk ennyi pont elég, dobozba és küldjék! Azért a liftek persze legyenek gyorsabbak. **G**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GamesStar Online-on a játék oldalára: [www.gamesstar.hu](http://www.gamesstar.hu)

[gamestar.hu/jatek/mass-effect-2](http://gamestar.hu/jatek/mass-effect-2)





Az ASUS eredeti Windows Vista® Home Premium operációs rendszer használatát ajánlja



Look for  
Intel  
Inside®

Könnyű és tündöklő

## ASUS *U* Series

Meglepően könnyű. Szerfelett gyönyörű.

Kezdődjön a parti! Mivel az élet zene és tánc nélkül semmit sem érne, az új ASUS UX50 sorozatú notebook a multimédiás lehetőségek és szórakozás széles tárházát kínálja. Formatervezését a pillangó szárnyainak finom vonalvezetése ihlette, vagyis nemcsak könnyű, hanem felettebb vékony is, külseje csillámló. A belsejében az Intel® Centrino® 2 processzor és az eredeti Windows Vista® Home Premium segítségével könnyedén rendszerezhetjük a kedvelt zeneszámainkat. A kedvenc együtteseink zenéjét, videóit és felvételeit pedig a dedikált NVIDIA® GeForce® G 105M grafikus kártya kelti életre. A szórakozás soha nem veszít fényéből, még tompa megvilágítás mellett sem, mivel az AI Light fényérzékelő technológia intelligens módon szabályozza a kijelző fényerejét, valamint a billentyűzet és interaktív érintőpad\* háttérvilágítását. Csak hátra kell dőlnünk, és élvezni az előadást.

A mind formavilágában, mind funkciójában harmonizáló új ASUS UX50 sorozat egyszerűen zene füleinknek.

\* Csak a kijelölt modellek esetén

Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült Államokban vagy más országokban használt védjegyei: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, és Xeon Inside. További információért kérjük látogasson el a [www.intel.com/go/rating](http://www.intel.com/go/rating) weboldalra.



# LEMEZLOVÁSZOK, SZEVASZTOK!

Az Activision új Hero címei tovább bővítik a műanyaghangszer-kollekciójunkat!

//Mayer

**ÖRÖK SZABÁLY A NAGY PÉNZEK ÉS A VIDÉKI FARMOK VILÁGÁBAN,** hogy ha egy telenet lehet fejni, akkor addig kell, amíg tejel. Az Activision meg sem áll a *Guitar Hero* szériával elindított lavinájával, és idén többszörözi a ritmusérzékelőnk próbára tevő játékaik számát. A méltán népszerű rockstár-szimulátor idén már kapott egy kiegészítőt, amely a Metallica előtt tisztel, de hamarosan a boltok polcain leljük a *Smash Hits* alcímre keresztelt korábbi *Guitar Hero* játékok legnépszerűbb számainak teljes banda-üzemmódrú felturbózott verziójának gyűjteményét. Ez már két játék idén, tavaly is éppen ennyi jelent

meg. De ugyan miért is állnánk itt meg a bandabusszal? Hamarosan ugyanis a mai napig is aktívan üzemelő Van Halen kapja meg saját bandacentrikus *GH*-címét, majd az elmaradhatatlan *World Tour*-folytatás jön szeptemberben szimplán *Guitar Hero 5* néven. Emellett egy újabb vonal is indul *Band Hero* néven, amely sokkal „családorientáltabb” dalokat tartalmaz majd, és inkább a fiatal tinédzserkorosztályt célozza majd meg. Namármost mi ennek természetesen örülünk, hiszen eszerint a *GH 5* a valódi hardcore gitárvirtuózok ujjait kívánja majd izomlással sújtani, a *BH* pedig majd marad a lötyögős *Kyoto Motel* dalok mellett, nagy tapsot kérünk! A fáma szerint kapunk még idén egy *Sing*

*Herót* is, amely ugyebár a *SingStar* és a *Lips* vetélytársa kíván lenni. Azonban nemcsak a gitárok, a dobok és a mikrofonok világát virtualizálják idén teljesen, az Activision ugyanis a klubok és diszkóvilágának rajongóit is plastik hangszerekkel kívánja felszerelni. Ebben lesz segítségére a *DJ Hero*.

## KÉT DÍDZSÉ EGY CSÁRDÁBAN

A nagy lelkesedéssel fejlesztett *DJ Hero* azonban túlzottan is hasonlít a Genius Products kiadó által birtokolt *Scratch: Ultimate DJ* névre keresztelt lemezlovas-szimulátorra, hiszen nocsak, mik vannak, mindkettőben egy műanyag lemezjátszó segítségével ereszthetjük a



25 years' greatest hits

## DJ Hero kontroller

Így néz ki



Így működik





# A DS is megkapja a maga DJ-játékát

Idén  
„mindössze”  
7 *Guitar Hero*  
játék jelenik  
meg!



**A NINTENDO VILÁGSIKERŰ KÉZIKONZOLJA SEM MARADHATOTT KI A GUITAR HERO LÁZBÓL,** immáron a harmadik gitáryúzó játék készül a kis gépecskére. Az őszre tervezett *DJ Hero* vonal is kap majd azonban magának egy kistestvért a DS-re. A *DJ Star* lesz a harmadik versenyző az Activision gyermeke és a *Scratch: Ultimate DJ* mellett, azonban míg a két utóbbi a nagyobb gépeket kívánja meghódítani, az előbbi a handheld piacra készül exkluzívan. A francia Game Life fejlesztése idén ősszel kerül a boltokba, és 40 „nagyon híres és bulis” számot tartalmaz majd, amelyeket egyedi módon tudunk majd saját ízlésünk szerint megfűszerezni. Az alkotásainkat a DS-ünkre el is menthetjük majd, és vezeték nélküli kapcsolaton keresztül akár másokkal is megoszthatjuk azokat.

világra a bennünk szunnyadó diszkoszokét. A Genius Products természetesen perre vitte az ügyet, azonban nemcsak az Activision vette célba jogilag, hanem a *Scratch*-et fejlesztő 7 Studios is! Igen, jól olvastátok, a saját terméküket hegesztő alkotóbrigád. A kiadó és a perifériát gyártó Numark Industries azal indokolta döntését, hogy a fejlesztők és a konkurens Activision szabotálják az újfajta játék megjelenésének idejét annak érdekében, hogy a nagy ellenfél *DJ Hero* elől ne lopják a reflektorfényt. A *Scratch* eredetileg nyárra tervezett megjelenését korábban őszre kellett tolni, mivel állítólag a 7 Studios nem volt képes tartani az előre meghatározott tempót. A Genius lépése meglehetősen furcsán hangzik így európai szemmel, hiszen a saját terméküket fejlesztő gárdát gyanúsítják meg így ezzel, de hát Amerikában ugye, mint tudjuk, voltak már durvább perek is. Az ügy jelenleg is több szálon fut, egy Los Angeles-i bíróság a *Scratch* kiadójának adott

részben igazat, így az Activisionnek egy ideig tilos kapcsolatba lépni a játékot fejlesztő 7 Studios tagjaival. Szerencsére nincs okuk aggodalomra azoknak, akik már alig várják a *DJ Hero* megjelenését, ugyanis annak a fejlesztését nem fagyasztotta be a bíróság. Eleddig csupán gyaníthattuk, hogy a két játék valóban hasonlít egymásra, azonban a nemrég bemutatott *DJ Hero* kontrollert és játékmenetet prezentáló felvételek után kicsit tisztábban láthatunk mi is.

## LEMEZJÁTSZUNK

A két játékot előben látva mi más ugorhatna be, mint a *Guitar Hero*? Kis színes kockák vagy gombok érkeznek felénk a képernyő távoli zugaiból, és mikor elérnek minket, egy gombnyomással aktiváljuk a hangokat. Persze ezúttal nem gitárt kell nyúznunk a játékos zeneművelés érdekében, hanem kis DJ-pultokat. A *Scratch* irányítója kapott 5 színes gombocskát, mellettük pedig egy kis bakelitlemezt helyezkedik el. A képernyőn



**Rengeteg különböző zenei stílus van odakinn. Ezekkel a játékokkal nemcsak hallgathatják őket, de részesei is lehetnek az élménynek! – Dan Rosensweig, Activision**

érkező utasításoknak megfelelően kell ezeket manipulálnunk. A *DJ Hero*-nak ezzel szemben egészen más a játékmenete. Ugyan az alapok maradtak, azonban rögtön szembetűnik, hogy nem 5, hanem mindössze 3 gomb helyezkedik el a lemezjátszón. Ez persze csak illúzió, ugyanis oldalt elhelyeztek két cross-fader kapcsolót, amelyeket változtatva a két szélső gombocskára jobbra vagy balra tolik a képernyőn. Az érkező hangjegyek néha meglehetősen kacskaringós utakat járnak be, így a gyakori ide-oda kapcsolgatástól gyakorlatilag 5 gombosra növekszik a játék. A látottak alapján tehát a *DJ Hero* az, amely ugyan alapjaiban egy újabb *Guitar Hero*, de legalább

igyekszik egy kicsit az elektronikusabb zenei vonalhoz igazodni. A teljes számlista egyelőre titkos katonai bunkerek mélyén pihen, de tudni lehet, hogy eddig nem, vagy csak ritkán hallott remixeket szólaltathatunk meg majdan a játék segítségével. Olyanok keverednek majd a kezünk alatt, mint például a Feel Good Inc. a Gorillaztól, vagy az All Apologies a Nirvanától, teljesen új hangzást nyerve maguknak. Kíváncsian várjuk. A megjelenést október végére prognosztizálta az Activision, és ha sikerülne nekik a hiphop és az elektronika műfajának rajongóit is megnyerniük a *DJ Hero*-val, akkor már csupán pár lépésre lesznénk a Csárdás Herőtől. **CS**

## Guitar Hero életrajz

2005



Az első Gitár Hero a PS2-re

2006



A második GH, egyelőre csak PS2-re

2007



Írany a multiplatform vonal! Xbox 360-, PS3-, Wii- és PC-tulajok örvendezzenek!

2008



Bandacentrikusság, dobok, mikrofonok és sok-sok gitár! És már Nintendo DS-en is!

2009



Metallica, Van Halen, Smash Hits, *Guitar Hero 5*, már nem is tudjuk tartani a lépést

2010



Vajon mit hoz a jövő?



# MODERN WARFARE 2



**KIADÓ** Infinity Ward **FEJLESZTŐ** Activision **RÖVIDEN** Egy fiktív terrorista csoport leküzdésének fegyveres konfliktusát feldolgozó, a világ számos helyszínén játszódó háborús FPS. **MEGJELENÉS** 2009. november 10.

**Egy különleges csapat – egy különleges küldetés** //Duncan

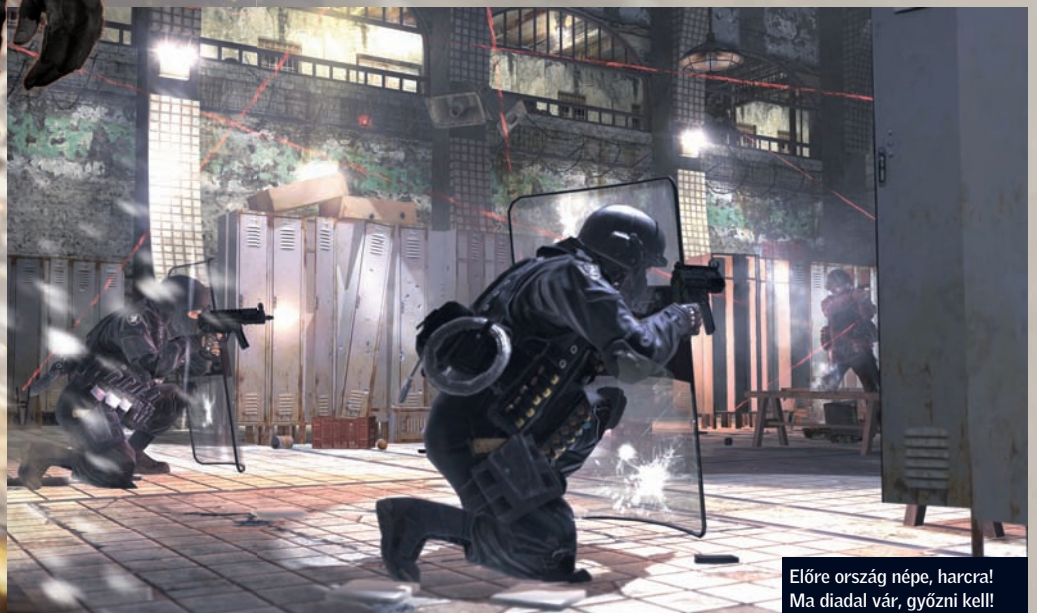
**A** MERIKAI KUTATÓK vizsgálatai szerint egy átlagos katona a tűzvonalban nem szolgálhat folyamatosan körülbelül másfél évnél tovább, mert ekkortól már drasztikusan megnő a súlyos mentális megbetegedés esélye. Vagyis a sok háború árt az egészségnek. Na, erre a tudományos kutatási eredményre cáfolt rá az Infinity Ward a *Call of Duty 4: Modern Warfare*-rel, amelynek 2007 óta tartó, szakadatlan népszerűségét elnézve fiatalok millióinak kellene most a zárt osztályon, kényszerzubonyban fetregeniük. A háborús FPS-ek koronázatlan királya, az Infinity Ward 2003 óta okádja a kategória klasszikusait, nem beszélve arról, hogy az eredeti csapat több mint 20 tagja már a szintén legendás *Medal of Honor*

hegesztésében is nyakig benne volt. Így aztán szegény Treyarch, aki a *CoD 3*-at és a sorozat 5. részeként tetszelgő *World at War* legyártotta, rajongók tömegeinek gyilkos tekintete mellett volt kénytelen a fejlesztésre, mint a dolgozatot író kisdíák, akit a tanár úr szigorúan figyel, és közben a palcáját suhogtatja.

A *Call of Duty* brand (bár a játék elvileg már utalásokban sem fogja viselni ezt a címet) legújabb epizódja, a *Modern Warfare 2* híre éppen ezért megnyugvással, bizakodással tölti el a műfaj szerelmeseit, hiszen visszakerül a biztos kezekbe.

## MODERN HADVISELÉS

A történetbe nem sokkal a *Modern Warfare* eseményeit követően kapcsolo-



Előre ország népe, harcra!  
Ma diadal vár, győzni kell!





A cikkben szereplő Special Ops. küldetések, amelyek során épületek belsejében kell veszélyes akciókat végrehajtaniuk, a fejlesztők szerint kooperatív módban is játszhatók lesznek. Ennek oka, hogy a kínos figyelemmel kidolgozott sztorit csak elszúrná, ha az egyjátékos módba is integrálnának többjátékos lehetőséget.

lódunk be. Kedvenc brit őrmesterünk, „Soap” MacTavish az eltelt évek alatt az SAS különleges erőinek kapitányává lépett elő, de játékosként ezúttal nem őt, hanem az általa irányított különleges bevetési egység, az úgynevezett Task Force 141 őrmesterét, Gary „Roach” Sandersont személyesítjük meg. Ezt az elit alakulatot egy nemzetközi összefogás keretén belül, különböző nemzetiségű kommandósokból állították össze abból a célból, hogy megfékezzék a Vladimir Makarov vezette orosz ultranacionalista terrorcsoport tevékenységét. Az első részben éppen MacTavish által lekapcsolt Imran Zakraev halála után keletkezett űrt a rosszfiúk hamar betöltötték a szervezet élén, és igen hatékonyan működő, globális hálózatot építettek ki. Sőt, Makarov a Zakraev meggyilkolása körüli eseményeket Geszti Pétert megszégyenítő marketingérzékkel interpretálta egyfajta mártíromságként (bár a szó a *CoD 4* multiplayerre kapcsán, mint tudjuk, pejoratív értelemmel is bír...), ezzel gyártva mozgalmához egy még erősebb ideológiai alapot. Persze a Task Force 141 sem akármilyen keménylegényekből áll: tagjai között ott sűrögnek a US Navy SEAL, a

Delta Force, az SAS és a CIA különleges ügynökei. Ami a történetmesélést illeti, a srácok ismét nem aprózták el a dolgokat. Robert Bowling, az Infinity Ward egyik munkatársa egy interjúban elmesélte, hogy a sztori megírásában egy olyan írórt hívtak segítségül, aki több neves tévésorozatot is közreműködik szerzőként, például a jól ismert NCIS-ben. A történet (és maga a játék) hosszának kapcsán ugyan némileg kiábrándító lehet, hogy az előző epizód körülbelül 10 óra alatt lenyomható játékmenetét nem kívánják megnyújtani, de ne feledjük el, hogy a *CoD*-nak hagyományosan van egy extra szolgáltatója, ami a játék időtartamát nagyon komolyan meghosszabbítja – egészen konkrétan végtelenre. Ezt úgy hívják, hogy többjátékos mód.

**A videókat és a prezentációkat elnézve mindenképpen lélegzetelárlító látványra számíthatunk**

**AZ UTOLSÓ FRAKCIÓHÓS**

A *Modern Warfare 2* kapcsán az igazi durránást nem is az első trailerek, hanem az E3-as demonstráció jelentette.

Bármilyen előzetes infók láttak is napvilágot a készülő alkotásról, csakis ez alapján lehetett valódi következtetéseket levonni az érkező produktum minőségét és jellegét illetően. Annyi kétségtelenül már ezekből a felvételekből (amelyek egyébként a *Cliffhanger* című Stallone filmről elnevezett pályán ké-



És ekkor megláttam Cthulhu jégbe fagyott testét. Azt hiszem, ekkor örültem meg



A hétfő reggeli tai-chi gyakorlat minden katonának kijár

Úristen, jönnek a birodalmi lépegetők! Mindenki a frontra!







Nem leszek a szürkek hegedőse! - mondta Jani, majd elszegődött szürke terroristának



## A jövő háborúja

Megdobban a szív



**AMIKOR AZ EGYIK FEJLESZTŐ** a *Modern Warfare 2*-ről szóló interjúban a kedvenc fegyveréről kérdezték az új játékban, azt mondta, hogy ilyen ugyan nincs neki, viszont arra módfelett büszke, hogy sikerült bemutatni a játékban a legújabb haditechnológiákat. Az E3-on is bemutatott demóban egy Heckler & Koch MP5 némileg módosított verziójával osztják az ést, amelynek oldalsó szerelékcsínjére egy szívverés-érzékelő került fel. Az eszköz a rossz látási viszonyok között egyfajta radarként mutatja nekünk, hogy az ellenség a mi pozíciónkhoz képest mely irányban található. Ez a gyakorlatban leginkább úgy fest, mint az UAV az előző részben. Emellett más technológiák is lesznek, mint például egy egyelőre nem részletezett, újfajta éjjellátó szerkezet. Kíváncsian várjuk.

szültek) is levonható, hogy az események megmaradnak a hagyományos pörgős, nem feltétlenül a realizmusra hajazó játékmotornál, és a fejlesztők mindent elkövettek azért, hogy az eddig megszokottaktól ezúttal eltérő játékkörnyezettel is megismertessenek minket. Jelen információk szerint három fő helyszínünk lesz: Brazília, Afganisztán és Oroszország. Ennek

megfelelően a havas, sziklás bérceken ugyanúgy folytatunk tűzharcot, mint az úgynevezett „favelákban”, vagyis a jellegzetes brazil lakótelepeken, amelyeket általában egy-egy nagyvárost övező domboldalokon alakítottak ki. A várhatóan brutális intenzitású, nagyszerűen animált mozgással és rendkívül hatásos szkriptelt jelenetekkel tűzdelt küzdelmek a ka-

liforniai srákokhoz méltó szintet hozzák majd. Mindezt már az is garantálja, hogy a korábbi játékokat illető kritikákat megszívélve kijavítanak olyan hibákat, mint például az állandóan ugyanazon a ponton újratermelődő ellenség titokzatos anomáliája. Emellett számos új játéktechnikai elem jön a képbe, ilyenek lesznek a beépített „minijátékok” (mint az akció közben csákkánnyal végrehajtandó sziklamászás, ahol megfelelő ütemben kell a szerszámmal a jégfalba hasítani), a falak átrobbantásának lehetősége bizonyos szituációkban, vagy a *Modern Warfare*-ben újdonságnak számító járművezetés. Utóbbiból egyelőre csupán ízelítőt kaptunk: egy 007-es moziba illő üldözéses jelenetet motoros hőszánon, lebukfencező és fának hajtó ellenséggel. A járművet magát természetesen mi irányítjuk, tehát ezúttal nem csak annyiról van szó, hogy egy kocsi platójáról kell a minket üldöző rossziúkra tüzet hányunk.

## ÓLOMPUMPA

Új játékhoz természetesen új fegyverek is dukálnak. A fejlesztők itt egy célravezető és értelemszerű megoldással meghagyták az előző rész tapasztalata alapján legnépszerűbbnek bizonyult löfegyvereket, de mindezt kiegészítették jó pár újdonsággal, melyek eddig nem szerepeltek az arsenálban. Ezek között a hírek szerint új gépkarabélyok és géppisztolyok is lesznek, de hogy még komplexebb legyen a helyzet, a szerelékcsínre erősíthető kiegészítők sem merülnek ki im-

már az ACOG-távcsőben vagy a lézeres célzóberendezésben. Most már szívverés-szenzort is szerelhetünk a puskánkra, hogy sötétben, hóiharban vagy egyszerűen csak nehezen átlátható szituációban is tudjuk, merre van az ellenség. Mindennek tetejében ráadásul a játék víz alatti küldetéseket is tartalmaz (bár az még nem egyértelmű, hogy komplett pályákon, vagy csak kisebb intermezzókban kell-e magunkra öltönnünk az oxigénpalackot), amihez alighanem spéci fegyverekre is szükségünk lesz.

## MEGNYÍLT A TÉR

Az FPS-ek esetében más műfajokhoz képest valahogy mindig fontosabb kérdés a látvány, erre pedig előreláthatóan nem lehet majd panaszkodni. Természetesen felturbózták a grafikai motort (kreatívan át is keresztelték *Modern Warfare 2* engine-nek), ami nemcsak vizuális, de játéktechnikai okokból is érinti az élményt. Az egyik legfontosabb változtatás ugyanis egy olyan megoldás, amellyel nagy felbontású textúrákat tudnak komoly gépigény-növekedés nélkül elhelyezni a környezeti tárgyakon, ennek segítségével pedig az eddigieknél sokkal nagyobb méretű pályákon való játék válik lehetővé. Így lesz lehetséges, hogy az egyik pillanatban még néhány bódé között lövöldözzünk egy hatalmasnak tűnő hómezőn, másodpercek múlva már bent vagyunk egy épületben, osztjuk a fejeseket, majd ismét kirohunk a nyílt tere, és végül megdobjuk ezt egy több kilométeres szánkóver-

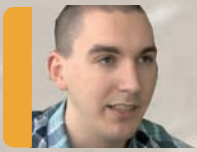


Lakályos garzon a VIII. kerületben kiadó



### A NA-GYOBB PÁLYÁK

következménye, hogy az egyes küldetéseket többféleképpen is abszolválhatjuk. Választhatjuk, hogy az extra felszerelésünk segítségével (például a Heartbeat szenzorral) szinte kerüljük az ellenséges kontaktust, de végig is szánt-hatjuk az egész pályát, nem hagyva más magunk után, csak vért és könnyeket.



Nem a világ legjobb játékát akarjuk megcsinálni, egyszerűen csak szórakoztatni szeretnénk. – **Robert Bowling**, Community Manager Infinity Ward

„Felrobbantottuk a repülőt!” „Remek munka, közlegény, végre nem felgyűjtött kukák köré kell állnunk melegedni!”







Geronimo!

sennel. Mindezt a töltőképernyő várakoztatása nélkül, folyamatos játékban, úgy, hogy nem esik csorba a részletekbe menően kidolgozott ruházatok, sem a lőtérként funkcionáló épületek vizuális megjelenítését illetően. Buli van! Az Infinity Ward profizmusáról tanúskodik, hogy a játékaikba mindig beleillesztenek olyan extra adalékokat, amelyekre a végigjátszást követően is sokáig emlékszünk. A *Modern Warfare*-ben ez volt az éjszakai légitámogatás megrendítően hiteles ábrázolása, ahol az embernek szinte büntudata volt, ahogy a rakétákat nagy mozdulattal elindította a házak között rohángáló terroristák széjjelpukasztására. Ehhez hasonlóak lesznek állítólag a második részben az egyes bűnözők elfogására indított CQB-küldetések, vagyis az épületharcászati missziók. Itt valamilyen speciális cél elérése érdekében amúgy SWAT módjára kell benyomulnunk a helyszínekre, orrunk előtt ballisztikus pajzsot tartva, és egyszerű, de nagyon inten-

zív tűzharcok közepette vereszkünk keresztül az ellenálláson.

## KERESZTTŰZ

A *Modern Warfare 2*-n jelenleg körülbelül 100 ember dolgozik (körülbelül ennyien készítették az előzőt is), és látva a produkció jelenlegi állapotát, szinte biztos, hogy megint valami nagyon ütős dolog kerül a kezünkbe novemberben. A videókat és a prezentációkat elnézve mindenképpen lélegzetelállító látványra számíthatunk. A fejlesztők nem viccelnek a brutális méretű környezeti textúrákkal: azok a jelenetek, ahol főhősünk a sziklákon küzdi fel magát, mintha egy filmből lettek volna előhívva. A lövöldözések közepette is megannyi impresszív effektus segíti majd a megfelelő hangulat megteremtését: a hófúvás nagyon életszerű, szinte érezzük a csipős szelét a bajszunkon, a gránátrobbanások és a lövések pedig véres hódarabokat fújnak a szemüvegünkre. Nem lett hiábavaló a fizikai motorba fektetett munka sem, hiszen már most jól látható eredményei vannak a megújított engine-nek ezen a téren. Az összeső ellenséges katonák, a szétrobbanó járművek darabjai, valamint a csakányon himbálózó MacTavish mozgása is elképesztően realiztikus. Személyes ked-







**i** A fegyvermániások valószínűleg nagyon fogják szeretni a *Modern Warfare 2*-t. A hírek szerint a kiegészített arzenálban számos olyan lőfegyver szerepel majd, amelyet nemhogy az előző részben, de egyáltalán lövöldözős játékban sem nagyon láthattunk eddig. Ilyen lesz például a francia gyártmányú FAMAS F1 rohampuska.

Bedobom a gránátot, mind kijön, már csak le kell őket szedni. Megy ez!

## Jöttünk, láttunk, eltévedtünk

### Változatos helyszínek

**A FEJLESZTŐK** elmondása szerint az egyik legfontosabb szempont a játékdizájn körvonalazásakor az volt, hogy minél több újdonságot tudjanak felmutatni anélkül, hogy elveszítenék az előző rész varázsát. Vagyis még többet akarnak adni ugyanannyi játékidőben, és lehetőleg nem feladni semmit abból, ami korábban jó volt. A megoldást a teljesen újszerű környezet megtalálásában látták, és jó esély van rá, hogy ez a koncepció működni is fog. A brazil gettóban fogunk drogcsempészek és bűnözők után rohagnálni, orosz katonai bázist szabotálunk meg hófödte hegycsúcson, a víz alatt pedig cápákkal birkózunk. Mindez persze rengeteg pluszmunkával járt a stáb számára, hiszen minden egyes helyszínt alaposan tanulmányozniuk kellett az élethű ábrázoláshoz, és a lemodellezett épületek, fák, aljnövényzet, környezeti textúrák, sőt a különböző helyeken különböző terepszínek fesztítő, valamint eltérő fegyvereket használó ellenséges katonaság megalkotása is rengeteg energiát emésztett fel. Nem beszélve azokról a speciális effektusokról, amelyek az egészen eltérő hatások kiváltásához szükségesek, mint a hófűvás, a lehelet, vagy a víz alatti kamerák képe.



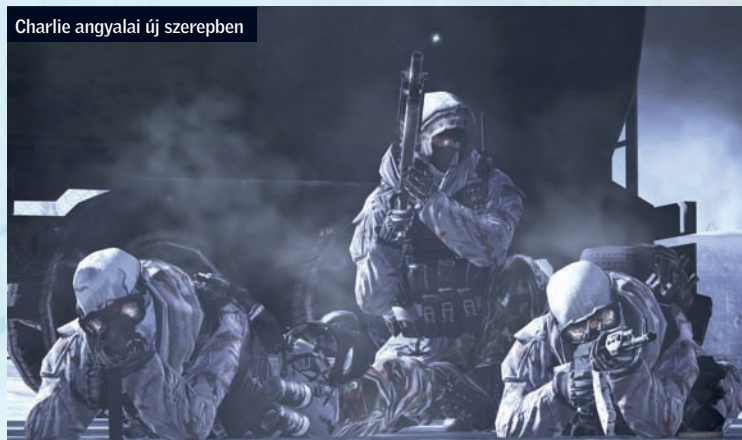
vencem az a pillanat, mikor egy épületbe befelé nyomulva a kapitány nekiugrik egy háttal álló ellenségnek, hátra szúrja késsel, a szekrénynek esnek, majd a földön fekvé folytatják a dulakodást addig, míg az ellenséges katona mozdulatlanul nem marad a helyszínen. Filmszerűen hiteles. Az egyetlen szívfájdalmam, hogy a

többjátékos módról egyelőre vajmi keveset tudni, bár annyi szinte bizonyos, hogy ebben is az eddigiekhez hasonló fejlődési rendszer lesz, illetve megszereshető fegyverek és különleges képzettségek. Az egyjátékos módból értelemszerűen átvesznek majd változatos környezeteket a pályákhoz, de a játékterek számáról még szintén nincs

hír. Mindezeknél azonban sokkal, de sokkal fontosabb információkról sem hullt le még a lepel a multiplayer kapcsán, például, hogy hajlandók lesznek-e kivenni a játékdizájn állatorvosi lovát, a 21. század játéktörténeti baklövést, az FPS-történelem Trianonját, könnytengerek és álmatlan éjszakák könyörtelen felelősét, a „martyrdom” képességet.

Fél évvel a megjelenés előtt még bátor dolog lenne az év FPS-e címet odaadni a legújabb *CoD*-nak, de azt hiszem, a jelölés minimum kijárt neki már előzetesen. Egyébként pedig elmentem lefagyaszteni magam, elvileg november 10-én olvadok. Ha két nappal ezelőtt hívnálak a jövőből, hogy állíts le, akkor légszi állíts le! Na mentem. Csalán!  
Cartman **GS**

Charlie angyalai új szerepben



### AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/modern-warfare-2](http://gamestar.hu/jatek/modern-warfare-2)



# BELÉPJÜNK-E AZ AJTÓN?

## Végtelen határok: ahol összeér látszat és valóság

//kacor

**T**ISZTÁN EMLÉKSZEM ARRÁ A NAPRA, AMIKOR ELŐSZÖR LÁTTAM 3D-S SZEMÜVEGET: EGY KÉPESKÖNYVHÖZ ADTÁK AJÁNDÉKBA. A képek ugyan kicsit mosottak voltak, de mikor a T-Rex az arcomba vicsorgott, majd' kiugrottam a székből. Az is emlékezetes marad, mikor az egyik Disneylandben járva beültem a Kodak 3D theater előadására, ahol Drágám, a nézők összehentek címmel egy kisfilmet vetítettek a sorozat eredeti szereplőivel – a várakozók markába pedig polarizált, immár nem egyszerű piros-zöld szemüveget nyomtak. Úgy érezhettük, hogy a monthy pythonos Eric Idle tényleg a szó szoros értelmében kezében tartja a közönséget. De hol vannak ezek az idők? Ma már csak nevetünk az ilyen B-kategóriás próbálkozásokon.

### TÉRIDŐ-TÖRTÉNET

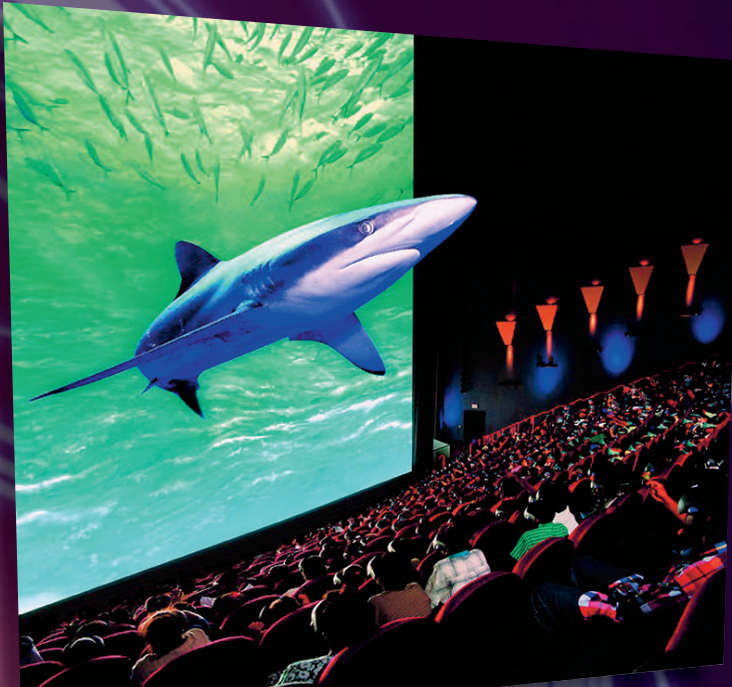
A világ térben történő reális ábrázolása mindig is a művészetek fejlődésének középpontjában állt. Az ókori kerámiákon a távolságot még az alakok méretkülönbségével érzékeltették. Később, a reneszánsz idején megjelent az egy-, majd a

kétpontos perspektivikus ábrázolás. Kiskorunkban mindnyájan láthattunk olyan képeskönyveket, ahol az egyszerű illusztrációk helyét a kihajtható papírmásé-szereplők és -díszletek vették át, így téve lehetővé (?), hogy a tágra nyílt szemű gyermek még jobban beleélhesse magát a történetbe. Egyesek már ekkor is elbutított, üresfejű lombik-emberekről mondtak proféciákat (mátrix-effektus), akikben a képzelőerő, a kreativitás nyomokban sincs jelen. A számítógép térhódításával ugyanez a történelmi folyamat ismétlődött meg jóval gyorsabban: a két-dimenziós platformjátékokban lassabban scrollozó háttérrel próbálták a térhatást növelni, majd jött a *Doom*, a 2,5 dimenziós tér és a pár sprite-ból álló figurák, a *Quake* és követői, a poligonokból összerakott ellenfelek, az „igazi” 3D, ahol már lépcsőzni is lehetett, végül a tisztavirág életű VR-sisak (a részleteket bedobozoltuk róla). A minél teljesebb vizuális beleélést megcélzó új vívmányokkal párhuzamosan alakultak ki az ottlét érzését másképp megközelítő közösségi világok – a mudok, az *Ultima* és végül az olyan MMO-k, mint a *Second Life*. Ezek a já-



**ANDREW OLIVER, A BLITZ GAMES VEZETŐJE** szerint a belső fejlesztésű technológia sztereoszkópikus 3D-vel ruházhatja fel az Xbox 360-as, a PS3-as és PC-s játékokat





Az Imax és a 3DReal rendszerek térhódításával a mozikban már elérhető az igazi 3D-hatás. Csak merjünk odanézni



## OLYAN A VIRTUÁLIS TÉR, MINT EGY MA-KAČSUL ÚJRA- ÉS ÚJRA FELTÁMASZTOTT ÉLŐHOLT – CSAKHOGY DR. FRANKENSTEIN EZUTTAL BIZTOS A SIKERBEN

tékok ma sikeresebbek, mint valaha, naponta ezek kötnék házasságot a bináris tér kápolnáiban, és úgy tűnik, elfjött az idő, amikor már nemcsak a gyakorlatban leszünk képtelenek összeegyeztetni valós életünk teendőit avatárunk szükségleteinek kielégítésével: érzékeink sem fogják tudni megkülönböztetni a látszatot a valóságtól (gondoljunk csak a virtuális szexet elősegítő kétféle perifériára). A filmiparban a hatást, amit a világ első rövidfilmjének vetítésekor váltottak ki a nézőkből, ma már nehéz elérni a sokat látott közönségnél. Akkor elég volt egy fekete-fehér vásznon a nézők felé

némán közelgő vonat ahhoz, hogy a közönség sikoltozva rohanjon ki a teremből. Ma, a 3D-s mozik elterjedésével, az Imax és a 3DReal technológiával a szó szoros értelmében a főszereplő helyébe képzelhetjük magunkat, és mégis úgy érezzük, ez még mindig nem az igazi. Mi történik, ha megszületik az igazi virtuális valóság, és eléri a videojátékok világát? Eljön-e a Mátrix érája?

### MOZIBA MEGY A HOLD

A multiplexekben ma az előadások nagy részét 3D-ben is élvezhetjük, minimális felárral. Az új technológiával Holly-

wood álma valósulhat meg – igazzá válhat a reklámfogás: a moziban valóban nagyságrendekkel átütőbb élményt élhetünk át, mint otthon vagy a filmet „lewarezolva”, így újra reális kiadássá válik egy jegyre való beruházás. A HDTV és a Blu-ray térhódítása épp a filmkészítőknek nem tett jót: a mozi gyakorlatilag egyenértékűvé vált otthoni testvérével.

A digitális projektorok elterjedése új utat nyitott meg a filmipar előtt: megszabadulhatunk a keleti országok elkésett bemutatóitól, a minőségromlástól, a terjesztők pedig a kópiák költséges, kartondobozokban történő szállításától – a filmek a világ minden digitális mozi-jában ugyanakkor, ugyanolyan minőségben válnak elérhetővé. A Real3D technológiát használó Volt, vagy a Szörnyek az Űrlények ellen megnézősekor valóban meggyőző 3D-élményben lehet részünk.

„A film bemutatásakor 150 millió szemüveget osztottak szét a világ multiplexei között – az ilyen óriási beruházás mindig kockázatos a filmiparban. De a kampány elérte célját: a hétköznapi beszélgetések állandó témájává vált a 3D-s mozi” – nyilatkozta az angol *EDGE* magazinnak Andrew Oliver, a Blitz Games vezetője. „A HDTV a konzoljátékok miatt terjedt el a háztartásokban. A mozikban megélt élményt hamarosan otthon is átélhetjük” – tette hozzá. A korábban a *Reservoir Dogs*-ról és *Karaoke Revolution* sorozatról elhíresült, eddig nem éppen innovatív fejlesztéseiről híres Blitz Games lassan egy év-tizede finomítja világmegváltónak kikiáltott 3D-s játékmotorját.

### NÉZEL, MINT A MOZIBAN

Az idei GDC-n a cég egy első ránézésre átlagosnak mondható kung-fu platformert mutatott be. A második azonban már állkoppánós volt: a játék egy egyszerű gomb megnyomásával full 3D-re váltott. A szemüveg használatával egy részletekben gazdagabb, robosztusabb világ tárult elénk. Míg az előtérben részecskeeffektek működtek, a háttér úgy mosódott el, hogy a mélységélességnek köszönhetően az élmény gyakorlatilag megkülönböztethetetlen volt egy élőszereplős film hatásától. Oliver szerint egyedülálló a fejlesztésben, hogy az új motor a mai technológia keretein belül is tökéletesen működik. Amit például a Voltban még lehetetlen lett volna lemodellezni, a nem síkszerű ég, a felhők térben való megjelenítése az új technikának köszönhetően megvalósítható. A 3D-technológia elterjedése a filmvilágban igen nehézkes – a szerződések megkötése elhúzódik, a vállalkozás kockázatos: a különböző multiplexek eltérő hardverei nem fejleszthetőek, így ha egy új technológia nem válik be, az eszközöket is ki lehet dobni a kukába. A PC-s fejlesztők és a konzolosok valószínűleg hamarosan sorban állnak a technológiáért, mivel a projektorokkal ellentétben driverek segítségével fejleszthetőek, így a lehetőségeik kiaknázatlanok. A mai játékok ugyanakkor még a HD lehetőségeit sem használják ki teljes mértékben, így az új, teljes piacra igényt tartó 3D-technikának bizonyítania kell. „Ha elterjednek az ilyen szoftverek, a játékkészítőknek új szempontokat is figyelembe kell venniük: a hirtelen kameraváltások 3D-ben például könnyen fejfájáshoz vezethetnek. Problé-

## Az NVIDIA szemével nézve



### A BLITZ KÉT KÜLÖNBÖZŐ KONCEPCIÓVAL KÉSZÜL A 3D-S JÁTÉKOSOKNAK.

Mind a kettőhöz egy tévére és egy szemüvegre van szükség. Az egyik a Hollywoodban is használt körkörös polarizációs technika, amelyet az LCD-képernyőkön megjelenő adat 3D-be transzformálásához használnak, a másik pedig az aktív zárdős technológiára épülő, NVIDIA által régóta promotált, ma már kipróbálható megoldás. Az NVIDIA az eljárást a jövőben egy, a sztereoskopikus játékléményhez szükséges driverrel kívánja támogatni, a technikát nagyobb DLP-kijelzőknél és -plazmáknál vesszük majd igénybe. A szemüveget áramforráshoz csatlakoztatva a folyékonykristály-lencsék egymástól függetlenül, periodikusan válnak átláthatatlanná a monitor képfriessülési értékeinek megfelelően, így két szemünk egy-egy enyhén eltérő perspektívájú képet lát folyamatosan (valójában felváltva, de ezt nem érzékeljük).



## EZ VALÓBAN PROGRESSZÍV, HASZNÁLHATÓ FEJLESZTÉS?

ma az is, hogy – mivel nagyszerű ugyan, hogy a technikát visszamenőleg is lehet alkalmazni – a 3D-s hatás, az ottléti élményének következtében a korábbi programok gyengései, elmosott textúrái sokkal inkább szem elé kerülnek. További nehézségeket okozhat az, hogy a különböző képernyők különböző formátumokat támogatnak: az interleaved, az interlaced és a chequerboard formátumhoz külön plugint kell írni – közölte Oliver. Kérdés tehát, hogy új „majd mi megmentjük a világot”-ról, vagy valóban progresszív, használható fejlesztésről van-e szó.

## LÁTOD, HOGY BEVÉREZETT A SZEME?

Roger Ebert, a Chicago Sun-Times filmkritikusa szerint a 3 dimenzió sokszor irreálisabbá teszi az eseményeket, mint ha egyszerű celluloidon látnánk azokat. „Képzeld el az Elveszett frígyláda fosztogatóinak ominózus jelenetét 3D-ben: a

gegként megjelenő, Indy mögött gördülő kőszikla valóban félelmetes hatást kelt – ez elvesz a film könnyedségéből.

A Véres Valentin 3D-s változata elrettentő példa: a film a nézők immár teljes mértékben kézben tartott érzékeire játszik – a 3D nem az ijesztgetésre való. A realitás elérése célkitűzés a játékoknál, míg a filmeknél éppen a valóságtól való eltávolodás, a mese „hangulata” miatt jönnek sokan el a moziba. Egy reális Karib-tenger kalózáit, ahol kosztümös, részeges kalózok úszkálnak a tengeren, senki nem nézne meg. Kell a CGI, a mesék valósága.”

Hogy kicsit kiszakadhassunk. Hogy ne érezzük a felelősséget. De a játékipar talán még éretlen ahhoz, hogy tudja, hova tartson. Az angol egészségiparban létrehoztak egy szoftvert, a Triage-et – ez egy traumaszimulátor, amely a szóban forgó motorral orvosilag meggyőző, elemezhető elhalálozásokat mutat be részletekbe menően. A program az orvostanhallgatók számára rendkívül hasznos lehet, továbbá a 3D-s hatás és a pontos szimuláció akár doktorképzésekben is jelentős szerepet játszhat, de azok egy része, akik látták a programot működés közben, vagy eljűlt, vagy levegőért kapkodva rohant ki a prezentációról. Gondoljuk csak el: egy ilyen, teljes mértékben életszerű, erőforrásokat alig használó motorral mit kezdenének a GTA vagy a Condemned, netán a Postal készítői? A 3D-s horrorfilmek és pszichothrillerrel okkal nem terjedtek el. Képzeld el a Fűrész, vagy éppen a Psychót – testközelből. Mi lesz, ha a keményebb filmek és a hentes, ijesztgetős, egyre fotorealisztikusabbá, azaz most már filmszerűbbé váló játékok is kihasználják az igazi realizmus, a valóságos valóság előnyeit?

## AZ ÁLOM SZEBB, MINT A VALÓSÁG

Jó esetben azért játszunk, hogy kikapcsolódjunk a valóságból. A játékok egyre realiztikusabb megjelenítése sokszor nemcsak hogy nem előny: hátrány – egy igazán reális gyilkosságot követően, az áldozat anatómiailag megfelelő ívben kiforduló beleit látva jó esetben hátrahőkölünk: na jó, ennyire azért nem akartam látni, ez csak játék. És ha mindez igazán valószerűvé válik? Gondoljunk „szegény” kisemmizett Jack Thompsonra és a lövöldöző diákokra. Szüksége van a játékiparban és a gamereknek arra, hogy jogosan is Hillary és barátai céltáblájává váljanak? Akarunk meglevenedő rémálmodokat? Kell nekünk egy még valóságosabb képzelni világ? Biztos, hogy a realitás felé kell eveznünk? Sokkal élvezetesebb egy Vice City-féle karikatúrizált világban szétlőni ártatlan ellenségeink fejét, mint a mi lemodellezett valóságunkban.

A NVIDIA az új Geforce 3D Vision megjelentetésével kívánja kivenni részét a feltörekvő 3D-gaming piacból



A Triage-dzsel csak a véletlenül múlik, milyen arccal találkozhatunk majd a játékokban. A szoftver arc- és viselkedésgenerátora minden eddiginél élethűbb, teljesen egyedi karaktereket generál egy kattintásra

## TALÁN MEGSZÜLETNEK AZ IGAZI PÁRHUZAMOS DIMENZIÓK, AMELYEK KÖZÜL BÁRMIKOR VÁLASZTHATUNK, ÉS AHOL AZOK LEHETÜNK, AKIK CSAK AKARUNK

Ha mégis megszokjuk, akkor lehet, hogy találkozhatunk a zombiként újra és újra feltámadó Thompsonnal, és nem feltétlenül csak egy, a 3D-s technológiát alkalmazó Left 4 Dead-klónban. Régóta vita tárgya játékkerékben, hogy mi a cél: a realitást megközelíteni, vagy éppen karikatúrizálni, valóságtól jól megkülönböztethető világokat hozni létre, mint tette azt mondjuk bármelyik kézzel rajzolt (vagy akár cel-shaded technikával készült) játék, a Vice City, vagy a San Andreas. Vajon a Rockstar mit kezdene az új technológiával? Megőriznének-e valamit a sorozat védjegyévé vált túlzó, elnagyolt, humorosra vett alvilágból, vagy tovább folytatnák a GTA IV-gyel elkezdett hagyományokat, és a gyilkosságot, prostitúciót kézzelfogható valóságában tárnák elének? Mert videorealisztikusan városokban videorealisztikusan agonizáló emberek szenvedését élvezni talán már tényleg betegség. És ez a fajta élvezet nem is biztos, hogy a játékosok hibája lenne – talán egyszerűen nem kéne felajánlani ezt a lehetőséget. Az ígények a filmparban és a játékiparban is

nagyrészt támasztottak – a felelősség a fejlesztőket terheli. Panem et circenses! Csak legyen minőségi az a kenyér, és akkor nem cirkuszolunk. Más sem hiányzik, mint az, hogy egy új perifériának köszönhetően a belek szagát is érezzük. Talán csak vészmadár vagyok, és tény az is, hogy a Triage alapjául szolgáló arc- és viselkedéseditoroknak, melyek demóját ugyancsak bemutatták egy Xbox 360-on, igen komoly előnyei vannak: ezek a szoftverek pár éven belül elérhetővé tehetik az olyan benépesített városokat, kontinenseket, ahol minden NPC egyedi, valószerű arccal és viselkedéssel rendelkezik.

## HADD ÜLJEK AZ OLED-BE!

A virtuális valóság létrehozása több évtizede vesszőparipája a kijelző- és hardverfejlesztőknek. Olyan a virtuális tér, mint egy makacsul újra és újra feltámasztott élőholt – csak hogy Dr. Frankenstein ezúttal biztos a sikerben. Talán mára eljutottunk oda, hogy a technikai feltételek is adottak a teremtmény életképessé tételéhez: a közelmúltban sorra

## R.I.P VR sisak Új utak és zsákutcák



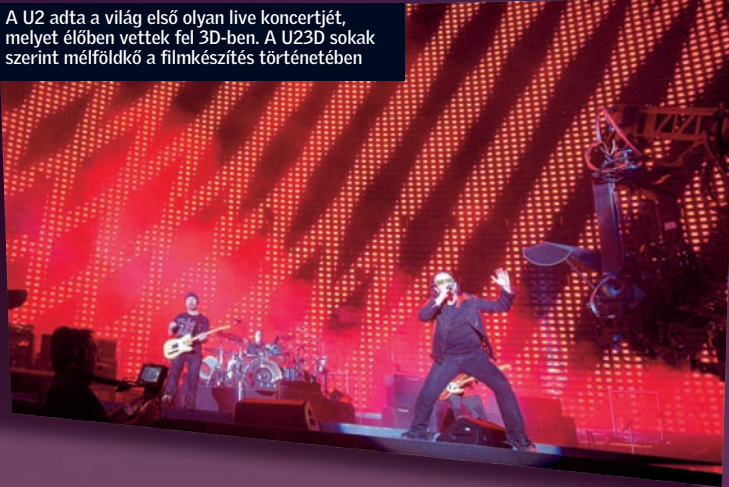
### A VR-SISAKOK MÁR A KILENCVENES ÉVEK KÖZEPÉN BETÖRTEK A KÖZTUDATBA

– a piacra már kevésbé. A virtuális valóság kifejezés akkoriban éppúgy varázsszó volt, mint a cd, vagy a multimédia. A VR-sisakok először a játéktérképekben terjedtek el – emlékszem, 1994 környékén a Wizard-s-ban több mint 400 forintba került egy menet a mai szemmel ósdi grafikájú gépen. Az élmény mégis elsősorban volt, a perifériagyártók otthonokba szánt változatokat kezdtek fejleszteni. A számítógép a videojelet a VR interface-en keresztül küldte a sisakba, a két, kicsit eltérő kép LCD-ken, közvetlenül a szemünk előtt jelent meg. A Vfx1-el a játékos a számítógépre kötötte magát, a szemünk előtt egy-egy, a szemtől pár centire lévő kijelzőkön helyezkedett el. A pakkhoz adtak még egy sztereó fülhallgatót és egy mozgásdetektort, amely a fej helyzetét érzékelte. Az irányítás botkormánnyal történt, majd később virtuális kesztyűket is forgalomba hoztak. A sisak azonban nem terjedt el: a pupillától pár centire elhelyezkedő LCD-k pár perc után fejfájást, valamint marandandó szemkárosodást okoztak.



**i** James Cameron következő filmje, az Avatar éppen a legújabb 3DReal technológiára építve mutatja be a világok találkozásának történetét. A film 70 százaléka CGI, mindössze a maradék 30 valódi felvétel.

A U2 adta a világ első olyan live koncertjét, melyet élőben vettek fel 3D-ben. A U2 3D sokak szerint mérföldkő a filmkészítés történetében



jelentik be az úttörőnek szánt új technikákat. „Több televízió-gyártó tartogat új, sosem látott fejlesztéseket, többek között egy olyan képernyő prototípusát, ami állítólag sokkal jobb az OLED-technikájú kijelzőknél. Ott viszont még mindig nem tartunk, hogy ha az óriási képernyőt függönyökkel keretez-nénk be, azt higgyük, hogy valódi színpadot, igazi teret látunk” – nyilatkozta Ebert. Ha azonban valóban bekövetkezik az áttörés a 3D-s iparban, az nagy valószínűséggel az elkövetkező években történik meg. A Sony az idei CES-en bemutatott egy prezentációt. Ezen az Xpolarizációs szemüvegével, valamint a 3DTV LCD-jével olyan játékokat futtattak RealD-ben, mint például a *Gran Turismo 5*, a *Motorstorm: Pacific Rift*, vagy a *Wipeout*. A cég ugyanakkor szükségaván nyilatkozott hosszú távú terveivel kapcsolatban: hibátlan, egyszerűsített technikára várnak, az eljárást

csak ezután kezdik majd alkalmazni. „Az Xpolarizációs technológiája minden hagyományos LCD-n működik, de a pixeleknek egyszerre csupán a fele aktív, így a teljesítmény és a fényerő drasztikusan csökken. Minden formátumnak vannak előnyei és hátrányai is (az új 3D-s fejlesztések technikai hátterét dobozban találjuk). A Sony egy olyan formátumra vár, amellyel nincs szükség kompromisszumokra” – tette hozzá Oliver. „Az új generációs konzolokra való fejlesztés, képességeik kihasználása még gyerekcipőben jár. A fejlesztő és a vásárló is sokkal jobban jár, ha az aktuális konzolon jelennek meg a *GTA* újabb és újabb részei, mintha egy újra kell beruházni, és a készítőknél is az alapoktól kell kezdenie a fejlesztést. Ha oda akarunk eljutni, ahol a filmipar tart, biztosítékra van szükségünk, hogy a játékokba fektetett dollártízmilliók visszajöjnek. Anno a ZX80-t, ZX81-t és a ZX82-t – ame-

lyek között markáns különbségek voltak tapasztalhatóak – még egy év alatt adták ki.” A Mega Drive és a SNES három évig maradt vezető a piacon, a PSX és a PS2, az Xbox és az Xbox 360 esetében már öt éves ciklusokról beszélhetünk, és a konzolok élettartama egyre nő. „Erre szükségünk is van – egy AAA kategóriás, 3DTV-s technológiát kihasználó játék megjelenéséig két-három évet kell még várunk. Mivel a filmes adathordozók csatájából még mindig nem került ki győztes, és egyre újabb formátumok jelennek meg, nincs más alternatíva – bízunk kell a konzolokban: a játékoké a jövő. És a váltás megtörténhet akár most, ebben a generációban is. Igaz, hogy ez a jól ismert tyúk vagy tojás probléma, de adott esetben a tyúkok a képernyőgyártók, és úgy tűnik, ők már alkalmazzák az új technológiát. Támogassuk őket a termékeinkkel” – fejezte be Oliver.

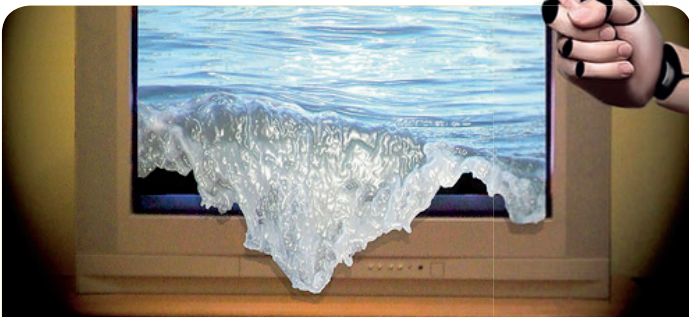
## LÉPJÜNK BE AZ ALKONYZÓNÁBA?

A tojásokon tehát már kotlanak. Kérdés marad, hogy a hardverfejlesztők, a konzolipar nagyjai, és a képernyőgyártók hogyan állnak hozzá a kérdéshez. Kérdés az is, hogy mi, gamerek akarjuk-e ezt. Mert persze, izgalmas élmény lenne egy 3D-s RPG valószínű világában bolyongani, hatalmas fekete sárkáb-

nyokat győzni le egy igazi csatatéren a *WOW 2*-ben, vagy érezni arcunkon a sebességet egy új *NFS 3D*-s sztrádján. De ugyanakkor belegondolhatunk, milyen fegyvert adunk a minél nagyobb haszonra törekvő játékfejlesztők kezébe, ha megvesszük a *Soldier of Fortune*-t, a *Manhunt*-ot, vagy a *Postal 3D*-t. Márpedig venni fogjuk. És hozzászokunk. Még egy lépéssel közelebb kerül egymáshoz a gyalogosok elütése a *GTA*-ban és a munkából hazafelé autózás, a játék és a valóság. Kérdés, hogy meddig tudjuk a kettőt megkülönböztetni. Mert ha a fejlesztőkön múlik, addig tolják ki ingerküszöbünket a további haszon reményében, amíg csak bírjuk ép elmével. Talán tényleg eljön a *Mátrix* kora, mikor játékokban keresünk pénzt, játékokban lopunk, játékokban szeretünk és játékokban szexelünk, miközben csöveken folyik véráramunkba a játékban megrendelt tápláló protein. Talán megszületnek az igazi párhuzamos dimenziók, melyek közül bármikor választhatunk, és ahol azok lehetünk, akik csak akarunk. Talán egyszerűen fejlődik a technika, ahogy mindig is fejlődött, és a *Doom*-szerű játékok megjelenésével kiváltott károgást visszhangzom csupán, míg a játék csak játék marad. Talán. Az ajtót nyitják. Nyikorodul. Mögötte sötét, ismeretlen, izgalmas vidék. Belépünk-e az alkonyzónába? **GS**

## Dupla vagy semmi

Komoly kijelzők kellenek...



**AHhoz, hogy a sztereoszkopikus szemüveggel a mozgást SIMÁNAK ÉRZÉKELJÜK,** 60 fps helyett a monitornak, tévének valójában 120 hertzcel kell frissítenie a képet ahhoz, hogy mindkét szemünk folyamatosnak lássa a külön-külön vetített képsorozatot. Ez sajnos problémát okozhat minden 1080p-től eltérő natív felbontású kijelzőn. A 720p-s kijelzők az átméretezést, a „scale”-t alkalmazzák, ami így tönkreteszi az átalakítást, az „interlace” folyamatát. A képet először belülről kell de-interlace-elni, és aztán újra megfelelően scale-ezni (űhümm), de erre egyik 3DTV sem képes. Az NVIDIA ugyanakkor nagy pénzeket feccölt a fejlesztésbe, és a termék boltokba kerülése után könnyen lehet, hogy a 120 hertzes képernyők is elárasztják a piacot.





## GAMESTAR TOP 10

...játék, melyeknek hiába várjuk a folytatását...

//Flatline

**E**ZÜTTAL OLYAN JÁTÉKOKAT gyűjtöttünk össze Nektek, amelyeknek mindenképp szükségük lenne második részre, mégsem várható egyhamar, hogy ezt maguk a kiadók is

így gondolják. Számos olyan játék került a felsorolásba, amelyek neve hallatán talán fel-felszisszenünk, de nem a rossz emlékek, hanem inkább a jók miatt. Szísz.

### UNDYING

Akik kedvelik a horror FPS-eket, bizonyára emlékeznek az *Undyingra*. Mi is nem egyszer üvöltöttünk fel, mikor először voltak többesben. No nem azért, mert lett volna kooperatív multiplayer opciója, hanem, mert egymásnak háttal, szimultán nyomva a kampányt, körülbelül ugyanakkor jutottunk az ijesztőbb helyekre, így min-

denkiből csak a rángatózást, meg az üvöltéseket érzékelhettük. Hiába, minden hasonló stílusú játék éjjel, nagy monitoron, fülesben a legjobb. Ha lenne második része és ugyanolyan intelligens módon lennének felépítve a pályák és a harcok, nem is beszélve a kis meglepetésekről, könnyűszerrel verné a

9.

*F.E.A.R.* bármely epizódját.

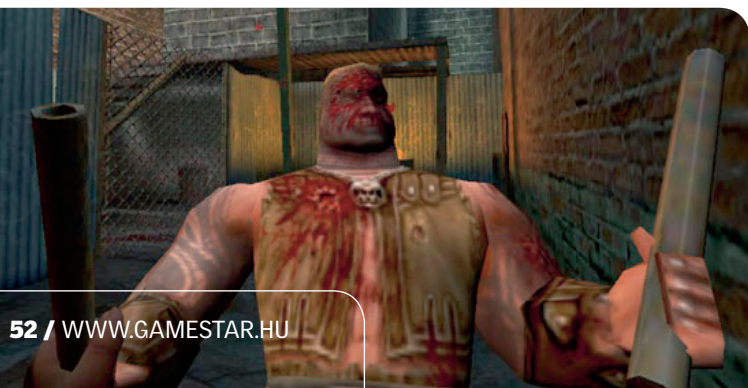


### KINGPIN

A kilencvenes évek közepén a *Postal*on kívül nehéz volt olyan játékot mondani, amely vagy véressége, vagy obszcenitása miatt kizárólag 18+ plecsnit (avagy AO minősítést) kapott. A *Kingpin* viszont ilyen volt, hiszen egy olyan FPS-ről volt szó, amely a gettóban játszódik és a temérdek káromkodáson kívül még színes bőrűeket is nyíltan lehetett verni benne. Bár nem értem, miért kellett ezt anno megtámadni, hiszen a get-

tó az gettó. Mindenesetre a zenék, dialógusok és minden egyéb tökéletesen tele volt tömve „F” betűs angol szótiszavakkal, amelyek „otthonosabbá” tették a közlekedést a terepeken. A fejlesztő sajnos már megszűnt, a Xatrix Entertainment két rail shooter után próbálkozott a *Kingpin*mel, majd sajnos az Interplayen át a feledés homályába veszett az egész. Talán majd egyszer... mi mindenképp szeretnénk folytatást.

7.



### FULL THROTTLE

A LucasArts fénykorában csak úgy ömlöttek az eredetibbnél eredetibb kalandjátékok. Kézzel rajzolt grafika, remek szinkronszínészek profi munkája és nagyon jó sztori jellemezte mindegyiket. Ben kalandjait megpróbálták ugyan újraéleszteni pár évvel ezelőtt, de az előzetes képek alapján mindenki úgy gon-

dolta (szerencsére a LucasArts is), hogy nem kell 3D-be átültetni a játékot, mert borzalmasan nagy zakó lenne a végeredmény. Így Ben, amellet, hogy Roy Conrad (aki a főszereplő jellegzetes hangját adta) már elhunyt tüdőrákban, megmaradhatott folytatás nélküli főhősnek, akit úgy szeretünk, ahogy van.

10.

### PLANESCAPE: TORMENT

A Black Isle Studios egyik mostoha sorús projektje, amit máig nem értünk, miért nem folytattak. Bár biztos túlságosan el vannak foglalva mindenféle egyéb frencsajzok életben tartásával, ahelyett, hogy Guido Henkel RPG-világát próbálnák inkább az arcunkba tolni, hiszen annyira nagyon süti volt, de tényleg. Mazur máig tapsikolva rohangál körbe-körbe, nyomot koptatva a szerkesztőségben, ha arról esik szó, milyen

is volt a *Planescape: Torment*. Nemcsak a nem lineáris sztorialakulást, vagy az egyedi csapattársakat meséli mindig csillogó szemmel, hanem a jobbnál jobb logikai feladványokat is. Jöhet neki akármilyen *Baldur's Gate*, a *Planescape: Torment* örökké a legjobb marad. Ezzel nincs egyedül. No és persze Jennifer Hale is a játékhoz adta a hangját, ami önmagában azt jelentette, hogy meg kellett venni.

8.



Az Electronic Arts első TPS-szerű próbálkozása, még 3D-gyorsítás nélkül, fix kameraállásokkal. Első ránézésre olyasmivolt a játék, mint az *Alone In The Dark* első három része, csak futurisztikus környezetben és sokkal több úrhajóval. A történetet is nagyon lehetett szeretni, mára már kissé klisésnek hathat ugyan, de volt cyberbeültetés, meg amnézia, meg ki vagyok, meg minden, ami csak

kellhet. Sajnos a *Bioforge PLUS* már nem jelenhetett meg a gyengécske eladások miatt, mert az EA lefújta a dolgot, de a rossz időpont miatt, amelyet a megjelésre választottak, sajnos nem lehetett eleve sikerre ítélt a játék. Pedig bitang jól nézett ki abban az időben és nagyon jó univerzumot kreáltak köré. Tocsogva áhítozunk egy 2010-es *Bioforge*-remake-ért, vagy következő epizódért.

6.





## GRIM FANDANGO

5.

Újabb LucasArts játék a listában, ez lassacskán már jelent valamit. Halljátok odaát, kedves LucasArts? Mivel biztos vagyok benne, hogy mindegyik fejes a GameStart olvassa megjelenése napján (magyar-angol szótárral), ezért az újságot mintegy szócsőként használnám, jelezvén, hogy nem jó dolog a legerősebb címeiket a kispadon tartani csakis azért, mert holmi *Star Wars*

MMO-val akarnak foglalkozni. Morbid humora és a LucasArts első 3D-s kalandjátéka révén a *Grim Fandango* azonnal áthúzta rajongónak az összes *Monkey Island*-fanatikust, nem véletlenül. A hihetetlen vicces karakterek és a nem mindennapi főhős azonnal belopta magát azokba a szívekbe, amik nyitottak voltak, vagy akár a mai napig azok a kalandjátékok iránt.

## SHADOW OF THE COLOSSUS

4.

Egyetlen konzolos címként (amennyiben konzolos listát csinálnánk, az első helyen állna) bepaszíroztuk gyorsan a *SOTC*-t. Azt hiszem, mondanunk sem kell, miért, hisz a 18 colossi lelése olyan maradandó élményt nyújtott mindannyiunk számára, hogy nehéz könnyes szemek nélkül emlékezni bármilyen másodpercre is a játékmenetből. Még a zenei kíséret is olyan bivalyerős volt, aminek amúgy nyernie kellett volna a *God of War*l szemben a megjelenés évében történeti játékezei díjak kiosztásakor. A Sony annyira belenyúlt a tutiba, hogy noha még nem volt hivatalos bejelentés, nagyon remélem, hogy a fejlesztőcsapat az óriási siker után már óriási titokban, de dolgozik a következő részen.



3.

## SANITARIUM

A *Bioforge*-hoz hasonlóan Max, a *Sanitarium* főhőse sem tudja a játék háromnegyedéig, hogy ki is ő, meg mit keres négykarú kislányok és deformálódott gyerekek között, miután épp megszökött az elmeegógyintézetből. A DreamForge Interactive kalandja szürrealitása és kicsit nehezen követhető, de rendkívül jó sztorija miatt sokak fantáziáját mozgatta meg. Sajnos olyan keveset adtak el belőle, hogy nem lett folytatás. Az ASC Games, a ki-

adó már rég nem létezik, de az ezredforduló körül egy interjúban még hangot adtak annak a furcsaságnak, hogy évekkel a *Sanitarium* megjelenése után sokkal több fogyott a játékból, mint a megjelenés után közvetlenül. Így biztosak vagyunk benne, hogy a rossz marketing miatt nem ért el a kalandjáték-rajongókhoz, nem pedig azért, mert rossz lett volna. Hiszen ahogy volt rossz, máig ajánljuk bárkinek, aki kicsit félelmetesebb kalandjátékokkal szeretne játszani.

## PSYCHONAUTS

Nemrég teljes játékunk volt, így hosszabban fel sem vezetem, hogy miféle és mennyire jó. A Double Fine annyira odatette magát Mr. Schaferrel az élen, hogy a színkavalkád és elképesztően agyament helyszínek sokallathatták be a vásárlókat, azaz a nem vásárlókat. Minden cikk, ami a játékról megjelent, az egekig magasztalta, mégis har-

tos eladásokat produkált a kezdeti időszakokban, amik mint tudjuk, egy játék bevételének 80%-át teszik ki az esetek nagy többségében. Ugyan a Double Fine-nál nagy a csend, mégsem hiszünk, hogy egyhamar második részt terveznének egy olyan játékhoz, amely anyagilag nem hozott sikert számukra, hiába a 90%-os letti pontszámok hada.

2.



## REPUBLIC COMMANDO

Amikor mazur felvetette a TOP 10 ehavi témáját, kérdőn néztem rá: „Nadeésakor mi legyen az első...?” Egy pillanatra összeszűkül a pupillája, majd két másodpercnyi erős gondolkodás után csak annyit görgetett ki tökéletes angolsággal a száján, hogy: *Republic Commando*. A reakcióm, azt hiszem, hitelessé tette, hogy valóban az első helyre kell kerüljön,

hiszen az: „Óóóóóóóó... Sev...” mondat előhozta a LucasArts remek FPS-ének minden emlékét. Nemcsak újszerű csapatirányítása, azaz a két csapatrészes vezérlése, hanem a *Star Wars*-univerzum viszonylag hiteles ábrázolása is rátejszinhabozott az amúgy is rajongói lelkünkre. Még a *KOTOR*-nál is jobb volt! Szerintünk.

1.





Metróléjárt Elysiumban...



Az egy F-16 hajtómű, tessék mondani?



Fel, szárnyalunk!



**BÉTA-  
TESZT**

# AION

KIADÓ NCSOFT FEJLESZTŐ NCSOFT RÖVIDEN Nagyon nagy MMO ígéret **MEGJELENÉS** 2009 vége

## Első zárt béta-hétvége

És akkor énekeljük: váj-em-szi-éj...



**A RÉGÓTA VÁRVA VÁRT, Koreában** hihetetlen sikereket arató MMORPG, az **Aion** lassan megérkezik Európába is. Ennek első, és igen biztató jele az volt, hogy meghívtátunk az első európai zárt béta-eseményre, amely június 5. este és június 8. hajnal között zajlott Elyos területeken, maximum 20. szint megkötéssel. Ritkaság, de az NCSOFT képviselői minden sajtóreakciót megengedtek, lehetett videókat, képeket készíteni, cikket írni stb. – egy dolgot kértek csak, hogy a játékban található szövegeket ne másoljuk ki és ne publikáljuk egy az egyben, ugyanis a küldetések szövegei még fordítás/finomítás alatt vannak. Ezekkel a korlátozásokkal és várakozásokkal indítottam a játékot...

### TÖMEG, RICSAJ, TOLAKODÁS. RÉMES ÖSSZEVISSZASÁG

Egyből a P. Box egyik dala jutott eszembe, amint Aurelia, az én bájos scout karakterem megjelent Poeta földjén. Ugyanis első látásra kb. 200–300 egyéb karakter vette körül, totálisan tömegessé téve az első élményt. Ahogy ilyenkor lenni szokott, a hatalmas tömeg egyszerűen eltakarta mindent – a questet adó NPC-eket ugyanúgy, mint a questben leöleendő mobokat, vagy összeszedendő holmikat, amelyekből ha egy megjelent, vagy huszan ugrottak rá. Úgy döntöttem tehát, kihagyom ezt a részt és igyekszem beelőzni a többieket – majd csak lesz valahogy. Ámde kihagytam a számításból, hogy ez egy logikusan felépített rendszer – a questek arra szolgálnak, hogy elég pénzt/

felszerelést kapj, ahogy haladsz előre. Így bár a szintet összeszedtem magamnak és a hátam mögött hagytam a nagy tömeget, kislányom csak szenvedett a második questhúbnál, ahol nála jobban felszerelt, 1-2 szinttel magasabb karakterek tobzódtak. Na ekkor untam meg, hogy egy bizonyos questet nem tudok megcsinálni, mert az adott céltárgyból egy spawnol, az is három percnél és vagy harminc állnak sorban mellette. Gondoltam, nekem egylőre ennyi elég **Aionból** péntek estére – szenvedjen velem, aki akar. Egy dolog viszont igen pozitív volt – a játékosok nagy száma elle-

nére sem röccent be a CryEngine, amiért le a sapesszal a CryTek emberei előtt.

### HAJNALI 4. STIRLITZ NEM TUDOTT ALUDNI...

Nehéz egy **Aion** béta-hétvégét alvással tölteni: beeszi az ember agyába magát a tény, hogy a játék csak korlátozott ideig fut, és ha nem használunk ki minden másodpercet, akkor csúful lemaradunk valamiről. Így aztán hajnali 4-kor frissen a gép elé pattantam, létrehoztam Aurelio nevű karakteremet, aki foglalkozására nézve priest (Aurelia esetében a győ-

Küldetésre igyekvők balra kanyarodhatnak





Itt termelik a buborékot a Bambiba



Én ott sem voltam felügyelő...



A baseball itt is remek sport



gyítás képessége nagyon hiányzott). Érdekes módon bár ugyanarról a kezdőhelyről indultam, itt legalább észrevettem a questeket adó NPC-ket, meg is csináltam az első küldetéseket (ölj meg ennyi ezt, szedj össze amennyi azt...), s mire a kezdő városba értem, ugyanolyan szintű voltam, mint Aurelia, de mégis sokkal erősebb, gazdagabb és jobban felszerelt. Sőt, azokat a küldetéseket is meg tudtam csinálni, amiket a leányzó nem – mostanra ugyanis a béta-tesztzerek java része aludt/továbbhaladt, így mindent megtaláltam, amit meg kellett. Megállapítottam, hogy ez egy szép és jó játék, amelyet nem szabad úgy játszani, hogy rajtam kívül 300-an indulnak ugyanon/ugyanakkor. El is kapott a gépszíj persze, aztán egyszer csak reggel nyolc volt, a karakterem zöld „bűzfelhőt” eregetett magából arra való figyelmeztetésképp, hogy már három óra-ja játszom vele, ideje lenne pihenni. Egyéb-

ként ez jópofa dolog, hogy óránként figyelmeztet a proggi, de az még jópofább, hogy vizuálisan is felhívja a figyelmet az idő múlására.

## A FŐSZTORI ÉS AZ ALSZTORIK

Ahogy MMO-világban immáron megszokott, itt is kapunk egy fő történeti szálát, amely leginkább arra szolgál, hogy visszaszerezzük elvesztett emlékeinket, memóriáinkat, és hogy dögös holmikkal szereljük fel magunkat. A fő küldetés egy-egy szintje 6–8 alküldetésből áll, szóval elvan vele az ember, mire elvégzi. S itt ki is derült a játék egyik nagyon érdekes újdonsága – ahogy igyekszünk kideríteni, kik és mik is vagyunk (mert arra hamar rájövünk, hogy nemcsak az egyszerű nép fia, aki ragadott egy kardot), látomásokba/álmokba zuhanunk. Sőt ezek közben akár küldetéseket is végre lehet hajtani, harcolni kell stb.



Ilyen csillár kéne nekem otthon is

Na, kicsi panda, ne dühöngj már...



Ez egy nagyon érdekes újítás, lévén itt tapasztaljuk meg először a repülés képességét. Repülni csak bizonyos playfieldek adott helyein lehet – nem mindenhol –, s a repülés „született” tulajdonság, tehát nem kell hozzá semmi segédeszköz. Hátránya, hogy erősen időlimites. De ne szaladjunk ennyire előre... Ott tartottunk, hogy a fősztori elég szövevényes, érdekes és sokszínű – én 15-ös szintig jutottam benne, de addig végig szólózza sikerült végrehajtanom a feladatot – bár néha az „osonok, várók, NPC elmegy, osonok tovább” hősies képességet használva. Kétségtelen, hogy gyorsabban lehet haladni párosával, de – legalábbis az első 15 szinten – egyáltalán nem volt szükség csapatozásra; elég volt egy kis taktika és türelem. Mondjuk az is igaz, hogy ha majd nem lesz ekkora tömeg, sokkal nehezebb lesz, mert mások nem fogják kipucolni a célpontig tartó szakaszt előlünk. Az alsztorik elkóborolt állatokról, elvesztett ékszerekről, megőrült rokonokról szólnak – szóval a szokásos, amit más MMO-kban is megszoktunk.

## SANCTUM, AZ ÉGBEN LEBEGŐK CSARNOKA

Szintén igen megszokott feature, amelylyel szinte minden MMO-ban találkozunk, a főváros jelenléte. Ide ebben az esetben a kezdő playfield végigjátszása után kerülhetünk – a szokásos questhub és bolt-hálózat/crafttanulás funkciókkal találkozhatunk itt, és itt található egy aréna is, ahol lehet egymást gyeplálni. Ami kiemelni a hasonlósági questhub fővárosok közül, az az, hogy elképesztően szép... A felhők között megbújva lenyűgöző látványt nyújt. Szerencsére vannak a városon belül teleportok, de ezek is pénzbe kerülnek, alias SKV (Sanctum Közlekedési Vállalat). Sanctum egyik legnagyobb szépsége egyben hátrány is: mivel a felhők között lebeg, így bizony meredeken le lehet esni róla – s hiába tudunk ekkor már repülni, nem tudunk olyan platformra felkapaszkodni, ahol túlélnek a kalan-

dot. Szóval aki leesett, annak annyi. Halál esetén egy percnyi tulajdonság-elvonás és XP levonás a bünti – az XP-levonást egy Soul Healer nevű arc vissza tudja adni, persze pénzért. Ebben a játékban NEM KELL visszakutyagolni a hullánként, ami igencsak dicséretes dolog – a legközelebbi obeliszk (ezek segítségével tudjuk bejelölni, épp melyik a saját városunk) városba kerülünk, ha meghalunk. Előfordulhat, hogy ez a playfield másik végén van, szóval csak ésszel!

## SZÁLLJ, SZÁLLJ, SZÁLLJ FEL MAGASRA!

A Piramis dalszövegével fejezem be ezt a cikket, a térkép egyes pontjain ugyanis lehet repülni – ez stratégiailag igen fontos lehet, hiszen nem aggróznak ránk a mobok, vagy pont el tudunk repülni előlük. Léteznek olyan questek, amelyek repülés nélkül nem vehetőek fel/nem oldhatóak meg – a gond csak az, hogy alacsony szinten a max. egy perc repülés igencsak kevés. Állítólag a későbbiekben különböző fondorlatokkal ez sokkal hosszabb időre bővíthető. Egyébként ahol lehet repülni, ott is szokott lenni „plafon”, azaz olyan magasság, ami fölé nem lehet emelkedni. Ugyanígy a vízben sem lehet bármeddig úszni, mert egyszer csak fuladozni kezd szegény karakterünk a mély víz miatt... Két mondattal összefoglalva: az Aion egy jól kidolgozott, minden egyes MMO-játékosnak szóló, könnyen elsajátítható játék. S mivel még messze van attól, hogy kész legyen, egyelőre kár is lenne értékelni. A következő béta-hétvége a lap megjelenését követő hétvégén (június 19–21.), Asmodean oldalon lesz. Remélhetőleg arról is beszámolunk majd.

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj! Fejlesztői napló a 104. oldalon

[gamestar.hu/jatek/aion](http://gamestar.hu/jatek/aion)





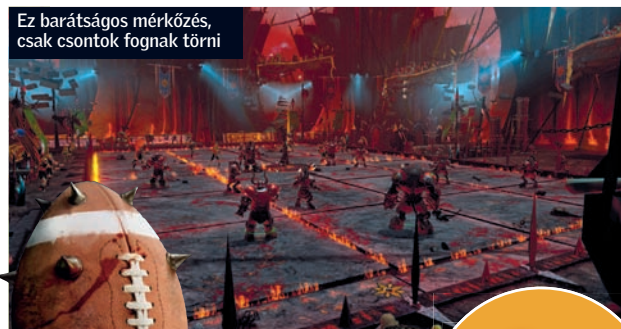
Oh, a WoW-ban is ez megy a BG-ken...



Az animációk között számtalan easter egg várja, hogy felfedezzük. A brutalitásáról híres Black Orc Blocker például néha gondol egyet, és kedvesen leporolgatja a durva belemenés után feltápaszkodó ellenfelet. Megfizethetetlen!



Hazai pályán vannak az orkok, a vendégcsapat nem biztos hogy kijut a kapun



Ez barátságos mérkőzés, csak csontok fognak törni



# BLOOD BOWL

**KIADÓ** Focus Home Interactive **FEJLESZTŐ** Cyanide Studio **RÖVIDEN** Megelevenedik az ólomfigura, és járni kezd. Mit jár?! Szalad, ugrik, gólt szerez! **MEGJELENÉS** 2009. június

## Kéz- és lábtörést!

**N**EHÉZ ELFOGULTSÁG NÉLKÜL ÍRNOT ERRŐL A PROGRAMRÓL, hiszen a *Vérfoci*, alias *Blood Bowl* lassan húsz éve jelen van az életben. Olyan, mint egy barát, aki-vel évekig nem keressük egymást, aztán ösztetalkozunk, és ugyanott folytatjuk, ahol anno befejeztük. Szerencsére a Games Workshop két zászlóshajója, a *Warhammer* és *WH40K* farvizén végre egy méltó számítógépes adaptáció érkezik, hogy elcsábítsa azokat is, akik a táblás társasjáték műanyagból és ólomból (pontosabban ólomot nem tartalmazó fémötvözetből) öntött figuráival eddig nem találkoztak. A tesztelésre kapott béta-verzióban egyelőre csak két faj 3D-s modelljeit lehetett megcsodálni, de ennyi is elég az előzetes videók valóságartalmának igazolásához. Magyarul nemcsak eszméletlenül jól néz ki a játék, de az animá-

ciók is remekül illeszkednek a táblás változat hangulatához.

## KÉT JÁTÉK EGY ÁRÁÉRT

Maga a mérkőzés két változatban játszható. Az RTS-jellegű, folyamatos akció csak távolról hasonlít a társasjátékhoz. Sokkal közelebb áll a sci-fi környezetben zajló *Speedball*hoz, vagy éppen a fantasy stílusú *Chaos League*-hez. Ez a módzat nyilván azoknak készült, akik a szabályokkal nincsenek tisztában, és a vég nélküli akció a lételemük. Itt is megtalálható azonban a stratégia csírája. Játékosainknak általános érvényű el-igazítást (védekező, normál, támadó stílus) és konkrét utasításokat adhatunk („Őt zúzd le!”). A meccsek előtt és között speciális edzéstervvel próbálhatunk többet kihozni a csapatagokból. Fellépésenként némi pénz-maghoz jutunk, ebből varázsitaltól tüksék-

lábászvédőig mindenféle jószágot szerezh-tünk be. Ezekkel a cuccokkal akár egy mérk-özés eredményét is meg lehet fordítani, de kellő hátszéllel sztárjátékosokat is szerző-dtethetünk a fontosabb találkozókra. A táblás *Vérfoci* egyik legszenialisabb sz-ábálya érvényes a számítógépes változatra is: négy perc alatt végezni kell a körünkkel. Ez teszi lehetővé, hogy a körökre osztott válto-zat se legyen vontatott, unalmas. Na meg a sokszor átkozott Turnover-szabály. A csapat köre azonnal befejeződik, ha valamelyik játé-kosa komoly hibát vét. Ide tartozik a labda

elejtése, a sikertelen cselezési kísérlet, vagy éppen az, ha egy blokkolásnál (ütésnél) víz-szakézből vágják földhöz. Ha történetesen ez volt az első figura, amivel mozogtunk, ak-kor a többi 10 már semmit nem csinálhat, az akció joga átkerül a túloldalra. Ebből adó-dik: a jó *Vérfoci*-edző ismérve az, hogy csak akkor nyúl kockák után, amikor az elkerül-hetetlen.

## NEVENINCS FC

Egyjátékos üzemmódban tolhatunk kam-pányt is. Ekkor a Nevenincs Senkik FC sz-íneiben először koszfészkekben kell némi aprót és tapasztalatot gyűjtenünk, hogy aztán később a *Blood Bowl*-világ olyan emblematikus csúcsatlálokozóiin vehessünk részt, mint például a Chaos Cup. Ezek a tor-nák egyedi szabályokkal, díjazással mennek – azaz ritkán fogjuk azt érezni, hogy ezt már láttuk. Mondjuk a fejlődési lehetőség, vala-mint csapatunk kosztumizálhatósága (szé-pen, magyarul) miatt egyébként sem fenye-get ez a veszély. Fájó pont, hogy a legizgalmasabb részt, az online ligát egyelőre nem tudtuk kipróbál-ni. Annyival azért vigasztalódhatunk, hogy a GameStar megjelenésével nagyjából egy időben már a dobozos verzió is polcokra ke-rülhet. Búcsúzóul egy jó tanács: halott csa-tár ritkán szerez gólt!

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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







Bús dűledékeiden, Husztnak romvára, megállék

Éljen a steampunk porszivó!

Éjellátó kamerás egység bevetésre készen, vétel!

# GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

**KIADÓ** Sony Computer Entertainment **FEJLESZTŐ** Terminal Reality, Threewave Software **RÖVIDEN** Hátulnézeti szellemirtás a Nagykok mellett. **MEGJELENÉS** 2009. ősz

Újra itt van, újra itt van a nagy csapat!

//Eskin

**A** RAJONGÓK ANNO A GHOSTBUSTERS 2 UTÁN várták-várták, hogy majdcsak lesz valami, hiszen a nyolcvanas-kilencvenes években ami jól ment, abból trilógiát csináltak. A Szellemirtók film pedig jól ment, mégsem lett trilógia, ki tudja, miért. Most viszont mondhatjuk, hogy mégis, ugyanis a fejlesztők egy olyan játékot tettek le az asztalra, amelyről az eredeti stáb is azt mondja, hogy ez a harmadik rész. Hab a tortán, hogy a játék az első mozifilm 25. évfordulóján jelenik meg, ráadásul az eredeti készítők és színészek nagy része most is közreműködik. Mi kell még? A játék kiadója viszont kissé megbonyolította a dolgokat: eredetileg az Atari adta volna ki, viszont a Sonyhoz került (azaz Sony-exkluzív lett), a Sony pedig úgy döntött, hogy PS2 és PS3-ra adja ki, a PC-s változat megjelenési ideje későbbre tolódik. Mi a PS3-as verzióhoz jutottunk hozzá, a

PC-s változat megjelenéséig a készítők valószínűleg sok mindenen fognak változtatni. Újabb csavar viszont, hogy ez a változtatás csak Európában érvényes, a világ többi részén a játék minden platformra megjelenik, és az Atari adja ki. (Valószínűleg azért, hogy a Sony rákényszerítse a játékosokat a PS3-vásárlásra, gondolom én.)

## MIK VAGYUNK MI? EZ NEKÜNK IS KÉRDÉS

A játék története két évvel játszódik a Ghostbusters 2 mozifilm után, a városban szokatlanul nagy lett a szellemaktivitás, valószínűleg a nemsokára megnyitandó Gozer-kiállítás miatt. (Gozer már az első mozifilmekben is szerepelt.) A szellemirtók csapata felvett egy új fiút a soraikba (ezek vagyunk mi), aki azonban végig noname és csendes marad, tiszta Gordon Freeman, bár nála azért egy kicsit kövérebb. (Hogy miért nincs nevünk,

arra Bill Murray karaktere ad magyarázatot: nem akarja tudni a nevünket, „azok után, ami az előző sráccal történt”). A játék elején elszabadul a kis zöld, valószínűleg mindenki által jól ismert szellem, Slimer, egy másik, nagyobb szellemmel együtt. Először le kell vadászniuk a nagyobbat az alagsorban, így hamar rájövünk a hátunkon batárkodó plazmavető használatára. Egy szellem elkapása a következő három lépcsőfokkal történik: zap'em, cap'em és trap'em. Azaz először fárasszuk ki, lassozzuk meg, majd húzzuk be a szellemcsapdába az adott kísérletet. A hátunkon lógó nagy plazmavetőn minden adatunk leolvasható, később pedig fejleszteni is tudjuk a készüléket: a szellemeket többféle módon kaphatjuk el, le is fagyaszthatjuk őket, meg ilyenek. Amikor elkezdjük őket lassózni a második fázisban, ügyeljünk arra, hogy túl ne melegedjen a plazmavetőnk, ekkor

ugyanis rövidzárlat következik be, és várhatunk, míg újratölt, eközben elveszítve a szellemet.

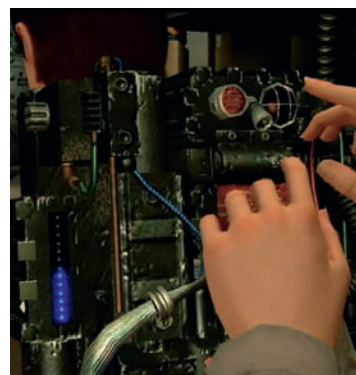
Slimert követve juthatunk el az első mozifilmekben szerepelt hotelbe, ahol aztán beindulnak az események: megkapjuk a szellemtevékenység-mérőt, amivel navigálhatunk, ha épp lövésünk sincs, merre kell továbbmenni.

## DE MENNYIRE OLYAN, MINT A FILMEK VOLTAK ANNO?

Válaszom: nagyon. Néha erőltetettek voltak ugyan a poénok, de ettől függetlenül teljesen ültek, nem vitték túlzásba a szellemeskedést a készítő (kackac). Az eredeti gárda nagyrészt összes szereplője megjelenik, ráadásul a játék forgatókönyvébe Harold Ramis és Dan Aykroyd is beleszólt, javítgatta – jó sztorival rendelkező játékot várhatunk tehát. A szinkronszínészek az eredeti színészek voltak, ráadásul a játékszereplők egy az egyben úgy néznek ki, mint ők. Remek a mimikájuk, hihető a kinézetük, a testfelépítésük, bár igaz, a mozgásuk kissé furcsa néhol. A grafika überall viszont nem az igazi, sokszor elnagyolt a külcsín, a terepek ismétlődnek – ezt igazán sajnáltam, remélem, a PC-s verzióra ezen már javítanak. A zene nagyon hozza a filmek hangulatát: tisztára úgy éreztem magam, mintha valóban a filmet nézném és hallgatnám.



Lebegő rémalak inte felém



## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/gostbusters](http://gamestar.hu/jatek/gostbusters)



# The SIMS 3



A minden idők legnépszerűbb játéksorozatán alapuló The Sims 3 végtelen és meglepetések váratlan pillanatait, miközben valóra váltod simjeid vá-  
alakítsd kedved szerint simjeid megjelenését és jellemét, majd lépj ki a  
ságban az új, nyitott játékmotornak köszönhetően! Hódítsd meg a



3

lehetőségekkel kápráztat el a mobilodon! Élvezd a csínyek  
gyait és szembesíted őket végzetükkel! Tervezd meg és  
négy fal közül, és barangolj velük szabadon a szomszéd-  
világukat!

**már  
LETÖLTHETŐ!!!**

letöltési kód: **GSJ 12378**

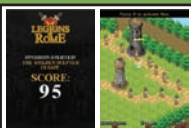
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, The Sims 3 logo and The Sims Plumbob Design are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

## MONOPOLY DEAL



Merülj el az eddigi legpörgősebb, legak-  
ciódúsabb MONOPOLY játékban, forgasd  
a lapokat! Az EA elhozza a mobilodra  
a MONOPOLY legújabb kártyajátékát.  
Gyűjts össze 3 teljes ingatlankollek-  
ciót a győzelemért, de légy óvatos – a  
szerencse forgandó!

letöltési kód: **GSJ 12339**



Ahogy a római légiosok  
haladnak előre, leigá-  
zák és hatalmuk alá  
kerítik az útjukba eső  
civilizált országokat.  
Csak egy kis csoport,  
"A királyi őrség" képes  
megállítani őket.

szembe szállni a megállíthatatlannak tűnő Római légiosokkal. A  
Királyi őrség tagjaként rajtad múlik, sikerül-e végrehajtani ezt a  
lehetetlennek tűnő feladatot....

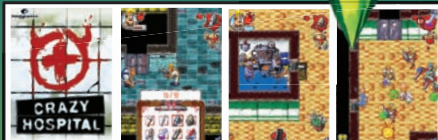
letöltési kód: **GSJ 12361**



### Hentai erotikus történetek IV.

A lányok Valentin-napi bulija forró  
orgiává változik....

letöltési kód:  
**GSJ 11955**



Nem tudod hol vagy és azt sem, hogy mi a neved. Itt az  
ideje, hogy kiderítsd ki tette ezt veled és bosszút állj ra-  
jta! Felverkszed magad a pincéből, végig az Őrült Kórház  
folyosóin egészen az irodáig, ahol megtalálhatod azt, aki  
a helyzetéért felelős! Hekkeld meg a programokat, hogy  
titkos információkhoz juthass!

letöltési kód: **GSJ 12328**



Szereted a hazárdjátékokat, kaszinót, játékautomatákat?  
Machine-nel, az egyik legkedveltebb kaszinójátékkal. Az a felada-  
tod, hogy az egyes játékautomaták összes pénzét hazavidd.

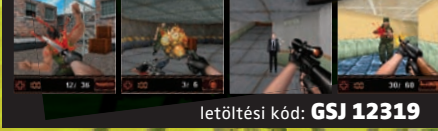
letöltési kód: **GSJ 12309**



Védd meg a katonai bázist és iktass ki minden  
Ez a játék egy teljesen új 3 dimenziós taktika  
játék, rengeteg fegyverrel, számos pályá-  
elképzelésben izgalmas küldetéssel! Ahhoz, hogy  
tudj minden küldetést ügyesebbnek és szívó-  
lenned az ellenségeidnél. A terroristák jó fel-  
képztettek, nem ritka hogy hamarabb lönek, mint  
gy észreveszed őket! Készülj fel, koncentrálj  
az első küldetés!



letöltési kód: **GSJ 12319**

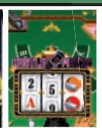


Játszd ANYTIME POOL™ játékot 3D-ben mobilon! Biliárdozz egy  
haverral, vagy online a Facebook® segítségével!

letöltési kód: **GSJ 12296**

## Játék, csengőhang a 1796

-os számra elküldött kód után máris a Tied!



Éld meg a szíves életét  
Vegasban! Ebben a  
kalandban túljársz  
a kétékes egyének es-  
zén, és megpróbálsz  
vagyonos világvá-  
válni. Csak a vagyon  
hírmév számít, így nagyot kell dobni a blackjackben, a  
és a kockázásban. Meg tudsz szerezni a csajt és  
tudod, hogy valódi vegasi szíves élet?

letöltési kód: **GSJ 12365**



A Szárnyak az Őrítők ellen a DreamWorks Animation ani-  
mációs filmjén alapuló hivatalos mobiljáték, vis át a váro-  
n Gintormjékként! Harcolj végig az idegen akcióin. A hiányzó  
"szemként" Harcolj Gajaxher és Bonusz klónjai ellen, és  
mentsd meg a világot a fenyegető megsemmisítéstől!

letöltési kód: **GSJ 12322**



Játszd Robert Langdonként, és mentsd meg a négy  
elrabolt bitorost, találd meg a Vatikánban elre-  
jtett bombát. Az elemek, a Föld, Levegő, Tűz és  
Víz használatával  
oldd meg a túske-  
játékokat, és utazz  
végig az Illuminati  
ösvényén, hogy  
megismerd az Il-  
luminati titkait a  
hatalmas vatikáni  
fináléban.

letöltési kód: **GSJ 12369**

meg több játék, csengőhang, háttérkép:  
**TV2 Teletext 600. oldal**  
**Viasat Teletext 500. oldal**

### Kamasutra Manga

Most Te lehetsz Atashi, a jökepű iznos fotós, aki a  
letaglózó [szexuális] kisugárzását beveti munkája  
során! Elégítsd ki az összes nőt, akivel szexelsz, és  
így juss feljebb a létrán. Minél jobban kielégíted őket,  
annál több pontot kapsz. A játék célja egy címlapfotó  
Natsumival, a módel lánnyal. Fedezd fel a hotelt és a  
személyzetet is fűzd be szexre, hogy közelebb kerülj  
Natsumihoz, Darts-ozz, és játszd a lányokkal, hogy  
boldogok legyenek.

letöltési kód: **GSJ 12220**



### SPORTSÉG!

- Ha már sikerült kiválasztanod melyik játékra, vagy csengőhangra, van szükség keresd meg a hozzá tartozó kódot.
- SMS-ben küldd el a kiválasztott kódot a 1796-os számra.
- Rögtön kapsz egy válasz üzenetet, amiben megtalálod, hogy honnan töltheted le a kódhoz tartozó tartalmat.
- Töltsd le, más dolgod már nincs is. Ha megnyerte tetszésed ugyan ilyen egyszerűen másik is a Tied lehet!

A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon! Infó vonal:  
Digitania Zrt (1) 328-5063 (normál hívás) A hirdetésben látott mobiltartalom letöltésével feliratkozol előfizetéses szolgáltatásunkra. Hetente kétszer küldjük majd el a napi ajánlatunkat, amelyből mindig egyet tudsz letölteni. A fogadott SMS ára 960 Ft áfával. Ha le szeretnéd mondani az előfizetést, akkor küldd a STOP szó után a szolgáltatás azonosítóját a 1796-ra, videónél a 06 90 617 715-re.



# BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztje //mazur



## KEDVES GYEREKEK!

Végre itt a nyár, az igazi rövidgatyás hónapok és napok, amikor közösen izzadva (persze férfias távolságot tartva) éljük túl a kánikulát!

Jómagam egyébként ekkor dromedár módjára fogyasztom az ásványvizet, gyakorlatilag bármilyen halmazállapotban jöhet a hűsítő nedű, még a jéggé fagyott másfél liter és simán legyűröm. Amilyen szerencsések vagyunk, a júniusi GameStar elkészítésének utolsó fázisaira betört a kánikula a szerkesztőségbe, ami egyrészt rossz, mert így nehéz koncentrálni, másrészt jó, mert a szerkesztőlányok fürdőruhában rohangálnak fel és alá, spontán vizespólvészenyeket rendezve.

Ami a játékos frontot illeti, nos, kérem, megkezdődött a szokásos uborkaszegzon, a kiadók is inkább a hawaii nyaraláson török a fejüket, és várhatóan majd csak ősszel kapnak a fejükhöz, hogy na azért már ki is kéne adni valamit az idén. Az E3-as beszámolóinkból láthatjátok, hogy van miért várakozni, a komplett gamer szcéna – PC, Xbox, PS3, Wii, stb. platformok – megkapja majd azokat a címeket, amikre már régóta vágyott. Nem is részletezném, mi mindenről olvashattok a következő oldalakon, inkább most azonnal lapozzatok, és vágjatok bele a júniusi GS oldalainak feltérképezésébe!

mazur



## 60 THE SIMS 3

Ki az utcára, ki a térre!



## 66 BATTLESTATIONS: PACIFIC

Tűz a víz alá. És fölé

## TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 60 THE SIMS 3
- 66 BATTLESTATIONS: PACIFIC
- 70 SPORE: GALAKTIKUS KALANDOK
- 72 STILL LIFE 2
- 74 FREE REALMS
- 76 DAMNATION
- 77 RUNES OF MAGIC



- 78 SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS
- 80 TERMINATOR: SALVATION
- 82 PLANTS VS. ZOMBIES
- 84 GUITAR HERO: METALLICA
- 85 BIONIC COMMANDO
- 86 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## KULISSZA

KICSIT HARAGSZUNK BOE-RE, HOGY ITTHAGY MINKET, DE NYOLC ÉV MÉGISCsak NYOLC ÉV... ÉS ÚGY SZÍVÜNKBE ZÁRTUK EZT A NAGY LURKÓT (194 CM), HOGY MUSZÁJ VOLT MEGLEPNÜNK EGY HIRTELEN ÖSSZE-RAKOTT EMLÉKMŰVEL. SZIPP.



## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

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

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



# THE SIMS 3

**KIADÓ** Electronic Arts **FEJLESZTŐ** EA Play **RÖVIDEN** A hihetetlen népszerűségnek örvendő élelszsimulátor játék visszatért, és szebben tündököl, mint valaha.

## Sims 2? Sims 3? Sims 2.3!

//Sophiaso

**L**ASSAN ITT A NYÁR, kint meleg van, a Föld kering, a Nap korong... és megjelent a *The Sims 3*. Két strandolás/séta között, az otthon hűvösében sokan kéztördelve várják, hogy feltelepüljön a játék.

### A LÁNYMÁGNES VISSZATÉRT

Ténylegesen azért mégsem ennyire drasztikus a helyzet. Való igaz, az „élelszsimulátor” sokak egyik kedvenc szórakozása, az a játék,

amely még a nőket is képes odacsalogtatni a géphez, és valljuk be, előző részének játékmódja, újításai, valamint máig töretlen sikere elég magasra tette a léceket a *The Sims 3* számára. Újdonságból jutott még ide is bőven, és kreativitásban sincs hiány: mint ahogyan már a legutóbbi számban a béta-tesztelés során írtuk,

a játék kiváló lett, méltó utódja és feljavított klónja a *Sims*-széria előző darabjának. Lássuk hát, hogy miben nyújt újat nekünk a toplistagyánús játék!

### VÉGE A MÉZESHE- TEKNEK, DE A VÉ- REM PEZSEGHET

Képzeld el, hogy a karosszé-  
kedben ül-

ve nyugodtan hintázol otthonodban: egyik kezeden könyv, a másikban tea. A gyerekek kint szaladgálnak az udvaron, az asszony főzi az ebédet... A kedves újságkihordó kislány ingyen hoz újságot minden reggel, a szomszéd agyalágyult Pistike pedig felborítja a kukát minden éjjel. Reggel elindulsz a munkába, majd bevásárolsz, megnézed a tóparton a naplementét, végül pedig nyugovóra térsz kedves kis házikódban. Így zajlik egy átlagos nap a *Sims*ben, vagy







A játék gyűjtői változatában a Sims DVD mellett helyet kapott egy 2 gigabájtos, egyedi formájú pendrive, vásárlók számára ingyenesen letölthető tartalmak, Sims 3 poszter, matricák, valamint az alapváltozatban nem fellelhető speciális tippkönyv is.

mondhatnánk, hogy így zajlott egy átlagos nap a Simsben. Mert ez a játék egy kicsit más, úgyhogy most azt képzeld el, hogy szakadt díványodon ülve türelmetlenül pattogsz otthonodban; egyik kezeden távkapcsoló, másikkban a szomszéd agyálágyult Pistikétől ellopott nyálóka. A kedves újságkihordó kislány idegesít, mert nem kell neked újság; az asszonynak esze ágában sincs főzni, mert nem szeret; a gyerekek rendetlenek, a dada pedig nem végzi rendesen a dolgát, hanem inkább csocsózik. Miután már felidegesítetted magad, elindulsz a munkába, ahonnan elkézel, a főnök lehord a sárga földig, te pedig szomorúan kullogsz haza, és a rossz hangulat az egész napodra rányomja bélyegét.

Mindkettő életszerű szituáció, de ugyanakkor egyszerre humoros és ironikus is. A *The Sims 3* pontosan ezt akarja elérni, és ebben különbözik elődjeitől: a korlátlanul variálható személyiségjegyek tárházából válogatva egészen újfajta és szokatlan megoldásokat lehet kombinálni, ezzel kicsit megpékelve karakterünk mindennapjait. Mint ahogy a fent vázolt szituációból is látszik, negatív, vagy legalábbis semleges tulajdonságokat is választhatunk játékunk során, amik aztán a legváratlanabb helyzetekben bukhatnak ki emberünkől. Megesett már, hogy gonosz karakterünk kiment a parkba ismerkedni: egy hölgy szívét sikerült is elnyerni, és megtartani, egészen addig a pillanatig, amíg fel nem tűnt a láthatáron egy gyerek. A gondolatok rögtön a kicsire irányultak, arra, hogy ho-

gyan lehetne őt verbálisan bántalmazni, hogyan lehetne vele gonosznak lenni, és mindehhez még a „nem szereti a gyermekeket” személyiségjegyre sem volt szükség. Mert hát olyat is lehet választani, és akkor simünk csücske inkább kifutna a világból, minthogy egy levegőt szívjon egy kiskorúval. Talán kicsit végletesnek hangzik ez a tulajdonság, de árnyalásokat ritkán látunk, leginkább kétpólusú jellegekből választhatunk: eldönthetjük, hogy jó vagy rossz, partizós vagy otthonülő, természetbarát vagy természetgyűlölő legyen emberünk, és ezeket kedvűnkre kombinálhatjuk egymással (természetesen vannak

olyan tulajdonságok, amelyek ki zárják egymást, ha valaki pl. gyermekimádó, akkor értelem szerűen nem lehet gyermekutáló is egyben, bár a skizofréniához hasonló személyiségjegyek lehet választani). Választásunk, választásaink nagyban befolyásolják a játék menetét, és a *Sims 2* továbbfejlesztett genetikájának köszönhetően az utódok életét is: rock sztár apuka gyermekének a vérében lesz a rockzene, ezt a tulajdonságot, ha akarnánk, se tudnánk eltüntetni a személyiségjegyei közül. Kedves, életszerű adalékok ezek a játékhoz, amelyek feldobják a játékélményt és kellemes pillanatokat szereznek számunkra ötletességükkel.

### A KÉSZAKÁLLÚ HERCEG

Talán a *Sims*-szériában kevésbé jártas olvasók is tudják, hogy a játék előző részében egy kifinomult, komplex karaktergenerátorral találkozhattunk, amelyben személyes preferenciáinknak meg-

felelően állíthattuk be simjeink külső tulajdonságait. Létrehozhattunk kiugró állú, vasorrú boszorkát, kedves arcú kislányt, vagy akár magunkat is a képernyőre varázsolhattuk. A sorozat legújabb részéből sem hiányoznak ezek a pontosan beállítható külső jegyek, ráadásul sokrétűbb is lett a folyamat, így még precízebbé vált a karaktergenerálás. Amikor létre szeretnénk hozni egy új familiát és elkezdjük tagjait megalkotni, nemcsak életkor, név, bőrszín szerint válogathatjuk az alaptulajdonságokat, hanem kapunk egy testsúlyt beállító skálát is, így lehetőségünk nyílik akár a nagyobb darab szomszéd Borika nénit is megalkotni. A bőrszín sem egyszerű, világos és sötét szín között változtatható, hanem több színskálából csipegethetünk, hogy aztán a kiválasztott csíkon beállítsuk az árnyalatot. Egészen extrém bőrt lehet így alkotni, szürkétől a kéken át a halványrózsaszínig. Amennyiben vámpírt, zombit vagy ufót akarunk létrehozni, megtehetjük, de a kinézetén kívül másban nem tudjuk vadítani, ugyanis a *The Sims 3* egyelőre nem ren-

delkezik általunk irányítható természetfeletti lényekkel, vagy lehetőséggel azzá válásra. Ez a feladat talán majd egy kiegészítőre hárul...

### A STÍLUS ÖLTÖZTET

Amint túljutottunk a karaktergenerálás alapjain, a játék lehetőséget ad a „formák pontosítására”. No nem mellplasztikáról van szó (bizony, akármennyire is szeretnénk, egyes tulajdonságokat nem lehet megváltoztatni a játékban), hanem a fejforma kiválasztásáról, ezután az áll, a szemek, az orr, és a többi jellemző formásításáról. A szemöldök, haj, arcszörzet színezésére komplett skálák állnak a rendelkezésünkre, a színeket kétféle színgömbön/palettán, valamint hexadecimális kódban (!) is megadhatjuk. Ez aztán az igazi egyedivé tétel, az már biztos. Természetesen a szörzet után a smink, valamint a ruhák is ezzel a színezési módszerrel működnek, utóbbiban nemcsak a teljes ruházat színét adhatjuk meg, hanem a textúra egyes részeit is variálhatjuk. Hogy egy példával éljek, az egyik karakteremnek csíkos

## BAR-BIE-LELKŰ-LETŰ JÁTÉKOSOK GENERÁLHATNAK CUKIMUKI KIS HÁZCSIMÁZCSIT IS

Tükröm, tükröm, mondd meg...  
Á, a francba, jól nézek ki és kész



Bokorban bujkáló őszaszony? WTF?





pulóvert választottam. A csíkokat, valamint a csíkok közötti tartományt is lehetett eltérő színűre „festeni”, így létre tudtam hozni egy olyan pulóvert, amilyennel a karakterem élő megfelelője is rendelkezik, ezzel pedig még egyedi simet sikerült létrehoznom. Persze a játékban eleve rengeteg ruhakombináció létezik, nem is beszélve a tárgyak internetről való importálásáról. Később egyébként a szekrényt használva bármikor, ingyen és bérmentve megváltoztathatjuk karaktereink ruházatát, még a házból sem kell kimozdulni érte.

Amiket viszont ingyen nem változtathatunk meg, azok a választott személyiségjegyek, amikről a cikk elején már beszéltem. Jól meg kell hát gondolni, hogy mennyire akarunk extrém karaktereket létrehozni...

## INGATLANMUSTA

Amikor elkészült a karakterünk, elkezdünk neki keresni egy takaros kis házat vagy telket, amire építhet. Megfelelő házat találva a játék felteszi nekünk a helyes kérdést: bútorozva vagy bútorozatlanul szeretnéd megvenni az ingatlant? Ez a kérdés az, aminek nagyon örültem játékom során, ugyanis számtalanszor eljátszottam már a *Sims 2*-ben, hogy megvettem egy házat, ami drága volt, olcsó és rossz bútorokkal felszerelt, és az első dolgom az volt, hogy lecseréltem őket. Ezt a felesleges kört könnyíti meg az új funkció, a választási lehetőség. Bútorozatlanul nyilván olcsóbb egy ház, talán jobban meg is éri, ugyanakkor annak, aki nem szeret pepecselni a berendezéssel, felkínálkozik a bútorozott ingatlan opciója is. A karaktereink megalkotásához hasonlóan bútoraink is kaphat-



nak egyedi színvilágot, az egyes bútoroknál alaphangon kiválasztható 3-4 beépített színvariáción felül előhívhatjuk megint a „hexadecit” (Ez egy *picit fáj*. – *Eskin*) vagy a színpalettákat. Barbie-lelkületű játékosok generálhatnak kukumuki kis házcsimázcsit, sötétebb lelkek pedig importált mintával talán még pentagramokat is csempészhetnek életük bugyrába. A bútorozás könnyebb lett, az építkezés, ha lehet, még egyszerűbb, mint a játék előző részeiben. Egyedi kombinációkat létrehozni itt is lehet, ráadásul minden építkezési funkció kibővült valamivel: a mendecébe tehetünk lámpákat vagy épp delfines „matricát”; a kertben a szokásos növényeken és fákön kívül veteményest és szüretelhető fákat is telepíthetünk; a garázs lehet beépített vagy szabadon álló; a falak pedig már bútorokkal együtt is mozgathatóak. A kifinomultabb technika véget vet viszont az általam „simes csövezésnek” nevezett dolognak: ha megvesszük kívánt házun-

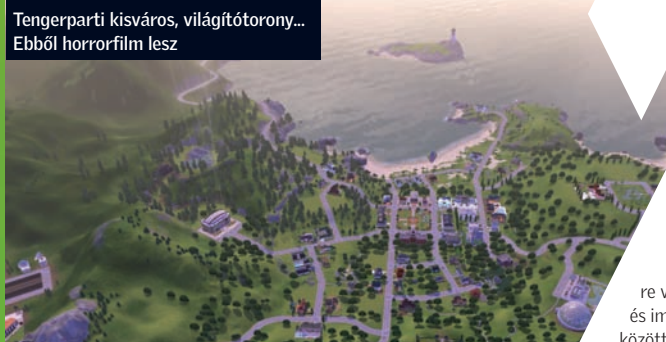
kat, nagyjából berendezzük, de már nem maradt pénzünk tapétára vagy járólapra (és nem akarunk cheatelni), akkor karaktereink morálja bizony megsínyli rosszul költekező életmódunkat. Megeshet, hogy emberünk nem akar bemenni egy szobába csak azért, mert nem teljes a tapéta (mert például egy fal kimaradt), vagy mert éppen nincs elég lámpa, és világítás nélkül pedig nem lehet normálisan olvasni, gitározni, festeni vagy csak úgy lenni. Házépítési lehetőségeink is kibővültek tehát, sokak örömére. Még így sem egy ArchiCad, de jó móka vele elszórakozgatni. Főleg, ha van a játékban elég pénz, amit vagy kitértő munkával, vagy kódolással érhetsz el.

## HA MÁR KÓD, AKKOR LEGYEN KÖVÉR

Ha már valaki kódolásra adja a fejét, akkor azt kapja meg, amit csak akar. Eddig pénzt kaphattunk, esetleg egy kis időt, és különböző külső programok,



Tengerparti kisváros, világítótorony... Ebből horrorfilm lesz



**AZ ELŐZŐ** részekben megszokott navigálás megmaradt; kedvünkre változtathatunk a képszőgön, és immár a város és házunk nézete között is bármikor válthatunk. A napszakok dinamikus változása és a folyamatosan mozgásban lévő környezet egyedi hangulatot kölcsönöz a *Sims 3* településeinek: a két városka, Sunset Valley és Riverside felépítése ugyan különböző, de játékmodjában hasonló élményeket nyújtanak.





**i** Két héttel a játék hivatalos megjelenése előtt egy félkész verzió kezdett el terjengetni a neten. A statisztikák szerint hihetetlenül sokan letöltötték, ezzel kiütve a 2008-as év illegálisan legtöbbet letöltött játékát, a Spore-t.

trainerek segítségével az elszántabbak mindent megkönnyíthettek a játékban: egy kattintással barátokat szerezhettek, az összes mutatót az egekbe röptethették. A készítők talán ráéreztek ennek a dolognak a súlyára, és inkább belepakolták az összes ilyen és hasonló segédfunkciót a játékba. Természetesen ehhez is kódokat kell használni, ejnye-bejnye, de azért talán érdemes legördíteni azt a kódablakot a játékban, beírni a help szócskát, és megnézni, hogy mi új van a Nap alatt. Anál is inkább, mert a játék egyik easter eggje itt fedi fel kilétét: láthatunk egy jokePlease feliratot, amit beírva tulajdonképpen a játék bearanyozza napunkat az adatbázisából véletlenszerűen kiválasztott valamelyik viccel. Helyes kis kód, és ezt csak a vétezők kapják, akik csalni próbálnak, kackac. Újabb példa arra, hogy ha csalni nem is, de legalább a csaláslistát átfutni mindig érdemes. Annak idején például az Age

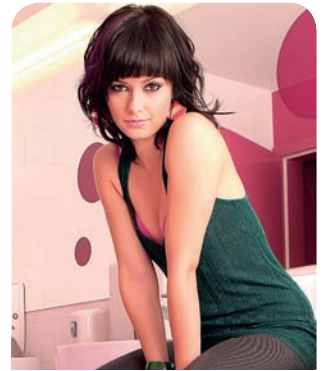
of Empires II-ben is vicces dolgokra bukkanhattunk...

### HOSSZÚ ÉS EREDMÉNYES ÉLETET

Akik mégis csúnyán néznének a kódolás szó hallatán, nyugodtan fellelegezhetnek, mert a *The Sims 3* készítői meglehetősen ügyesen jártak el ilyen tekintetben, és nem hagyták elkanászodni a népet. A családok megsokszorozódott száma és okos eredményei hasznosak lehetnek, de közel sem nyújtanak akkora segítséget, mint karaktereink fokozatosan megszereshető, hosszú távú vágyai. Csakúgy, mint a játék előző részében, a különböző mindennapi vágyak teljesítésével pontokat szerezhethünk, amit aztán (régén) beválthattunk simjeink életét megkönnyítő tárgyakra. Jelen esetben tárgyakról szó sincs, viszont könnyítéseket kapunk dögvél: már „ócsón” kaphatunk örökös kedvezményt a boltokban, vagy épp egy olyan tulajdonságot,

amellyel kevesebbet kell fürödni (szappan?). Kicsit több pontért már „ikresztést” is kaphatunk, ilyenkor a karakternek nagyobb esélye van ikreket vagy hármaskreket nemzeni. Ezzel a funkcióval vigyázni kell, mert én megvettem az egyik simemnek, és most hat gyereke van, szóval szűkös a munkaidő-beosztása. Még több pontért komplett személyiségcserét is végrehajthatunk; ez azoknak hasznos, akik az elején poénból mindenféle örült tulajdonságot beállítottak az emberüknek, útközben pedig rájöttek, hogy talán mégsem kellett volna ennyire beleválasztani... A lista tetején a tízcilliómilliárd pontért megvásárolható teleportációs képesség áll, ami biztosan jó lehet, de az egyszeri játékos ügyis mindig elveri a pontját másra. Tehát kódok ide vagy oda: a játékba alából beépített jutalmazó tulajdonságok megadnak szinte mindent, amire a karakterünknek szük-

### LOLA Celebes hírverés



**MÁR A SIMS I-BEN** és a *Sims 2*-ben is találkozhattunk hazai sztárokkal: itthon több játék, kiegészítő is úgy került kiadásra, hogy neves celebek karaktereit irányíthattuk benne kedvünkre. Ganxsta Zolee után Lola került simesítésre, ő a hazai arca a játéknak is, így nem véletlen, hogy a *Sims 3* megjelenésekor a nyitópartin is vele lehetett találkozni, sőt, még tippet is adott a játékhoz. Az énekeslány – saját bevallása szerint – imádja a *Sims*-sorozatot, együttműködése a kiadóval pedig mind Lola, mind az eladások szempontjából gyümölcsöző



Értékellek, mint embert



Kihalt utca, kihalt ház, gyorsan vezetek, ez aláz!





# FÓKUSZ THE SIMS 3

sége lehet, így talán nem is érdemes csinálni (azért egy jokePlease-t nyomjon mindenki a kedvemért).

## CIKI CIKK

Megvan a házuk, a karaktereink, az életcélunk. Mi is hiányozhat még? Hát a munka meg a kacagás. Karakterünket beültetjük kocsjába/felrakjuk biciklijére, aztán irány a nagyváros. A város velünk él, mozog: utcáin, parkjaiban rengeteg emberrel találkozhatunk, épületeiben munkát vállalhatunk, vagy épp szolgáltatásokat vehetünk igénybe. A wellness-központban például masszázst vagy arckezelést vehetünk igénybe, de dolgozhatunk mi is masszörként ott. Az étteremben ehetünk, de szakácsként is elhelyezkedhetünk (álmodik a nyomor, először maximum mosogatunk), a könyvesboltban pedig ugyanúgy lehetünk eladók, mint vásárlók. Minden munkának megvan a maga szépsége és előnye: ahogyan haladunk a ranglétrán, annál több lehetőség és jutalom vár minket. Ha újságíróra adtuk a fejünket, akkor egy idő után írhatunk kritikát a város vendéglátó egységeiről: amennyiben pozitívat írtunk, szívesebben látnak minket ott, viszont a cikk nem kelt nagy érdeklődést az emberekben. Ha viszont

negatív kritikát írunk egy intézményről vagy egy emberről, akkor megharagszik ránk kritikánk célpontja, viszont az újságírói státuszunk megnövekszik. Gonosz ez a világ...

## VAN HÁZID? – TÖLTSEK?

A Sims 2-ben megszokott módon is vállalhatunk munkát, számítógépen vagy újsághirdetésre jelentkezve, de a városban „sétálgatva” is megpillanthatjuk álmunk munkahelyét, ahova ilyenkor csak be kell menni, és szépen, bocsiszemekkel kérni a tulajdonost, hogy vegyen fel. Természetesen nem leszünk rögtön kis-királyok, hanem a legrosszabb, leghosszabb, legkevésbé jól fizető pozíciót szózzák ránk az elején. Időre értünk jön egy autó (vagy önállóan is bemehetünk), amely először még lepukkant, Trabant-kaliberű járgány, később azonban terepjáró, limuzin és egyéb jóságok is szerepelnek a palettán, munkától és pozíciótól függően. Könnyebb egyébként az előrejutás a játékban, mint korábban: a munkahelyre érve kiválaszthatjuk, hogy keményen dolgozunk, vagy inkább csak lazálunk; hogy kapcsolatokat vagy képességeket építünk-e, és így tovább. Ennek megfelelően változik a megítélésünk, a kapcsolati hálónk, és így hala-

dunk előre vagy visszafelé a ranglétrán. Külön öröm, hogy hiába van megadott képesség-szükséglet egy adott pozícióhoz, az előrelépésben nem játszik szerepet ez a tulajdonság. Ha szakácsnőnek a 9-ből 6 főzési pontja van, de 7-nek kéne lennie a munkához, ugyanúgy előléptethetjük, mintha meglenne a 7. Csak jó kapcsolat szükségeltetik a kollégákkal és a főnökkel, hehe. Persze attól is függ, hogy mennyire erős karakterünk pozíciója munkájában, hogy teljesít-e pluszfeladatokat. Időnként el lehet vállalni meghatározott ideig teljesítendő, munkához kapcsolódó feladatokat, amelyekért jutalom jár. Ez lehet pénz, dicsőség, előrelépés is, úgyhogy általában érdemes elvállalni ezeket a megpróbáltatásokat. A még nem dolgozó, iskolába járó gyermekek alkalmadtán ugyanúgy kapnak ilyeneket, ők jegybéli növekedéssel szüretelhetik le munkájuk gyümölcsét.

## SZUPERHÓS KERESTETIK

Alhoz azonban, hogy valaki igazán eredményes legyen a házában és házon kívül egyaránt, képességekre van szüksége, amelyeket fejlesztenie kell. A sakk és az ég kémlelése már nem egy klap alá vehető logikát, a festés és a gi-

## TI MONDTÁTOK

**Anjunabeast:** Szerintem azért egy eredeti verziót a kezemben tartani még mindig nagyobb öröm, mint egy másolt DVD-t.

**Főleg, mert a neten fellelhető verzió nem teljes. A gyűjtői változatban pedig a DVD mellett egyéb ajándékok is várnak, ráadásul az ára sem sokkal több az alapváltozaténál.**

**Shirin:** De ki az az aberrált, aki Simsszel játszik? Eddig még nem sikerült megértenem...

**Mindenkinek más az ízlése, valaki az FPS-ek rajongóit tartja örültnek. A Sims 3, bár életszimulátor, egyszerre humoros és eltűzött: nem az a cél, mint a Second Life-ban, hogy a való világtól elvonulva, virtuálisan csinálj ugyanazt, mint egyébként.**

**Murder3:** Hát ahogy elnézem, ez csak egy Sims 2-kiegészítés Sims 3-nak álcázva

**Tulajdonképpen ez maga a Sims 2, feltuningolva, rajongói kéréseknek eleget téve. Jobb, mint elődje, és kétségtelenül sikeres franchise, így nem meglepő, hogy folytatták.**





**i** Sydney-ben egy teljes dívatnapot szerveztek az ausztrál Electronic Artsosok. Az esemény célja a játékbeli szabadság és önkifejezés megmutatása volt.



tározás pedig nem egységes kreativitást, hanem különálló tudást jelent. Ezek mind önálló képességek, amelyeket a megszokott és egyértelmű használati tárgyakon (sakkozni sakkasztalon, gitározni gitáron) kívül a városban is megtanulhatunk. Szabadidőnkben eljárhatunk festésőrára a város galériájába, ami persze pénzbe kerül, de megtérül, mert ezzel a módszerrel simünk gyorsabban tanul, mintha otthon ügyeskedne egyedül. Amikor már Picassót is lekörözve használjuk az ecsetet, és festészetünk maximális pontjához ért, továbbmehetünk más képességek kiépítésére, de megpróbálhatjuk még inkább maximalizálni tudásunkat is. Minden képzettséghez tartozik egy panel, amelyet felnyitva statisztikát láthatunk: esetünkben azt, hogy karakterünk hány képet festett már ez időig, valamint láthatjuk, hogy miket lehet elérni az adott képességen belül. Fess 40 képet, írd 10 novellát, főzz 20 ételt, szerezz 30 barátot – a különböző képzettségeknek ilyenek a teljesíthető feladatai. Ezek kihívást jelentenek, mert sokkal nehezebbek, mint tudást szerezni, és igazán maximalizálni csak ezzel lehet egy képességet, hivatást vagy hobbit. Ám akad egy segítségünk: a játék opciói kö-



zött találunk egy öregedést megállító gombot, amelyet aktiválva karaktereink az aktuális életkorukban maradnak, így gyakorlatilag végtelen ideig képezhetjük egy-egy emberünket, akár az összes tudományágban és hobbiiban. Csak győzzük bírni idővel és kedvvel.

## A KOMBINÁCIÓ VÉGTELEN, AZ IDŐ VÉGES

Ha már a kedvnl járunk, térjünk át a *Sims*-széria egyik jellegzetességére: a hamar megunható játékménetre. Személyes tapasztalat, de mindenki más is ezt mondja: az embernek *Sim*sezni támad kedve, hát felrakja a gépére a játékot, no meg a kívánt kiegészítőket. Játsszik, több generációt is végigvisz, szórakozik, majd egy idő után megunja, és fél-egy évig rá se gondol a játékra. A lehetőségek, bár jók, végesek, és erre nagy valószínűséggel a *The Sims 3* sem kínál megoldást. Az elszántabbak kipróbálják magukat minden állásban, maximalizálják karaktereik képességét, indítanak több családot, azért, hogy a különböző személyiségjegy-kombinációkat kipróbálják. De aztán? Vége. Persze azt is mondhatjuk, hogy kevés játék létezik, amely annyira addiktív, annyira jó, hogy a játékos legszívesebben mindig azt tolná, és nem unja meg úton-útfélen, de a *Sims*-szériának, bármennyire sikeres és ötletes is, ezt még nem sikerült elérnie (talán jobb is így). Mindenestre elég sok kipróbálható és kombinálható lehetőséget kaptunk az új részben, és nagy valószínűséggel, mivel ilyen jól sikerült, a *Sims 2* és a *Sims 1* már soha nem fog helyet kapni gépünkön. Miért is kapna, hiszen a *Sims 1* jó volt, de régen volt, már „elavult”, a *Sims 2* pe-

## IPHONE SIM Szemtele(fo)n jelentkezik



**A NÉPSZERŰ SIMS-FRANCHISE** a számítógépeken kívül a konzolvilágban is megvetette lábát, majd pedig következett a mobilos térhódítás. A *Sims 3* iPhone-ra is elkészült, sőt mi több, jó lett, és sokkal komplexebbre tervezték, mint előző, mobilos változatait. Ennek köszönhetően népszerűsége ezen a platformon is töretlen lehet, ez pedig még több simses-iphone-os fejlesztést vonhat maga után. Az érintéssel irányítható *Sims 3* online funkciókban és egyedi zenékben is bővelkedik: egy alkalmazáson keresztül vásárolhatunk, a muzsikákat pedig a beépítettek kívül az iPhone zenemappáinkból válogatja a játék!

dig immár csak egy butított *Sims 3*-nak mondható, ráadásul a kettő gépigénye is szinte azonos. Ami még egyelőre hiányzik, az a kiegészítők garmadája. Nemcsak azért, mert a franchise-ban ez a bevett szokás, de a *Sims 3*-at az előző részekkel összehasonlítva is érezhetjük, hogy van ebbe még mit beletenni. Hiányzik a University, azaz, amikor a gyerek elmegy otthonról és koliba költözhet (a karaktereimnek hat gyereke van, jó lenne!), az előző két részben felbukkant háziállatos kiegészítő megjelenése is esélyes lehet, valamint új városrészek, vakáció is bármikor kerülhet a játékba, nem beszélve a megvásárolható ruhapakkokról, valós márkák által pénzelt bútorcsaládokról, és még sorolhatnánk. Az online funkciókkal egyébként már elkezdtek puhítani a kiegészítők talaját: komplett bevásárlóközpont áll rendelkezésre virtuális családjunk életének jobbá és szebbé tételéhez, generátorokkal saját kollektiókat készíthetünk, amelyek aztán importálhatunk a játékba. A netes közösséget pedig fórumokkal, ingyen letölthető tartalmakkal, webes *Sims*videó-vágó szoftverrel igyekeznek összehozni és növelni. Meg kell hagyni, jól csinálják a dolgot, már a játékonra kattintva is legelőször egy webes-simses tartalmakat kínáló alkalmazás bukkan fel.

## ÖLELJÜK MEG SIMJEINKET!

Összességében megérte várakozni a *The Sims 3*-ra. Egy-két hibájától eltekintve (néhol textúrahibák, valamint a város legtöbb épületébe csak az emberünk tud bemenni, a kamera nem) élvezetes, újító és ötletes játékot kaptunk, amely a *Sims 2* szerelmeseinek külön-

csemege, ugyanis az előző rész hibáit kijavítva, tulajdonságait feltuningolva született. A hagyományokat követve, kiegészítői biztosan lesznek, és a top-listákon is sokáig – talán az előzőekhez hasonlóan évekig – fog tanyázni. Érdemes vele játszani, talán még a „Simskiller” emberek is el fognak tölteni vele sutyiban pár órácskát... **GS**

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/the-sims-3](http://gamestar.hu/jatek/the-sims-3)

## GameStar

### SOPHIASO

Feljavított *Sims 2*, ötletes, élvezetes, humoros játékmenet.



### HARDVERIGÉNY:

Pentium IV 2.0 GHz / Athlon XP 2000+  
1 GB RAM, GeForce FX 5900 / Radeon 9500, 128 MB memóriával

- + az előző részek hibáinak kijavítása
- + ötletes, újszerű tulajdonságok
- + humoros és élvezetes
- jönnek még azok a kiegészítők is ám...
- kisebb textúra- és logikai hibák
- a középületekbe nem lehet „bemenni”

# 94

Szép és jó, élvezetes játékra való



# BATTLESTATIONS

# ★ PACIFIC ★

**KIADÓ** Eidos **FEJLESZTŐ** Eidos Hungary **RÖVIDEN** A csillagos lobogóra felesküdtéken kívül, a banzájt üvöltők oldaláról is véhdheted nemzeted érdekeit nemcsak a szárazföldön, hanem a levegőből, a vízről, és a víz alól is, a – nevével ellentétben – csatazajtól dübörgő Csendes-óceánon.

**Friss szimulátorok hiányában keresgél és ízlelget az elvonási tünetektől szenvedő játékos, aztán egyszer csak azon kapja magát, hogy két pofára zabálja, amiről korábban visszafogottan fanyalgott az apróbb kóstolók során... //((---Sz.JVC.---))**

**A LEGSIKERESEBB MAGYAR fejlesztésű játékot, a Battlestations Midway-t örültség lett volna a feledés homályába merülésre kárhozthatni!** Ezt szerencsére nemcsak a rajongók látták így, hanem az Eidos arra illetékes angol szakemberei is. A második – önálló – rész fejlesztése, miután zöld utat kapott, elkészült, és már meg is jelent, amelynek kapcsán a felhasználók számára egyetlen kérdés maradt: „hogyan sikerült”? A GameStar áprilisi számában megjelent előzetes alapján vázolt elképzelésekre fókuszálva azt vizsgáltam, hogy a szándék és a valóság randevúja vajon milyen végkifejtet eredményezett.

## KORHŰSÉG NÉMI PIKANTÉRIÁVAL

Az előző rész egyik nagy erénye volt a fejlesztők felfedezhető törekvése a korhűséghez. Ezt azért tartom fontosnak, mert a történelem eseményeinek ismerete (kényszer nélkül) a leggyorsabban egy játékból sajátítható el. A tudás a későbbi tanulmányok során felhasználható, de az általános műveltség részeként a történelmi tények tudástárunkba építése sem egy elhanyagolható előny. Ha a korhűség léket kap, és a szellemi pászoróra kapcsán prostituálódik, sajnos ugyanúgy beépül, csak éppen hamis „tudást” eredményez, amit sokkal nehezebb kitörölni az agyából, mint oda beültetni.

A szimulátorok világában eltöltött évtizedeknek köszönhetően a valóság-

hűséghez való ragaszkodás az ember agyát bizonyos mértékig gúzsba köti, így a szimulátorrajongó egyén azonnal felszisszen, ha valami furcsát, oda nem illőt tapasztal. Így jártam ezzel én is, amikor még egy percet sem játszva a játékkal, csak a screenshotokban gyönyörködve, egyszer csak feltűnt egy repülőgép-hordozó fedélzetéről felszálló, „derékig” a Me-262-re hasonlító, de japán felségjelű sugárhajtású repülőgép. Azonnal rohantam a könyvespolchoz, úgy éreztem, hogy vagy lemaradtam valamiről és azonnal pótolnom kell a hiányosságokat, vagy jeleznem kell a fejlesztőknek még a megjelenés előtti utolsó pillanatban a gebaszt, hiszen amit ott látok, az maga a képtelenség! Az e-mailre Szalacsi Botond, a játék vezető látványtervezője válaszolt, amelyben megnyugtatóan, hogy továbbra sem akarták átírni a történelmet, ugyanakkor a japán küldetések megjelenésével szembesülniük kellett a dilemmával is, hogy „mi lett volna, ha...” Rengeg utánjárással és kutatásra szánt idővel modellezték, hogy a történelemkönyvekből ismert csaták (sokszor valóban csak hajszálon múló) ellentétes előjelű kimenetele esetén hogyan változtak volna meg az akkori erőviszonyok. Ezek átrendeződése kapcsán pedig megvizsgálták, mi lett volna a hadjárat további sorsa, és milyen új távlatokat nyitott volna meg a háború végkifejletét illetően. Talán a legnagyobb kihívást jelentette, és a fejlesztők becsületére legyen mondva, hogy az egyszerűbb megoldást



Vérszagra gyúl az éji vad



Uram, a Bikini-szigetecnél vagyunk, de sehol egy árva jó nő. Biztos ide kellett jönnünk?



**i** A japán katonák kiképzése az átlagosnál is kegyetlenebb volt, a parancsnoknak jogában állt megvernie, vagy akár meg is ölnie beosztottját. A cél az volt, hogy jobban féljenek a hátuk mögött lévő előjárótól, mint a szemben lévő ellenségtől.

## AZ EDDIG „CSAK” AKCIÓJÁTÉKKÉNT KATEGORIZÁLT PROGRAM ITT VÁLIK STRATÉGIAI ÉRZEKEDET IS KIBONTAKOZTATÓ MŰREMEKKÉ!

jelentő (ha a japán oldalt választod, eleve vesztettél) lineáris játékmenet ellenében vállalták minden kínjával és nehézségével együtt egy fiktív eseménysor megoldását, amely logikai elvekre épül ugyan, de ennek ellenére bukta-tók sokaságának lehetőségét is magában hordozza. Ezen bemutató megírásáig semmi olyan berzenkedésre okot adó „történelmietlenséget” nem fedeztem fel a játékban, amit ellenkező esetben minden bizonnyal megemlítenék.

### HELYSZÍN

A japánok Pearl Harbor megtámadásával okot szolgáltatnak az addig ódzkodó Egyesült Államok belépésére a háborúba. Mái vitatják, hogy az amerikai hadvezetés tudott-e időben a támadásról, és a casus belli (a háborúba való belépés indokáló szolgáló ok) miatt, vagy a japán rejtjelező eszközök kódismeretének fedése miatt kellett-e feláldozni Pearl Harbor felkészületlen, békés, vasárnapi álmából ébredező légénységének tagjait, a sziget légierejét, és a Csendes-óceáni flotta hadihajóinak jelentős részét. Mindenesetre gyanúra adhat okot, hogy a legértékesebb, éppen ezért jóval nehezebben pótolható repülőgép-hordozó hajókat időben kivonták a térségből egy tingli-tangli gyakorlatra hivatkozva...

Ha már itt tartunk, engedtessek meg egy rövid kitérőt: Pearl Harbort egy II. világháborús repülőgép-szimulátort testelve, már volt alkalmam „megtá-

madni”, amely a történelmi jelentőségű küldetés okán akkor is nagy élményt jelentett. Az újszerű tapasztalatok hatása alatt erről akkor azt írtam, hogy mintha csak a Pearl Harbor című filmben repülnék, mindent a helyén találtam fentről (tökéletesen elhitették velem, hogy igen, OTT vagyok!). A mostani küldetés kapcsán ez az emlék az indulásnál nem volt a fejemben, tudatosan tehát előre nem készültem az összehasonlításra. Aztán egyszer csak jött a déja vu érzés, és a legnagyobb meglepetést az okozta, hogy tulajdonképpen a mostani élmény egy fikarcnyival sem marad el a szimulátorprogramban tapasztaltaktól, sőt! Mintha még élethelibb is lenne a grafika, amihez a mozgó, légvédelmi tüzet okadó rohamcsónakok, menekülő emberi alakok, dzsipek, teherautók, felszálláshoz készülődő repülőgépek is hozzájárulnak.

Visszatérve a helyszínhez, a japán oldal az egyébként remekül megtervezett (és ha a repülőgép-hordozók is a támaszpont kikötőjében tartózkodnak, minden bizonnyal megsemmisítő erejű) támadás után végül is egészen Ausztráliáig eljutott. A japánok visszaszorítása lépésről lépésre, szigetről szigetre haladt. A talpalatnyi föld minden egyes négyzetméteréért meg kellett fizetni az árat, amelyet súlyos emberáldozatokban mértek. Az előd programban amerikai oldalról ugye a Midway-szigeteken már túljutottunk, a tengerészgyalogosok és haditengerészek következő célpontja (ábécésor-

rendben) Indonézia, Iwo Jima, Okinawa, a Salamon-szigetek, Santa Cruz és a Tarawa-sziget. Japán oldalról, mint említettem, Pearl Harborttal kezdődnek a hadműveletek, és a legügyesebbek akár meg is fordíthatják a végeredményt, eljuthatnak az Egyesült Államok területén történő partraszállásig. A szigetekért folytatott harcok közben részesévé válsz a guadalcanali hadjáratnak, a Filipínó-tenger és a Leyte-öböl nevezetes csatáinak is.

## HÖLGYEK A REPÜLŐGÉPEN

### A II. VILÁGHÁBORÚ

évekig tartó, kevésbé tétlen időszakai ellenére sem lanyhult a fiúk érdeklődése a szex-bik nem iránt, ezért amint alkalmuk nyílt rá, kitzítették a számukra áhított szépség látott szemüket. Egy egész ipar-tethették a sok szörnyűségre, amelynek kapcsán megszületett ág alakult eme igény kielégítésére, amelynek kapcsán megszületett a pin-up kifejezés. A kezdeti titítás ellenére (a parancsnokok sem fából faragott királyfik voltak) egyre többször kerültek fel a csábító pin-up lányok a repülőgépek pilótakabinjában környékére. Naná, hogy a fantáziát csiklandozó pozitúrák kerültek előtérbe, a háborús évekre tekintettel textiltakarekos megoldásokkal, pontosan a legizgalmasabb testrészeket eltakarva. Ha az ellenséged figyelmét el akarod terelni, a vadászpilóták oldalára valamelyik szépséget festeni, akkor látogasd meg a [www.BombShellBeauties.com](http://www.BombShellBeauties.com) oldalt! Itt ismert modellek közreműködésével készült filmből vághatod ki az izlésednek leginkább megfelelő szereplőt, majd az így kapott képet egyéb kiegészítőkkel feldobva rápingálhatod a Battlestations: Pacific repülőre. A beépített képszerkesztővel elkészített „fényképet” képeslap formájában is tovább küldheted.



Ezen a képen remekül látszik szinte valamennyi, a hajóirányításban, a célzásban és navigálásban szerepet játszó szimbólum. A cikkben nem tértem rá ki külön, de az a hiedelem, hogy vannak fehér díszegyenruhában nézelődők a legnagyobb csata közben, legalább akkora tévedés, mint a „műanyag” propellerek!



### A JÁTÉK JELLEGZETESSÉGEI

A játékmenet egyik különlegessége, hogy a küldetések közben kötetlenül ugrálhatsz a különböző légi és vízi egységek között. A szárazföldi célpontok (például repterek, tüzérségi ütegek) ellen tengerészgyalogosokat, vagy deszantosokat is bevehetsz. Akciójátéknál volt már arra példa, hogy egy késő éjszakába nyúló „darálásnak” az unalomba fulladás vetett véget, ezért is remek megoldás, hogy (az érdeklődés fenntartását elérve) egyszerre több mindenre kell összpontosítanod. Légi csata közben is tudsz flottamegmozdulásokat, tengeralattjáró-tevékenységet, szárazföldi csapatmegmozdulásokat irányítani. Ezáltal az egész hadművelet testközelivé válik, és az egyes, különállónak vélt fegyvernemek így állnak össze, egy komplex (minden mindennel összefügg!) egészé. Maga a történelmi szituáció, de az akciók borotvaélen táncolása (hajszálon múló végkifejlet) is érthetőbbé, megfoghatóbbá válik. A játékban fokozatosan mélyebbre merülve vált számomra egyre érdekesebbé, izgalmasabbá, „két pofára zabálósá” a játék, miután felismertem, hogy nincs lefu-

tott meccs, szinte mindvégig kétesélyes a csaták kimenetele. Ennek az érzésnek az átélésére tekintélyes mennyiségű, szám szerint 28 lehetőséget kínál a játék, ugyanis ennyi küldetést tartalmaz. A Midway-hez (azaz az előző részhez) képest, amelyben egy Henry Walker nevű tiszttel pályafutását követheted végig, ezúttal inkább a történelmi kor, a végső győzelemhez vezető út bemutatására helyezték a hangsúlyt. Ehhez szakítani kellett az „egy személyhez kötődik minden” koncepcióval, hiszen valóban nehéz lenne egyetlen katonára személyiségébe ágyazva végigkísérni valamennyi eseményt. Már csak azért is, mert nem létezhetett olyan baka, aki valamennyi csatában részt vett volna, és most nem is csak a sebesülésekből történő lábadozást, pihentetést vagy áttelepítési időszakra kell gondolni, hanem az „egy időben hogyan lehetnek több helyen” (repülő, hajó, tengeralattjáró, ez a sziget, amaz a sziget stb.) dilemmára is. Egy szimulátorjátékkal szemben itt megtehetik, és meg is teszik (!), hogy a küldetésben hemzseggé gépek egyikeként, amennyiben végzetes találatot kapsz, nem kell előlről kezdened min-

dent, hanem egy gombnyomásra áttesznek egy másik, a légtérben tartózkodó, ráadásul még teljesen sérülésmentes, ép repülőgépre. Ez a játékmenet szempontjából is fontos, mert bár az egyik dobozban „a stratégiai érzékedet kibontakoztató műremek”-ről írok, ez nem magára a játék stratégiai vonalára vonatkozik. A csapatirányítási képességek ellenére, az egyéni pilótaként, hajókapitányként stb. elért teljesítményed fog az értékelés alapjául szolgálni. Az egységek irányítása a játékos feladata, a stratégiai játékokhoz képest mégis egyszerűbb, a pörgősebb és élvezetesebb játékmenetnek rendelték alá. A felvonultatott haditechnikát valós, eredeti modellekről mintázták meg. Ezek leírása és ismertetése egy külön menüpontban 2D- és 3D-formában megjelenítve is megtalálható. A hadműveletekhez több mint százféle jármű használatát vehetjük igénybe, és bár alapvetően a csatahajók és a repülőök harcát helyezték előtérbe, a tengeralattjáró, és a repülőgép-hordozó is szerepet kap, amely utóbbiról például mi magunk vezényelhetjük a felszállásokat. A játékmenet tehát ki-

### ENYÉM A VÁR!

Te meg harapdald a szád szélét!



### A TÖBBJÁTÉKOS MÓDOK

mindig nagyobb kihívást tartogatnak, mint az egyéni küldetések. Lehet akármilyen okos is a mesterséges intelligencia, vagy szándékosan nehezített a gép elleni küzdelem, a humán-humán párbajoknál megváltozik a játék hangulata, mint ahogy egy színtetikus iz után is másképpen árad szét a szájbán a valóságos iz természetes aromája. Nos, ugyanez a borzongató érzés árad szét az emberben, amikor a szigetek bevételeért folytat „élet-halál harcot” egy valódi Homo sapiensszel! Embert próbáló, véresen brutális küzdelmek folytak minden egyes szigetért a történelmi valóságban és ugyanezt a fájó áldozatokat követelő kínt érzed, amikor minden képességed egy adott feladatra összpontosítva megpróbálsz túljárni az ellenfelet eszén. Az eddig „csak” akciójátékként kategorizált program itt válik stratégiai érzékedet is kibontakoztató műremekké!

## NYEREMÉNYJÁTÉK

Unatkozik? Nyerjen Battlestations: Pacific-pólót, netán dedikált posztert!

### MIT KELL EHHEZ TENNIE?

Egyszerű. Készítsen fotót Japánnal kapcsolatos témában Ön. Mi lehet a fotón? Bármilyen. Sétáljon cseresznyevirágok között. Öltözzön gésának. A szórakozás garantált.

Mihelyst készen van, küldje a fotóját a [nyeremenyjatek@gamestar.hu](mailto:nyeremenyjatek@gamestar.hu) címre, egészen július 5-ig. Az e-mail tárgya Battlestations: Pacific nyere-ményjáték legyen.

Fényképezzen okosan Ön!

## MINTHA MÉG ÉLETTELIBB LENNE A GRAFIKA, AMIHEZ A MOZGÓ, LÉGVÉDELMI TÜZET OKÁDÓ ROHAMCSÓNÁKOK, MENEKÜLŐ DZSIPEK, TEHERAUTÓK, FELSZÁLLÁSHOZ KÉSZÜLŐ REPÜLŐGÉPEK IS HOZZAJÁRULNAK



Alattam a dzsungel, mellettem a tenger - a fene fog itt harcolni, inkább megyek a strandra!



Jelentem, Mata Hari kémnek a létrát leeresztettem!





**i** A közhiedelemmel ellentétben a japán kamikaze pilóták sem voltak ostobábbak, mint a természetes életösztönnel rendelkező emberek. Küldetésüket parancsba kapták, vagy egyéb eszközökkel rávették őket, hogy „önként” jelentkezzenek.

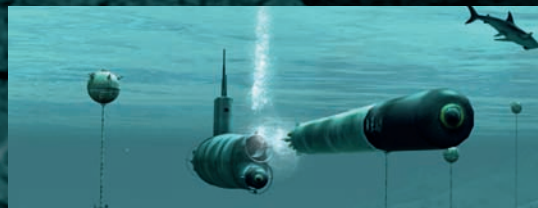


Amikor gyönyörű grafikáról írtam, ez a kép is a fejemben volt. A naplemente megnyúlt árnyékai, a sekély víz alatti részek festői ábrázolása, a magas hőfokon berobbánáló robbanószer színátmenetei, és a pálmafák levelei között megbújó apró, jedd kis majmok... – amelyek már lehet, hogy csak a képzeletem szülottei?



A bal oldalon tátongó lyukon keresztül távozott az odakozmált étel szaga

F-4 Corsair – hát nem gyönyörű?



fejezetten könnyed, és elegánsan laza, amelynek köszönhetően még a megoldhatatlannak tűnő feladatok sem fogják kipréselni belőled a szusz. A grafika lenyűgöző, a tenger hullámzása és tükröződése különösen életszerű. Egy bizonyos magasság alá süllyedve a repülőgéppel, a kamerán apró vízcseppek jelennek meg, amelyet a propellerek által okozott turbulenciák kavarnak a lencsére. A hajók részletgazdagsága egy kicsit visszafogottabbnak tűnik (ha a grafika szaggatna – nem szaggat! –, akkor meg azért sírnék...). Valamilyen téves felfogás alapján az álló propellereket mind hátrafelé hajolva ábrázolták, mintha hőre lágyuló műanyagból lennének, és nem bírnák a forró menetszelet. A hasra tett gépek propellerei állnak így, de azok a földön való csúszás közben görbülnek vissza! (Apró, de mégis olyan banális hiba, amit nem értem, hogy miért kell elkövetni! Vagyunk páran ebben az országban, akik élünk-halunk a repülésért, de a repülő játékokért is! Miért nem lehet bevonni a béta-tesztbe minket, hogy kiszűrjük, ami nem oda való?) Az összkép a kisebb, nevezzük így: „tévedések” ellenére is nagyon jó. A hanghatásokban (ezt, mint értesülhettünk róla, nem a magyar legények készítet-

ték) szintén felfedezhetők nagyon jó effektusok és kevésbé eltaláltak, minden esetre a pösz „kisz japán”-ra szép magyar nyelvünkben nincs kifejezőbb szó, minthogy „besz@rás”!

### MULTIPLAYER

A maximum nyolc játékost támogató többjátékos módban egymást „kardélre hányva”, de a számítógépet is bevéve a partiba, humán oldalról testvéri szövetséget kövte is lehet csatázni. Ennek a módnak a maradéktalan élvezhetőségére a játék öt teljesen új lehetőséget vonultat fel: Az Island Capture-t választva egy sziget birtoklásáért indul be a hadi gépezet, természetesen a játékos eldöntheti, hogy a védők, vagy a támadók oldalán kíván-e (előbb-utóbb) a fűbe harapni. A Competitive módban mindenki azonos színekben száll a ringbe, és az aratja le a babérokat, aki a legtöbb pontot gyűjti be a gép irányítása alá tartozó ellenség kitaró aprításával. A Duel egy magyarázatot nem igénylő mindenki mindenki ellen mód. Az Escortban egy fontos egységet kell fedezned, a Siege-ben pedig egy erődöt kell a megadott ideig védelmezni. A profán megfogalmazás után ide kíváncsozok, hogy mindegyik játékmódnak

megvannak a rejtett értékei, az egyéni küldetések után lehet, hogy itt fogod a legjobban érezni magad!

### AMI AZ EDDIGIEKBŐL KIMARADT

Az első részhez képest a taktikai térképet jelentősen megújították, de az irányítás is egyszerűbbé vált. A grafika minősége szebb lett, minden egyes hajót az eredeti tervrajzok alapján modelleztek, bár említettem már fentebb, hogy a részletek lehetnének valamivel gazdagabbak. Ugyanez igaz a repülőgépekre, és azok pilótakabinjára, amelyekbe már bele lehet ülni. Minden épületet és nagyobb objektumot részletekkel „állították össze”, így például torpedótalálat esetén több darabra is szakadhat egy tengeralattjáró vagy hajó, mialatt elsüllyed. Az épületek rongálódása is minőségi munkára vall, a robbanáseffektusokkal kiegészülve már érdemes a látvány kedvéért átcsődíteni a szomszédokat! Az irányításon is érezni a dinamikát, az átgondolt, néhány gomb használatára törekvő megoldásokat. Mindezek és a fentebb már kifejtettek alapján a *Battlestations: Pacific* mindenképpen érdemes arra, hogy gyarapítsd vele játkgyűjteményed! **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/battlestations-pacific](http://gamestar.hu/jatek/battlestations-pacific)

## GameStar

(—SZ.JVC.—)

Komoly erény, hogy feledtetni tudta a korábbi, főleg a műfajnak szóló fenntartásaimat.



### HARDVERIGÉNY:

System: 3 GHz  
RAM: 1024 MB  
Szabad hely: minimum 8000 MB

- + gyönyörű grafika
- + laza játékméret
- + kiforrott összhatás
- nem beszélni matyar nyelv
- pöszé kisz japán
- mindig meleg van

# 92

Elkészült a cikk, végre mehetek vissza játszani!





A Zepplin óta tudjuk, hogy nem nyomjuk a cigit a falba



State of War 3D



Érzitek ezt az égett szagot?

# SPORE: GALAKTIKUS KALANDOK

**KIADÓ** EA **FEJLESZTŐ** Maxis **RÖVIDEN** A Spore első, valódi kiegészítője, ami újfajta küldetésekkel bővíti ki az űrfázist.



## Galaxis útikalauz Spórásoknak

//Vakka

**SZERETJÜK MI ANNYIRA AZ EA-T, HOGY MÁR FEL SEM FIGYELÜNK SZOKÁSÁVÁ VÁLÓ HÓBORTJAJRA.** Hiszen valljuk be: ha én is egy dollármilliárdos multi lennék, csak arra törekednék, hogy még inkább az legyek (még dollármilliárdosabb). Egymást érve hoznám ki a játékokat, gondoskodva arról, hogy mindig legyen valami aktuális a repertoárban, amit aztán az értő közönség jókedvűen elfogyaszthat. Így jelenhett meg összesen tizenöt kiegészítő a *The Sims* első két részéhez, ezért maradt csak ki a mosógép az *NFS Undercover* platformjai közül, és ezért kapható három részletben a *Spore* (*Spore, Lénylabor, Édes és Rémes elemek*), már az első teljes értékű kiegészítője megjelenése előtt. De mondom, szeretjük, mert hiába lehet Dunát rekeszteni EA-játékokkal, ha azok sehol sem kapnak négyes alánál rosszabb osztályzatot. Mielőtt azonban megszaladna a penna és irreleváns tartalommal tölteném ki a *Spore: Galaktikus Kalandok*nak fenntartott két oldalt, inkább gyorsan a tárgyra térek. Hiszen már az említett Electronic Arts-hagyományoknak megfelelően megjelent a sort megnyitó első valódi *Spore*-kiegészítő, a *Galaktikus Kalandok*.

### ŰRMESTER

Mindenekelőtt el kell keserítenem azokat, akik „stand-alone” címként várták a *Spore: Galaktikus Kalandok*at. Mert nem az. Sőt annyira nem, hogy az alapjáték mellé feltelepítve egy különös szimbiózis jön létre a kettő között. Ha ekkor már rendelkezünk mentett játékállással, akkor az itt is megjelenik. Továbbá ha ez véletlenül egy űrfázisban tartó lény, akkor rá automatikusan érvényesek lesznek azok az extra lehetőségek, melyeket a kiegészítő magában rejt. Egyéb fejlődési státuszban ne is keressük ezeket. Ugyanakkor itt nem csak az új dolgokhoz férhetünk hozzá. A *Galaktikus Kalandok*ban is nyugodtan kezdhetünk a sejtfázissal, türelmesen felmászva egészen a csillagokig, de annak sincsen semmi akadálya, hogy egy gyors lény- és hajóbeszerzést követően egyből űrre szálljunk. A mentés tehát közös, ahogyan az elért eredmények is.

### EGY FÉNYKARD RENDEL!

Szerintem nem mondok nagyon arcpírítót, hogy anno az egész *Spore* alatt halcan ott settenkedett az unalom: nem túlságosan bonyolult (de legalább tök egyforma) feladatokat egymás után monoton mód nyűstölve próbáltunk szintet lépni. Ez vonatkozott az űrfázisra is, mikor már huszadjára likvidáltuk a világtól fertőzött egyedeket, szedtük össze a galaxis másik szegletéből ami szajré

épp kellett, vagy rohantunk haza segíteni, mert megint ott volt a Grox. Szóval jócskán elkél itt a vérfrissítés, és ezt a *Galaktikus Kalandok* sikerrel meg is teszi. Az űrfázisra koncentrálni kiegyensúlyozottan végre nem csupán egy űrhajó leszünk. A hangsúly itt a kapitányon, tehát személyesen rajtunk van, akit most módunkban áll hiper-szuper kutyúkkal teleagatni. Joggal merül fel a kedves olvasóban a kérdés, hogy minek, hiszen az alapjátékban maximum az űrhajónkat tudtuk felfegyverezni, és amiből egyébként soha nem tettük ki csápunkat. Hála Istennek, a *Galaktikus Kalandok*kal célba ért újfajta küldetésekben kiszállhatunk intergalaktikus konzervdobozunkból, akár a legénységgel együtt. Ennek menete a szokásos. Elrepülünk egy velünk azonos szintűekkel lakott bolygóra, ott felvesszük a küldetést, aminek szövegéből már kiderül, hogy most egy szokásos „hozd el nekem eztmegett” típusú, vagy az újfajta misszionnal van dolgunk. Ha az utóbbit nyertük, akkor a célbolygóhoz érve egy eddig ismeretlen ablak ugrik elénk, rajta egy szép zöld „Lesugárzás” gombbal. Engedve a csábitásnak, a következő pillanatban már lent is vagyunk a bolygó felszínén a kameranézetrel és irányítással, harcrendszerrel, ahogyan azt a lényfázisban megtanultuk. Ekkor jönnek hát jól a Szépipőben, a Kapitány fül alatt megjelenő sokrétű eszközök (jetpack, rakéta-





**I** A *Sporopedia* gyűjteménye a közelmúltban újabb álomhatárt döntött meg. A felhasználók által kreált lényeknek, járműveknek, épületeknek és minden egyéb dolognak az összesített száma április végén elérte a százmilliót. Ebből 31,017,761 csak a lények száma, ami tizenkilenceszerese a Földön ismert állatfajok számának. A százmilliomodik feltöltő egyébként egy GeForce 9800GT videokártyát és egy ingyenes *Spore: Galaktikus Kalandok* is nyert.

Én azt hittem, hogy vihargyújtó...



Tonight, I spice my mead with goblin blood!



Blááájndid báj dö lááájt!

vető, fagyasztás, gyógyítás stb.), amelyekkel magunkat felvértezve külső nézetben csaphatunk szét az ellenség között. Fontos azonban leszögezni, hogy az új felszerelés csak az újfajta küldetések lelkes hajszolásával szerezhető meg. Ezek „tapasztalpontjai” és statisztikája ugyan is elvállik a játék fő áramának

nagy alsó zöld csíkjától (hagyományos küldetéseknél viszont beleszámít).

### ÚJ UTAKON

Minden egyes efféle quest kézzel gyártott egyedi darab, a „kaszabolj mindenkit le a vaskarmaiddal” stílustól egészen a sivatagi futóversenyyel bezárólag. Ezekkel összes-

Legalább a bűrit lenyúzhatnám!



## AZ ÚRFÁZISRA KONCENTRÁLÓ KIEGÉBEN VÉGRE NEM CSUPÁN EGY ÚRHAJÓ LESZÜNK...

ségében nem is lenne semmi gond, ha volna belőlük mondjuk egy utánfutóval. Mert annyi biztosan nincs, hogy minden értük járj extra fegyvert és egyéb felszerelést (szám szerint harminckettőt) meg tudjuk szerezni. Sejtésem szerint ez szándékos húzás volt a fejlesztők részéről, hiszen a csomag tartalma még egy kompakt és könnyen kezelhető küldetésszerkesztő (külön erről a *dobozban*), s így a játékosok rá lesznek majd utalva, hogy használják. De mint mindent, ezt is csak ésszel! Saját példát felhozva velem az is megesett, hogy a pusztá kíváncsiságból próbálgatott küldetésszerkesztés végén el találtam menteni enyhén trehány és hiányos művemet, majd pár perccel később feladatba kaptam azokat az egyik szövetségeseimtől. Szerencsére a küldetéseket bármikor, szankciók nélkül meg lehet szakítani.

az alaptól rendelkezésre álló küldetések száma még kevéske, a játék megjelenésével ennek a robbanásszerű emelkedése várható, aminek kihasználására internetkapcsolat és *Sporopedia* szükséges-geltetik. Egy nagy piros pontot is érdemel még az EA, hiszen az alapjátékhoz hasonlóan a *Galaktikus Kalandok* is magyar nyelven kerül a boltok polcaira. Minden spórnásnak ajánlható, mert több új és izgalmas ficsört építettek bele, igaz, ennek teljes kiaknázása még a játékosokra vár. **GS**

## TEREMTŐ ERŐ

A küldetések vihara előtt



### A KÜLDETÉSTERVEZÉS A LEGTÖBB JÁTÉK ESETÉBEN BONYOLULT

**DOLOG,** de a *Galaktikus Kalandok*ban ez a végletekig lett egyszerűsítve. Egy jobb oldali panelből egyszerűen a játéktérre húzhatjuk azokat a karaktereket, épületeket, járműveket, amelyekre szükségünk lesz. Ha nem találunk elképzelésünknek megfelelőt, ott helyben meg is tervezhetjük a sajátunkat. Beállíthatjuk többek között egységeink mozgását, viselkedését, életerejét, kedvüncre formálhatjuk a földfelszínt és meghatározhatjuk a napszakot is. Első próbálkozásunkat egy átfogó, magyar nyelvű tutorial segíti. Kalandra fel!

### KONTRA

Sajnos azonban anyu somlóiját leszámítva nincs tökéletes dolog a világon, éppen ezért a *Galaktikus Kalandok* sem menekülhet a számonkérés elől. A játék talán legnagyobb gyengéje még mindig az irányítás. Mint ahogyan azt korábban említettem, itt újra a lényfázisban tanultakat kell alkalmazni, ami nagyjából lefedi a WASD + egér, valamint az első négy szám (támadás és elbűvölés) összehangolt alkalmazását. Ez egészen addig működik, amíg az ellenség a nyakunkra nem ér. Ha túl közel van valaki, egyszerűen képtelenség vagyunk megütni. Feltéve, ha előtte a nagy tolongásban egyáltalán sikerül megjelölni, hogy: „na tessék, őt kell ütni, te maki!”. Javasolom, lelki és idegi egészségünk megőrzése érdekében játék előtt mindenki előre könyveljen el magának néhány efféle idegesítő elhalálozást. Vagy kerülje a kicsi a rakást.

### JÓ EZ AMÚGY

Az egyéb apróbb grafikus bugokat leszámítva összességében jól el lehet lenni a *Spore: Galaktikus Kalandok*kal. Bár

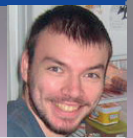
### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj! [gamestar.hu/jatek/spore-galactic-adventures](http://gamestar.hu/jatek/spore-galactic-adventures)

## GameStar

### VAKKA

Ha ilyen lesz a többi kiegészítő is, akkor jöhet vagy harminc!



### HARDVERIGÉNY:

CPU: 2 GHz P4, XP SP2, Vista SP1  
512 MB RAM (768 MB Vista alatt)  
128 MB DX9 VGA, Pixel Shader 2.0  
2 GB szabad hely, 1 GB az alkotásoknak

- + ütős karakterfegyverzet
- + pofás küldetések
- + küldetésszerkesztő
- nehézkes irányítás
- grafikai bugok
- hamar „elfogy”

# 81

Négyes, leülhet!



# BEMUTATÓ STILL LIFE 2



Segítség, engedjenek ki ebből a játékból!



Este van, ez meg egy elhagyatott ház, mi bajom eshet?

# STILL LIFE 2

**KIADÓ** Microids **FEJLESZTŐ** GameCo **RÖVIDEN** A kellemes rajongói bázist építő Still Life után a Microids úgy gondolta, szükség lehet második részre is.

**Victoria visszatért, a haja semmit sem nőtt és ugyanúgy szereti a szoknyákat. Őt meg a sorozatgyilkosok szeretik, így minden kerek**

//Flatline

**ELŐRE LE KELL SZÖGÉZNEM, HOGY EZT A JÁTÉKOT NEM AZ EREDETI RÉSZ CSAPATA**

**KÉSZÍTETTE.** Mikor a Microidsnak anyagi problémái lettek, a *Still Life* csapatát szétzavarták. Pár évvel később a Microids mégis úgy gondolta, hogy lehet, hogy meg kellene próbálni folytatást csinálni a játékhoz, ha már francia barátaink nyitva hagyták a történetet, ráadásul nem is fogyott annyira rosszul annak idején. A GameCót bízta meg így a kalandjáték folytatásával, ami valahol jó, valahol meg nem. Lásuk, miért!

**FUTÓSZALAGOS KALANDJÁTÉK**

A *Still Life 2* is egy az egyben a szokásos Microids-kalandok motorját használja, azaz a Virtools fejlesztői környezetet. Továbbra is 3D-karakterek mozognak vetített 2D-környezetben, fix kameraállásokban, ami ma már egy kicsit idejétmúlt. Noha az *Alone in the Dark* óta még mindig nem ment ki a divatból, sok fejlesztőcsapat rájött már időközben, hogy dinamikus kamerakezeléssel nagyon sok pluszt lehet adni egy játéknak. A *Still Life 2* nem ez, rendre frusztrálva érzi majd magát a leendő játékos, hogy nem tud arra nézni, amerre szeretne, hanem bele van kényszerítve egy

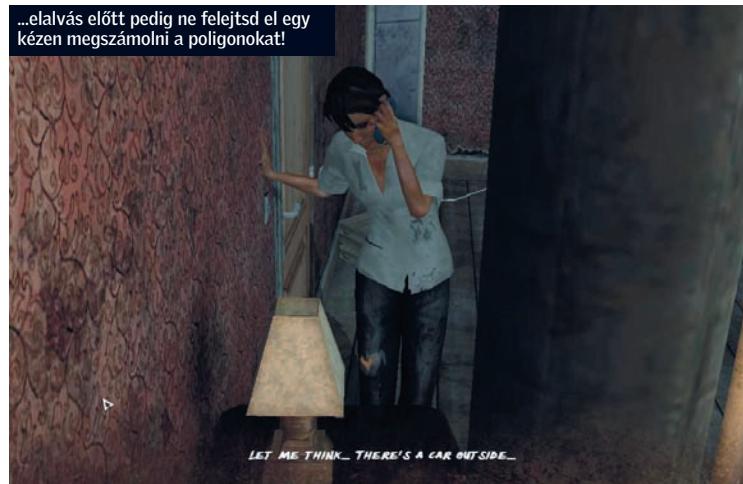
előre meghatározott keretbe. Az animációk ráadásul nem motion capture-eltek, hanem kézzel kulcsolták őket, ami meglehetősen porckorongsérves mozdulatokat eredményezett minden karakternél. Vicces picit, hogy Victoria mozgásánál a másod-főhőső, Palma animációi is jobban sikerültek, ráadásul talán egy kicsit szerethetőbb karakter is, mint Vic, a kellemesebb arcberepedése miatt.

**VÉRSZÜRCSÖLÉS**

Victoria otthagya az FBI-t az első rész vége után, csak azért, hogy kibo-

gozza az addigra már nagyon összekuszálódott Ackerman gyilkosságokat. Kicsit megszállott lett, és ahogy az lenni szokott, feltette az életét arra, hogy megbizonyosodjon róla, valóban megölte a gyilkost, nem pedig csak belelökte a folyóba. Azonkívül, hogy a játék elején kötelezően végig kell hallgatni azokat az infókat, amelyek az előző részhez kapcsolódnak, lévén remélhetőleg sokan veszik meg olyanok a játékot, akiknek fogalma sincs róla, hogy a 2-es a játék címében igazából tényleg azt jelenti,

...elalvás előtt pedig ne felejtset el egy kézen megszámlálni a poligonokat!



LET ME THINK... THERE'S A CAR OUTSIDE...



**i** Négy évre volt szüksége a Microidsnak, hogy felélessze a *Still Life*-ot. Sajnálatos módon a technológián a háttérben egy grammat sem változtattak, a Virtools legfrissebb verzióját használták, ami bárki számára elérhető, aki hajlandó egy keveset fizetni érte, de kalandjátékot szeretne fejleszteni. Majdnem hogy garázsjelvénynek minősül emiatt a *Still Life 2*.



Így szeretek tévézni. És?



## RÁADÁSUL FAGY IS A STILL LIFE 2, MINT A ROSSZ HELYRE LÉPETT ROZMÁR. NEM IS KEVESET.

hogy volt korábbi epizód is, nem pedig csak valami hieroglifa. A bejárható helyszínek száma nagyon kicsi. Az első részen hihetetlen mód érződött a kalandjátékok szeretete, míg a másodikban csupa olyan tényező szerepel, köztük elsősorban a tárgylista kezelésének megkötései, amik sikitófrászt hoznak minden jóléltű játékosra. A *Still Life 2*-ben nem lehet ám csak úgy halomra bepakol-

ni farzsebbe a megtalált, hasznosnak vélt tárgyakat, hanem figyelni kell rá, mennyi helyet foglalnak. Így speci-el, ha egy matracot szeretnénk felvenni, akkor minden mást le kell rakni a majdnem minden pályarésznel megtalálható szekrényekben-tárolókban. Mondanom sem kell, hogy a dizájn úgy alakították ki, hogy a világ legtávolabbi pontjába kell mindig elzárándokolni azért, hogy a kötelezően le-

rakott tárgyat újra fel lehessen venni, majd rohanás vissza a helyre, ahol használni lehet. Borzalom. Ráadásul meg is lehet halni, ami mondjuk nem újdonság és az első Roberta Williams-féle *Quest* kalandjátékok óta szeretjük a hasonló büntetéseket, de minimum kétszer adódik majd olyan szituáció, amikor a gyilkos olyan sérülést okoz a főhősnek, amit, ha nem lát el rövid időn belül egy felhasználatlan egészségügyi csomaggal, akkor löttek, jöhet a töltés. Ha pedig a töltési pozícióban sincs a tárgyak között regeneráló pakk, akkor még korábban kell visszatölteni. Nem fincsi, de komolyan. A CSI-játékokból nyúlt nyomozós részek is sokkal gyengébben vannak kivitelezve, mint a Ubisoft sokkal emészthetőbb játékaiban. Ráadásul fagy is a *Still Life 2*, mint a rossz helyre lépett rozmár. Nem is keveset, bár szerencsére órákig kibírja kiakadás nélkül, de a nagyobb baj az, hogy sokszor elveszíti az irányítás lehetőségét a játékos, vagy beakad a karakter valamibe, amitől nem tud szabadulni stb. Volt olyan is, hogy nem játszódott le egy dialógus egészen addig, míg a visszatöltés után meg nem javult, újra az adott helyszínre érve. Valószínűleg az első patch javítja majd ezeket a nehézségeket, de könyörgöm, felső kategóriás terméknel ne legyenek már ilyen parák, mert mindenki szíven szúrja magát izibe!

máskzál arrafelé, hogy végre pontot tegyen az ügy végére, de ahhoz képest, hogy közepes méretű területet alkottak a házból, a *7th Guest* kastélya még mindig veri minden szinten, még képi világában is, pedig az már egy 20 éves játék lassan.

A dialógusok is borzalmasak, néha ugyan meg-megcsillan a színészi játék halovány foszlánya, de javarészt érezni, hogy egy zárt stúdióban olvastatták fel a színészekkel a mondataikat, mindennemű instrukció nélkül, így a beleélés faktor konvergál a mínusz kettőhöz.

A kevés helyszín hatására legalább kevés ember beszél a játékban, sokkal inkább a dokumentumokban és adathalmokban kell rálelni a következő kódra, vagy lépésre, mely közelebb visz egy hangyaszerzőmnyit a megoldáshoz. Túlhúzták picit a játékidőt, ami elsősorban azért kellemetlen, mert mint említettem, nem sok és változatos olvastatni kell meglátogatni, hanem komor, repetitív, fantáziátlanokat.

### NA, CSOKI

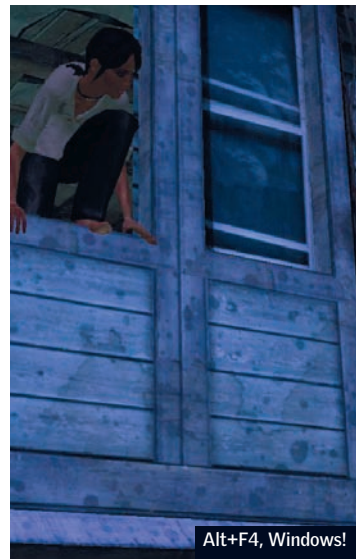
Nem lesz harmadik rész, ha a másodikat fejlődésnek meri titulálni a Microids. Inkább szedjék össze a sok közepes termékeiket és csináljanak a megspórolt pénzből egy igazán ütős játékot, mintsem hogy gyártsanak sorozatban gyengét. A *Still Life 2* 2009-es standardokat tekintve egy nagy adag csokipuding, propellerbe öntve. (Remélem, vizuális típusok vagytok.) **CS**

### VICTORIA'S SECRET

Vic továbbra is bájos, bár csak azoknak fog tetszeni, akik odavannak a rövid hajú, szeplős bukszákért. Grafikailag az egész játék átlagos, néhány helyen már majdnem szépnek mondható, de inkább monoton, egyhangú és a kevés helyszín miatt meglehetősen unalmas is. A gyilkos házában nagyon sokszor kell kommandózni, vagy épp a riportercsajjal kell menekülni, vagy Vic



A kalandjáték lehet, hogy nem halott, de én nem érzem magam valami jól...



Alt+F4, Windows!

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/still-life-2](http://gamestar.hu/jatek/still-life-2)

## GameStar

### FLATLINE

Nagyon sok kalandjáték van, amivel érdemes időt eltölteni, akár sokkal régebbi is. Ez nem az.



### HARDVERIGÉNY:

Pentium IV 2,4 GHz  
1 GB RAM, 5 GB merevlemez  
GeForce 6800/ATI Radeon x1300  
256 MB VRAM

- a főmenü zenéje biztos sokaknak tetszik majd
- kevés helyszín
- hatalmas dialógusok

# 48

A Microids csinált már sokkal jobbat is



# BEMUTATÓ FREE REALMS



# FREE REALMS

KIADÓ Sony Online Entertainment FEJLESZTŐ SOE San Diego RÖVIDEN Ingyen MMO, amiben az lehetsz, aki csak akarsz!

## Tűzoltó leszel, s katona! Vadakat terelő juhász!

//Gyu

**M**it is lát először az ember, ha a játékot elindítja? Kísrőka vigyorg a képünkbe, mint-ha valami nagyon gyerekes dolog volna. Legalábbis ez a szó merül fel, ha a *Free Realms* szöbe kerül: gyerekes. S mivel magam is aktív játékos vagyok, s már rég nem vagyok gyerek, szeretném tudni, vajon miért ez a szó az, ami első látásra az emberek eszébe jut. Vajon a kísrőka mosolya miatt?

### EGY JÁTÉK, AMI VOLTAKÉPP NAGYON SOK

Gondolom, a Sony Online Entertainment vezetői néhány éve csendesen üldögéltek egy értekezleten, ahol ki kellett találni végre egy sikeres MMO-t. Persze voltak/vannak elfogadható címeik, de a nagy pénzt a Blizzard nyúlja le, pedig a Sonyé volt a műfajt definiáló *Everquest*. De azóta szinte semmi... Ott ült a sok-sok okos menedzser, gondolom, izdadtak, míg a ventilátor lustán keverte a levegőt. A légy zümmögése sem hallatszott, amikor Takira Hamato úr, a projekt első embere feltette a kérdést: „Hogyan tovább? Milyen játékot fejlesszünk?” Néhányan csöndben úgy tettek, mintha jegyzetelnének, mások a falon túlra meredtek, hátha azt hiszik rólok, hogy gondolkodnak. Ekkor véletlenül kinyílt az ajtó és a folyosóról tisztán lehetett hallani, ahogy valaki lelkesen ecsetelte, hogy milyen jó a *moregames.com* portál, mert hogy ott nagyon sokféle játék van, és amikor az ember megunja az egyiket, akkor játszik egy másikkal. Van például sakk, dáma,

tower defense, autóverseny, mindenféle logikai játékok... Ekkor Hamato úr szólt, hogy csukják be az ajtót, de Asigawa, az új fiú, a srác, aki még soha nem szólalt meg, felkiáltott, hogy „NE!” Többen megütközve néztek rá, maga Hamato úr is. Ekkor Asigawa elkezdett beszélni: „Kell egy MMO, amiben van klasszikus harc, annak, aki azt akar. De aki autóversenyezni akar, annak az is van, aki tower defense-t akar játszani, az azt is teheti, aki craftolni akar, hadd craftoljon, aki sakkozni akar, hajrá...” Többen félbe akarták

szakítani, de Hamato úr megsejtett valamit és leintette őket. Asigawa meg csak mondta és mondta: „...hogy ne legyen monoton, olyan foglalkozások legyenek benne, mint autóversenyző, postás, kellenek bele petek, hogy legyen egy kis tamagocsi játék, kellenek bele főzős játékok és még...” Hamato ekkor ránézett Siwonumi kisasszonyra, aki szerencsére lelkesen jegyzetelt, mint minden értekezleten, és Asigawa csak döntötte az ötleteket magából... (Jelenetünk elképzelt, a valósághoz semmi köze. Vagy ki tudja?) Ekkor szüle-



Égőlovg William és Tűzokádó Csilla meets the Szakácsman!





A játék „membership”, azaz tagsági díja 4,99 dollár, azaz kb. havi 1000 forint. Ennyit igazán megérhet annak, akinek nem elég az ingyenes „rész”.



Valahol itt vesztettem el a gyűrűmet, Frodó, keressük meg!

## TOTÁL MÁS A POSTÁSEGYNRUHA, MINT A SZAKÁCSKÖTÉNY

tett meg a *Free Realms*, ami névleg egy játék, de voltaképp 20–30, hiszen legalább ennyi casual játékkal találkoztam eddig benne, a lista a már említett tower defense-től különböző logikai játékokon át egészen a roncsderbiig terjed. S persze aki mondjuk a brawler foglalkozást választja (a foglalkozások bármikor cserélhetőek), annak meg ott a mázskálós, monszteröldösös, lootolás MMO-rész is.

### A TÁVOLSÁGOT, MINT ÜVEGGOLYÓT, MEGKAPOD

Postás legyek? Vagy szakács? Ez itt a kérdés... A válasz pedig: bármelyik. Ugyanis ahogy a térképen haladunk és végrehajtandó feladatot találunk, a karakterünk automatikusan átöltözik – mondjuk a nagy kalapáccsal a kezében rohángászjuk (brawler) és rákattintunk a roncsderbi indítójára, ak-

kor előbb átveszi a roncsderbi-pilóta overrallt és utána megy csak a derbi – ugyanis minden foglalkozáshoz külön ruházat dukál. Mindegyik ruhának az adott foglalkozáshoz megfelelő bónuszai vannak. Totál más a postássegynruha, mint a szakácskötetény – szerencsénkre automatikusan öltözik át a karakter. Minden foglalkozás külön fejlődik, így a szakácsként kapott XP nem befolyásolja az autóversenyzői pályánkat, de hát ez magától értetődő. A játék fő terepe, a nagy playfield perzisztens, ott rohángászunk mindenki, viszont minden aljáték, illetve encounter instance-ozva van. Magyarán ha az erdőben kavarunk és banditákba botlunk, akkor kapunk egy saját térképet és egy figyelmeztetést, hogy ne hagyjuk magunkat háromszor kiütni, mert akkor veszítünk. Apropos, kiütés: ebből is látszik, hogy ebben a játékban nincs halál – bármit is csi-


nálunk, vagy veszítünk, vagy nyerünk. Ebből kifolyólag MINDEN aljátékunk van ranglistája, ahol meg lehet tekinteni, hogy az általunk elért pontszám a nemzetközi összehasonlításban mire elég. A közlekedés pofonygszerű, minden, már egyszer felfedezett területre van teleporter, ahova bármikor teleportálhatjuk magunkat, ettől kezdve rengeteg rohángászt spórolunk meg. Azonban akinek ez sem elég, annak a progja a kis térképen és a játéktéren is pötytyözött vonallal mutatja, hogyan juthatunk el egy adott NPC-hez. Igen praktikus. Ó igen, és majd' elfelejtettem – a *Free Realms*ban van egy totál ingyenes gyűjtögetős kártyajáték is, ennek is a mestereivé válhatunk. S ha már szóba került a kártyajáték, vagy az autóversenyek: nem kell mindig NPC-k ellen küzdenünk, PvP-zhetünk mások ellen is az autóversenyen vagy egy kártyajátékban (szerintem sakkozni és dámázni is lehet másokkal, bár ezt nekem még nem sikerült).

### VICCES NEVEK

Amikor a karakteremet generáltam, akkor az elsőre beírt nevemet a program „átvette”, hogy majd eldöntik, megfelelő-e, így ideiglenesen Steve Ironheart lettem. A két tagból álló nevek nagyon jópofák egyébként, nekem a Sal Monella nevű főzős questet adó NPC tetszett a legjobban, de minden egyes név „komolyan vehető”, szóval bátran generáltassunk magunknak a géppel, tuti valami jópofát kapunk. Egyébiránt két faj képviselői lehetünk: vagy emberek, vagy egyfajta tündérek (kicsi, szárnyas kreatúra) – nem tudom, mekkora különbség van közöttük, lévén az ingyenes változattal játszom, ott pedig csak egy karakterünk lehet. Jó is, hogy ez szóba kerül – a játék totál ingyenes, ámde bizonyos részei (egyes foglalkozások, vagy például +2 karakterhely) fizetősek. Sőt, léteznek mikrotranzakciós lehetőségek is: bizonyos tárgyakért Sony Station Cash-sel fizethetünk, amely viszont valódi pénzért váltható. Ami negatívum, hogy bár a játék folyamatosan tölti le magát, csak a C: megh-

ajtóra hajlandó telepedni, így akinek kicsi a C: meghajtója, az nem biztos, hogy sokat fog ezzel a játékkal játszani – remélem, ezt a hibát majd kijavítják a későbbiekben, mert ez bizony súlyos gondokat okozhat számítógépünk működésében. Tehát állapítsuk meg akkor, hogy a *Free Realms* egyáltalán nem hardcore, hanem inkább casual alapon nyugvó MMO, amelynek nem az erőszak, hanem a felfedezés, a vicces fejtörők, a játékok, a szociális érintkezés a lényege. S persze az, hogy lehetőleg ne szólóban, hanem társakkal éljük át a mókát. Maga a térkép hatalmas, rengeteg küldetés, kihívás vár ránk, és annyira változatos a dolog, hogy ezt bizony nem lehet megunni – no persze aki lootwhore, az 5 perc alatt síkítva menekül majd. A koncepció milyenségét tökéletesen jellemzi, hogy 18 nappal a megjelenés után már 1 millió játékos tolt a *Free Realms*-t, míg egy hónappal a megjelenés után 2 millió – s mivel ingyenes játékról van szó, ezek nem eladási számok, hanem a valós játékosok száma.

### AKKOR MOST FŐZÖK EGY JÓT...

Az igen nagy mennyiségű játék, amelyet egészzé gyúrtak a sony's fejlesztők, kedves, aranyos, casual cel-shaded grafikával rendelkezik, bárkinek befogadható a dolog. Ugyan- így a zenéje is egészen kiváló, a játékműny pedig 5 évestől a 110 évesig bárkinek szól – s sikerült is tökéletesen eltalálni a dolgokat, mert a játékosok száma már a 2 és fél milliót is átlépte, mire ezt leírom... Aki *WoW*/bármilyen egyéb HC MMO-kocka, az ne próbálkozzon vele, de mindenki másnak csak ajánlható. 

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/free-realms](http://gamestar.hu/jatek/free-realms)






## GameStar

**GYU**  
Nagyon remek kis MMO, többféle lehetőséggel



### HARDVERIGÉNY:

1,5 gigahertz P4, 1 gigabájt RAM, 512 memória, Geforce 3, DirectX 9-kompatibilis, internet

-  könnyed, ám mégis tartalmas
-  döbbenetesen sok játék van benne
-  bárki megtanulhatja pillanatok alatt
-  csak a C: meghajtóra települ
-  valóban picit gyerekes grafika

# 89

Jópofa ingyenes kis játék, bátran vágjon bele mindenki a kalandba!



Ó, hát ez a Mass Effect!





Na, én leugrom tejért, amíg te megfőzöd a KV-t



# DAMNATION

**KIADÓ** Codemasters **FEJLESZTŐ** Blue Omega Entertainment **RÖVIDEN** Mi lett volna, ha a polgárháború elhúzódik? Gőzzel hajtott terminátorok, és egy csipetnyi mágia.

## Stetson kalap, rojtos csizma és intarziás 48 lövetű

//Gulius

**A** Codemasters és a Blue Omega összefogásában készült *Damnation* akár jó is lehetett volna. A sztori érdekes, hiszen az amerikai polgárháborút nem sűrűn látjuk a monitorokon. Az extra csavar, hogy a *Damnation* világában a háború 40 éve tart, köszönhetően a steampunk fegyverek és egyéb cumók megjelenésének. Főhősünk, Hamilton Rourke elveszett menyasszonya felkutatására indul, közben mellesleg megmenti Amerikát, és halomra lő mintegy 3.000.000 gőzhajtású terminátort. A főellenség jelen esetben a Prescott művek, akik felelősek az egész steampunk mizériáért. Természetesen, ahogy azt manapság megszoktuk, nem egyedül kell harcolnunk. Legalább egy, de néha több társunk is akad, bár sok örömről ebben sem lesz. Itt van mindjárt a kötelező öregúr, aki persze tudós, viharvert ábrázattal, brit akcentussal és egy tévelygő csemetével. Másik társunk egy igazi indián squaw. Enyhén mucusos bőrnacival és olyan kebelemelentyűvel felszerelve érkezik, ami legalább három számmal kisebb, mint kéne. Annnyira hasznos, mint egy púp. Hősies társaink ugyanis nem túl meglepő módon nem bírnak az ellenféllel. Általában tíz másodpercig bírják a gyűrődést, aztán édesdeden térdre ereszkednek, és két másodpercenként közlik, hogy „I'm not feeling

too well.” Ilyenkor oda kell szaladni, és gombnyomással feléleszteni őket, hogy aztán megtehessek ugyanezt megint, nagyon hamar.

### VADNYUGATI PARKOUR

A *Damnation* egyetlen jól sikerült része a pályadízájn. Elképesztően hatalmas területeket járhatunk be, szédítő mélységek felett kavarhatunk, alternatív útvonalakon közelíthetjük meg az áhitott célt. Két kisebb apróság akadályoz csak meg bennünket a felhőtlen ugrádozásban. Az egyik a viszonylag gyopár irányítás. Oké, hogy a *Damnation* konzolokra is készül, de ez a gombnyomásra hármalt lépek, és 45 fokban fordulok téma igen gyorsan idegrohamközeli állapotba képes hergelni a legtürelmesebb játékos is. A másik apróság a lövöldözés ugye, ami a *Damnation* szerves része. A pályákon ezrével feltűnő ellenfelek nagyon kemények. No, nem azért, mert okosan használják a pályát – ahogy azt reklámozták ezerral –, hanem mert túlzottan is bírják a gyűrődést. Egy sima katona is simán benyel egy fél tárat a steampunk 48 lövetű coltból, és ez vicc. Úgy látszik, a nagy technológiai fejlődés a fegyvereket hátrányosan érintette, mert iszonyat gyengék lettek, arról nem is beszélve, hogy a célzás botrányosan gagyi, és a fedezékrendszer is kimerül abban, hogy le lehet guggolni. A kötelező járművezető rész is igen

sovány. A motor egyrészt randa, mint a bűn, másrészt irányíthatatlan. Társaink ilyenkor felkapaszkodnak mellénk, és buzgón puffogatnak, mondanom sem kell, teljesen hatástalanul. Nem is baj, mert ilyenkor elég tolni padlógázon, az ellenfél ellenállása esélytelen.

### TÉRDIG ÉR EZ A TEXTÚRA

A *Damnation* technikai megvalósítása sajnos az erős közepes kategóriába tartozik. A grafika semmi extra, bár a pályák impozáns méretűek, de a textúrák már korántsem – szeretnek villogni, eltűnni, ilyesmi. Aztán feltűnnek az olyan, rég nem látott bugok, mint például amikor az ember kiesik a világból. A *Damnation* amúgy hangulatos *tomb raideres*, *prince of persiás* részei is hamar frusztrálónak válnak, mert emberünk néha elfelejt megkapaszkodni, és egyéb nem rajtunk múló dolgok miatt megfikkan. Az animációk felemásra sikerültek, mert bár alapvetően nem rosszak, de egy kicsit robotosan mozog mindenki, pedig hát mi ugye nem vagyunk terminátorok. A hangok elmennek, bár a fegyverek sziszegése egy idő után (túl hamar) unalmasak lesznek. A szinkron alapvetően jó, bár itt is találunk olyat, amit inkább ki kellett volna hagyni a végleges verzióból. Egyedüli pozitívum, hogy a *Damnation* viszonylag alacsony gépigénnyel rendelkezik, bár a minimum konfigon azért beszaggat néha rendesen. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

## GameStar

### GULIUS

A *Damnation* világa érdekes világa ellenére, messzire kerülendő mindenki számára.



### HARDVERIGÉNY:

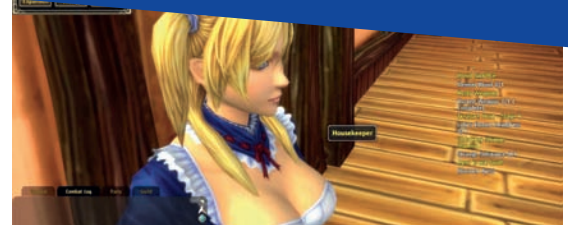
Pentium IV 2,8 gigahertz  
 1 gigabájt RAM  
 10 gigabájt merevlemez  
 GeForce 6800/ATI Radeon x1300  
 256 MB RAM-mal

- érdekes világ
- hatalmas, jól felépített pályák
- társunk mellénykéje
- rettenetes irányítás
- gyenge fegyverek
- sutta animációk

# 52

Íme, hogyan lehet egy jó ötletet elbaltázni teljesen





# RUNES OF MAGIC

KIADÓ Frogster Interactive FEJLESZTŐ Runewaker Entertainment RÖVIDEN Ingyenes bazijó MMO

## Ingyen hatemeletes kastély, 3000 nm, saját várárokkal elfoglalható

**E**GYKORON, illetve más területeken *Radiant Arcana* néven jegyezték, mára *Runes of Magic* lett – legalábbis nekünk, európaiaknak. Azért jobb, ha ismerjük az eredeti nevet, hátha valamelyik ázsiai barátunk lelkesen meséli nekünk legújabb MMO-s élményeit...

### VEGYÉL HÁZAT, KASTÉLYT...

Sokan első látásra (bár erre sosem jöttem rá, hol vagy hogyan nézik) egy az egyben a világ egyik legismertebb játékáról történő koppintást emlegetnek, amikor a *Runes of Magic* szóba kerül. Persze, legalább akkora koppintás, mint a repülő és a szárnyashajó esete – mindkettőnek van szárnya. A *RoM* ugyanis az ingyenes játékok ligájában harcol, ami eleve nem teszi hasonlóná „ahhoz” a játékhöz képest. S még ha vannak áthallások bizonyos város, meg környék-nevekben, illetve távoli hasonlatosságok a grafikában, hadd citáljak elő egy klasszikus példát – amikor a Conan és Red Sonja filmek annyira népszerűek voltak, minden egyéb fantasyfilm (bárki is volt a szereplője) pont ugyanolyan elemekből álltak... Végül is logikus – ha ez kell a népnek? Miért ne? No de



félre a közhelyszerű, figyelmetlen összehasonlítgatással – már említettem az ingyenességet, akkor most jöjjön sok egyéb apróság: a játékosnak lehet saját háza, a guildnek saját kastélya, létezik dual-rendszer (azaz valaki két osztály is lehet – apró hátrány, hogy nem egyszerre, hanem vagy ez, vagy amaz, megőrizve egyes alaptulajdonságokat a másiktól...). Mindenki minden craftlehetőséget használhat, nem kell csak kettőt választani a sokból. S akkor még nem is beszéltünk arról, hogy voltaképp mindnyájan ugyanazon az oldalon indulunk. Na ennyit a nagyszámú hasonlóságokról.

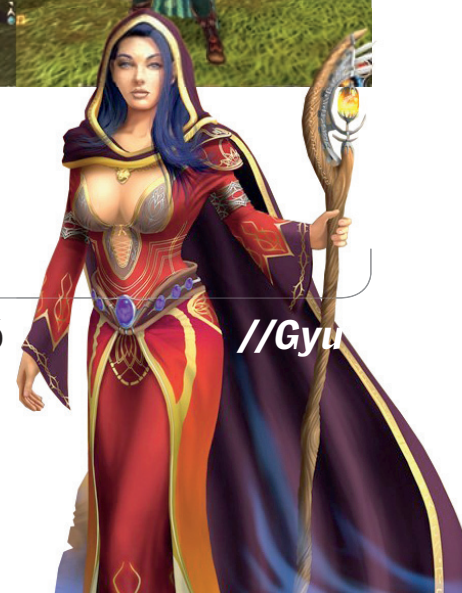
### INGYENLŐNAK NE NÉZD A RÚNAJÁT!

No persze a játék ingyenes, de... És most jön a lényeg. Aki akar, az fizethet is. No nem az alapjátékért, hanem a „kiemelkedő játéklélményért”. Pénzért ugyanis olyan tárgyakat, rúnákat lehet vásárolni, amelyek segítségével nagyon kafa cuccokat lehet craftolni. Esetleg nincs kedved hónapokon át instába járni egy bizonyos holmiért? Elő a bankkártyával és meg lehet venni a boltban. Hogy ez tisztességes-e vagy sem? Végül is vannak játékok, ahol az a holmi csak akkor lehet a tied, ha hetekig minden este ugyanabba az instába jársz és imádkozol, hogy essen már, essen már. Ha akarod, itt is játszatsz így – senki sem tart vissza. De egy kisebb összeg fejében heteket, hónapokat spórolhatsz a valós világbeli életedből – el lehet gondolkodni rajta. Mivel a játékban több, mint ezerféle quest van és háromfajta dungeon (egyik a PvP-nek, másik hatfős insta, a harmadik meg har-

minchat fős insta), jut itt hely casual szőlőzőnek is, meg raidfüggőknek is. Kérdezitek, hogy lehet PvP, ha ugyanazon az oldalon indulunk: egyszerű, vannak más szerverek is – no, azok ellen. Egyébiránt pedig nomen est omen – a legfontosabb dolog egy idő után a rúnák használata lesz, ugyanis ezekkel tudjuk majd feljavítani a cuccainkat. Tényleg jó rendszer és nem sok köze van a „másik” MMO-hoz.

### S MÉG SOROLHATNÁM

A *RoM*-ban ez a jó: nemcsak egy egyszerű klón (hiszen szinte minden megvan ebben is, ami abban, amiről – elvileg – másolták), hanem egy továbbfejlesztett „klón” a maga sokkal jobb aukciószerendszerével, a városban belüli teleportálással, a sűrűn jelentkező, ingyenes kiegészítővel, a sokféle mounttal, a töltést nemigen igénylő zónamentes, folyamatos játékkal, a napi küldetések rendszerével (amelyekből tízlet lehet egy nap megcsinálni) és még sorolhatnám. S mindehhez egy korszerű kinézet, jó grafikus motor (ami akár ős GeForce 6200-on is fut), rengeteg játékos tartozik – s teljesen ingyen. Ez utóbbi pedig egy ilyen színvonalú játéknál a „nem semmi” kategória. Ismerve az emberi türelmetlenséget és kapzsiságot, a készítőik nem fognak rosszul járni – sokan és sokszor fognak a zsebükhöz nyúlni, hogy előnyre tegyenek szert (vagy csak türelmetlenségükben) teljesen ingyen játszó társaikkal szemben: lelkiük rajta, megtehetik. S talán egyszer majd eljön a tengerpartos, kalózos playfield ideje is, amit már rég ígértek... Most egyelőre élvezzük az első nagy kiegészítőt, a Démonlordot. [GS](#)



//Gyu

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/rune-of-magic](http://gamestar.hu/jatek/rune-of-magic)

## GameStar

### GYU

Végre turista lehettem, mint annak idején a WoW-ban. Amíg meg nem ölték...



### HARDVERIGÉNY:

2,0 GHz Intel vagy XP 2100+ AMD  
512 MB RAM, GeForce 3xxx vagy jobb  
3 GB szabad hely

- ingyenes
- zónamentes
- rengeteg quest
- ugyanaz a játékméchanika
- furcsa dual class rendszer
- kicsi inventory

# 85

Ez annyira jó cucc, akár havidíjat is kérhetnének érte...





# SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS

**KIADÓ** Deep Silver **FEJLESZTŐ** Fusionsphere Systems **RÖVIDEN** Akciódús, klasszikus point'n'click kalandjáték világunk mostani problémáira reflektálva.

## Régi dicsőségünk és az éji homály

//Eskin

**K**ATE WALKER, APRIL RYAN, SUNNY BLONDE, ZOE CASTILLO... Feminizálódik a kalandjátékok köre? A *Secret Files 2: Puritas Cordis*ban is szerepel egy nagyszájú, karakteres lány, Nina Kalenkov, viszont a fejlesztők mellé léptettek egy férfit, Maxot, Nina volt barátját. A *Secret Files* első részéből már mindkettejüket ismerhetjük, akkor a Tunguzka-meteor rejtélyét próbálták megfejteni, most pedig a napjaink trendjének megfelelően egy nagy társaság ellen veszik fel a harcot, illetőleg elgondolkodtatnak bolygónk problémáiról.

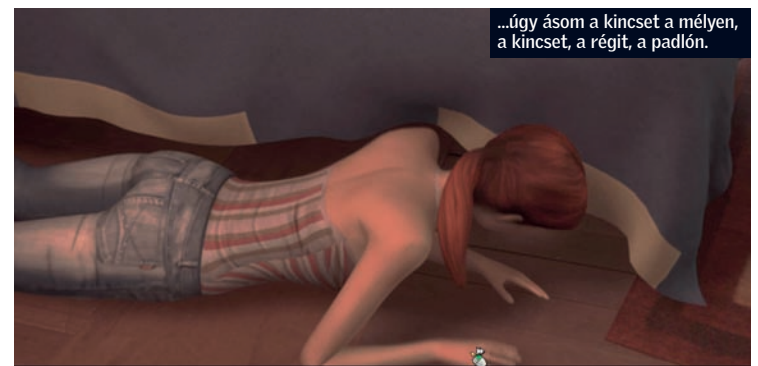
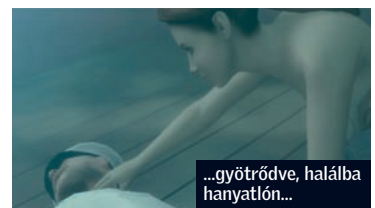
### AKCIÓ-KALAND FTW!

A készítők tavaly filmszerű, interaktív intróval kecsegtettek minket, ami valóban izgalmasra sikeredett: ebben elő-

ször egy „egyszerű” papot kell irányítanunk, aki felfedezett egy titokzatos jellel telerótt pergament, s elküldi egy másik papnak, miközben furcsa kommandósok próbálják elkapni. A másik pap, egy püspök szerencsésen megkapja a lapot, viszont annak tanulmányozása közben felhívják, hogy gebasz van, az előző pap meghalt, megölték. Ebben a pillanatban emberünk furcsa zajt hall, és arra következtet (helyesen), hogy most érte jöttek. Sikeresen elrejtí a lapot egy egyetemi kollégájának, és hősi halált hal. Itt vesszük fel a fonalat az első karakterünkkel, Nina Kalenkovval, akit az előző részben már megismerhettünk kedves, helyes lányként. Az előző játék óta azonban eltelt pár év, Max és Nina szakítottak, mindketten elmennek valahová jó messzire a

másiktól, felejteni. Max beveszi magát egy dzsungelbe, hogy felkutasson egy ősi templomot – ebben segítőtársra is akad, egy szőke, Sam nevű lány személynében. Nina hajóútra indul, ami azonban furcsán kezdődik, és furcsán is folytatódik, eltűnik a csomagja, dulakodást hall a szobájából, valakit kilöknék a hajóból éjszaka, egy ismeretlen akar vele találkozni a hajón, de nem jön el a találkozóra és nem találják sehol... (Ha

pedig valaki figyel már az elején, akkor tudhatja, hogy Nina csomagja helyére azét az egyetemi tanárét pakolták, akinek a püspök eltette a titokzatos iratot.) A későbbiekben kiderül, hogy minden mögött a címben szereplő Puritas Cordis nevű szervezet áll, akik azt hirdetik, hogy végveszélybe sodortuk bolygónkat, környezetszennyezés, miegymás, ezért utaljunk el nekik száz dollár... akarom mondani ezért a







Néhány ponton váltogathatunk a szereplők között, például ha valaki be van zárva valahova, akkor a másik szereplővel a rácson keresztül tárgyakat adhatunk oda neki.



Kezem kotorászva keresgél



Imígyen szóla Zarathustra

Hear the words of the prophet Zandona: "The great day of the Lord is night!"

## A KÉSŐBBIEKBEN KIDERÜL, HOGY MINDEN MÖGÖTT A CÍMBEN SZEREPLŐ PURITAS CORDIS NEVŰ SZERVEZET ÁLL

bolygónk fellázad ellenünk, és nekünk jó dolgokat kell cselekednünk, ha nem akarunk apokalipszist.

A játékban nemcsak Ninával játszhatunk, hanem Maxszal és Sammel is – bár a két szál sokszor összefonódik, csak a játék végén egyesülnek, addig (jobbára) külön-külön követhetjük nyomom hőseink életét.

### JÁTÉKMELET

A játék egyáltalán nem nehéz, egy másodperc alatt bele lehet szokni az irányításba. Klasszikus point'n'click kalandjátékról lévén szó csak az egér használata

igényelt, a kurzor itt egy kis egér, mindig megjelenik, hogy melyik gombjával mit lehet kezdeni.

A játékmenet nagyon könnyűnek tűnik, és bár mindenhol azt hájpolják, hogy a készítő a történetre helyezték a hangsúlyt, sajnos el kell keserítselek, kedves olvasó: ez nem igaz. Bár a történet valóban jó és érdekes, viszont a játék egyáltalán nem sétagalopp, muszáj volt sokszor a végigjátszáshoz folyamodnom, mert egy istennek nem jöttem rá, hogy mit használjak és hol. Elég sok tárgyat kombinálhatunk egymással, és az ér-

dekes viszont az, hogy párszor kiválthatjuk egyik tárgyat a másikkal – ez nagyon jó ötlet.

A játékban szereplő NPC-k mindegyikével interakcióba léphetünk – ez jól is hangzik, azonban mindannyian előbbre viszik a történetet, így számomra kicsit kihaltnak tűnt a játék: nincsenek gyanútlan járőrelők, nincsenek háttérszereplők. A beszélgetéskor alul, az inventory helyén ikonokat láthatunk, ezek arra a beszédtemára utalnak, amiről kifaggathatjuk az adott szereplőt.

A játékban meghalni sem lehet, összesen 10–12 óra alatt ki lehet játszani.

### RÉGI DICSŐSÉGÜNK ÉS AZ ÉJI HOMÁLY

Nina karaktere számomra kicsit ellenzenes volt. Eléggé beszólogató és cinikus, amivel önmagában semmi baj nem lenne, csak egy idő után fárasztó. Max pedig az a tipikus semmi-különös-hejjespasi. Igazából egyik karakterrel sem tudtam azonosulni a játékban: bár Nina eleinte szimpatikusnak tűnt, ahogy megmondta a tutit mindenről, később annyira nem tetszett, nem volt szimpatikus. A régebbi kalandjátékokban a szereplőket nagyon meg lehetett kedvelni – itt számomra nem ez volt a helyzet. Kár.

A játék szinkronszínészeit pedig legszívesebben kirúgtam volna a főnök helyében: az egyetlen színész, akinek a hangjára azt mondtam, hogy elmegy, az Nina hangja volt. Az összes többinek konkrétan fáj a hangja, főleg az Oscar nevű kigyereké a hajón, még a játék legelején. Semmi különös hangok, vagy pont hogy túljátszóttak. Nem tetszett, sokat levont nálam a játék élvezeti értékéből.

A másik pont, ami még nem jött be, az a karakteranimálás. A szereplők nem élnek, a férfiak mindig Nina mellét bámulják, beszélgetés közben alig mozdul az arcuk – oké, nem kell Crysis-szintű grafika, meg Unreal motor, de sokkal jobbak is vannak. A szereplők mozgása darabos, nem emberi, sokszor olyanok, mint ha beszahartak volna. Nehezen lehet rávenni őket futásra: azt hittem, ha kétszer kattintok, akkor futnak, de nem – néha

fut, ha olyanja van, néha nem. A háttérzene viszont teljesen a helyén van. Amikor kell, borzongat, amikor akció zajlik, felpörget, tetszett.

Ami még nagyon bejött, az a háttérgrafika, nagyon szépre alkották meg a világot a készítő, kézzel festett, ahogy kell, gyönyörű. A mozgó „alkatrészek” is teljesen jók: a háttéranimációk, mozgó felhők, világítás is hangulatos, dinamikus árnyékolást alkalmaztak a fejlesztők, nagyon a helyén volt minden.

Úgy tűnhet, hogy a játék nem tetszett, pedig ez nem igaz. A hangulata nagyon ott van, a sztori érdekes, akciódús, pörgős, illetőleg a világunk problémáin is elgondolkodhatunk általa: mit tehetünk vajon ahhoz, hogy a gyerekeink is egy gyönyörű bolygón nőhessenek fel? **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/secret-files-2](http://gamestar.hu/jatek/secret-files-2)

## GameStar

### ESKIN

Nem az a hűha, de akciófilm nézése helyett bőven jó.



### HARDVERIGÉNY:

Intel Pentium III, 800 MHz, 256 kilobájt RAM, 2 gigabájt szabad hely, DirectX-kompatibilitás

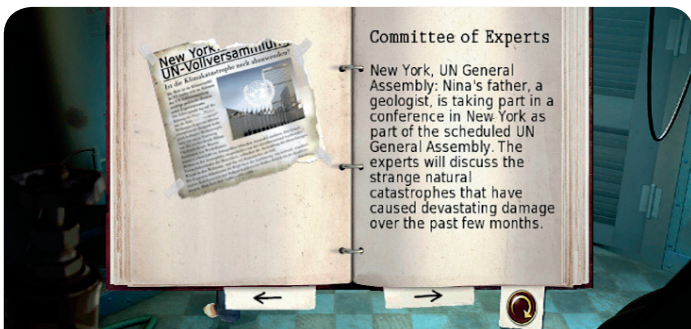
- baromi jó hátterek
- jó sztori
- többszereplős, többszálás
- ➖ az a szinkron! Csak azt tudnám feledni!
- ➖ sokszor nehéz
- ➖ karakteranimáció fura

# 82

Javíthattak volna egy-két dolgot, de így sem rossz, sőt

## EASY RIDER, ÖCSÉM!

Háromféle könnyítés a játékban



**A JÁTÉKMELET KÖNYVÍTÉSÉRE HÁROM LEHETŐSÉGET IS BEÉPÍTETEK A FEJLESZTŐK:** először is, ha megnyomjuk a <Space>-t (vagy a nagyítóikonra ráklickelek a képernyőn), akkor pár másodpercre előugrik, hogy az aktuális playfielden mik azok a tárgyak, amelyekkel interakcióba léphetünk, illetve merre mehetünk. Cseles a program, ugyanis minden megjelenít, nemcsak azokat, amiket használhatunk is, tehát azok a tárgyak is megjelennek, amiket csak simán megnézhetünk, de nem kezdünk velük semmit. Másodsorban a szereplők mindenről feljegyzést készítenek, amelyek elvileg mindenre rávezetnek bennünket, én annyira nem használtam őket, de elképzelhető, hogy másnak hasznosak lehetnek. Harmadrészt pedig, az inventoryba belépve, megfogva egy tárgyat és az inventoryban szereplő összes tárgy fölé tartva azt, ha a bal egérgombunk zöld lesz, akkor azzal a tárggyal használhatjuk azt. Azaz így könnyen láthatjuk, mit mivel kombinálhatunk, nem kell végighallgatnunk, mint majdnem mindegyik kalandjátékban, hogy „Nem, nem hiszem, hogy ezt használhatnám.”



# TERMINATOR: SALVATION

**KIADÓ** Warner Bros. Interactive Entertainment **FEJLESZTŐ** GRIN **RÖVIDEN** John Connor 2018-ban a fellázadt gépek ellen küzd kicsiny csapata élén, fedezékből fedezékbe ugrálva, néha járművek platójáról lövöldözve.

## Az azonos című film elkerülhetetlen játékadaptációja

//Zarathos

**K**ÉT HÓNAPPAL EZELEŐTT teszteltem a GRIN előző alkotását, a meglepően szórakoztató és pörgős *Wanted: Weapons of Fate*-et, így rögtön felkaptam a fejemet, amikor meghallottam, hogy a legújabb Terminator-filmhez készülő játék is az ő kezük közül fog kikerülni, és naiv módon reménykedni kezdtem abban, hogy a *Salvation* is olyan jó lesz, mint elődje. Az alapanyag elvégre adott: gerillaharcosként hatalmas, megállíthatatlan robotokra kell lövöldözni egy elpusztult nagyvárosban... kevesebből is készült már jó akciójáték. A filmadaptációkat szorító nevelés határidők



Nappal lett, indult a józan robot...

mindent elsőpró erejével persze nem számoltam, és az elstetett fejlesztés szokásos módon megtette a hatását.

### AZ EMBERISÉG TÚLÉLÉSNEK EPIKUS TÖRTÉNETE

A filmes adaptációk rögtön a fejlesztés elején egy súlyos dilemmával szembesülnek: kötődniük kell a mozgókép történetéhez, de mégsem lehetik le annak nagyobb fordulatait. Ilyenkor a készítő két lehetőség közül választhatnak. Vagy kiemelnek részleteket a filmből, a többi eseményt meg menet közben a hasukra csapva varázsolják elő, és a végeredmény népmesébe illően gyalog is jön, meg nem is, és teljesen érthetetlen kiváló példa a *Wolverine* – bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy a film sztorija sem volt jobb), vagy pedig elejétől végéig egy új történetet találnak ki, így legalább kevesebb a megkötés. A *Terminator: Salvation* a második utat választotta, és ő, miccsoda fordulat, magával ragadó, grandiózus események közepébe csöppenünk bele: lezuhan egy helikopter, mi pedig megyünk és megmentjük a négy túlélőt. Persze jó érzés néha olyan játékkal játszani, amelyekben végre nem az élet, a világmindenség meg minden sorsa forog kockán, de miért pont a Terminort – amelyben pont a világot szerettem volna megváltani – kellett így ivartalanítani?

Az érdekesítő történethez ráadá-

sul érdekesítő karakterek is járnak: az összes szereplő kliséit reggelizett, és most egész nap ezt hányják vissza. Amikor a tőkös női szereplő viszsaszól a laza texasi suttyónak, és annak az a válasza, hogy „Hú, fegyvere van, veszélyes és még szexi is... pont a nekem való nő”, már az arcomat kapartam, és ez még csak a játék tizedik perce volt.

### HOVÁ TÚNT CHRISTIAN BALE?

Technológiai oldalról sem rózsásabb a helyzet, mint a történetéről: a játék alatt a *Wanted: Weapons of Fate* (és ha már itt tartunk, a *Bionic Commando*) motorja zakatol, de mint ha az elmúlt két hónapban visszafelé fejlődött volna. A textúrák unalmasak, és monoton ismétlődnek a legkisebb változatosság nélkül, az animációk pedig illúziórombolóan darabosak. Számítalan olyan jelenet van, amelyről süt, hogy ezt látványosnak és „kúlnak” szánták, de a folyamatos mozgás hiánya miatt olyan száználmarra sikerültek, hogy még a nyolc éves *Halo: Combat Evolved* is szégyenkezne miattuk. A látvány a főszereplőkkel is kíméletlenül elbánik: szerencsétlen Moon Bloodgood digitális mása fel van puffadva, mint egy vízi hulla és Christian Bale-t csak az menti meg, hogy nem is szerepel a játékban. A színész ugyanis meglepő módon (a film





Rakéta vet én

## A JÁTÉK VÉGÉIG ÖSSZESEN HÁROMFÉLE ELLENFÉLLEL TALÁLKOZUNK RENDSZERESEN

promóciója közben nagy játékosnak vallotta magát) nem adta sem a hangját, sem az arcát a játékhoz, a helyére berakott karaktermodell pedig úgy néz ki, mint a *Mass Effect* alapértelmezett Shepard modelljének szellemileg visszamaradott kisöccse. Ha az előzőektől még nem lesznek minden jóérzésű játékosnak rémálmai az elkövetkező napokban, akkor megadom a kegyelemdőfést is: a grafikus beállítások menüje a sötét 2002–2007-es éveket idézi: állíthatjuk a felbontást, a képarányt és a fényerőt.

### FUTÓSZALAGON GYÁRTOTT ELLENFELEK

Lehúztam a történetet, lehúztam a grafikát, maradt a játékmenet (az igazat megvallva nem jó érzés belerúgni egy filmből készült játékba, enélkül is halmozottan hátrányos helyzetű szegény, de hát ami sza... rossz, az rossz), és nem meglepő módon ez sem tud semmit felmutatni. Mint minden shooterben, adva van egy fegyver, az egyik vége felénk néz, a másik meg nem és golyók jönnek ki belőle: ezt az ellenfelekre kell irányítani és közben nyomni a bal egérgombot. A *T:S* azonban meg sem próbálja ezt a mókát élvezetessé tenni: bemegyünk egy szobába, ránk ugrik egy kupac robot, szitává lövük őket, nyílik egy kijárat a következő szobába, ahol egy újabb kupac robot vár. És micsoda robotok azok: vannak a repülő, meg a hátulról sebezhető, meg a humanoid fémcsontvázak, meg... ja, nem, ennyi. A játék végéig összesen háromféle ellenféllel találkozunk rendszeresen, plusz vagy három repülő Hunter-Killerrel, amelyek jobb híján főellenségként funkcionálnak, a kocsiiban-menekülünk-és-

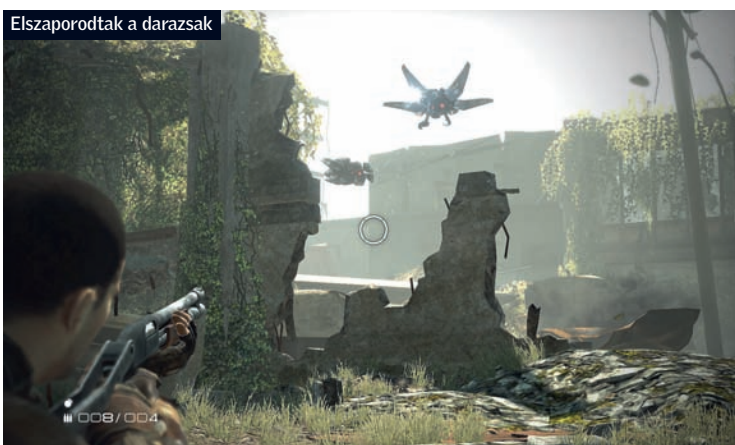
közben-lövük-az-üldözőinket-pályákon (mert ilyen is van ám, ez az első dolog, amit minden ötletlen akciójáték lenyúl a műfaj nagyjaitól) motorterminátorokat aprítunk. Nyilván három ellenfélből lehetetlen változatosságot kierőszoakolni, szóval minden egyes harc úgy fest, hogy berepül néhány „Darázs”, amelyek egyetlen shotgun-lövessel leteríthetőek, ezeket követi két-három hullám „Pók”, amelyeket csak hátulról lehet sebezni (erről még kicsit később értekezek), végül jön pár csontváz. Repeat. Vége a játéknak.

### KOOPERATÍV MÓD? NANÁ

Dicséretes módon a játékba került coop mód (amit nem volt lehetőségem kipróbálni, mert ki az az örült, aki ezzel a játékkal coopozna az előző havi teljesünk, a *Gears of War* helyett?), és ez meg is érződik az egyjátékos módban, ugyanis mindig van mellettünk egy MI-társ, aki az örületbe kerget. Korábban említettem, hogy a Pókok csak hátulról sebezhetőek, mert a Skynet a Halálcsillagot tervező építész fogadta fel, aki a szemből tökéletesen bepáncélozott gépek háttára egy hatalmas, eltéveszthetetlen gyenge pontot helyezett (belülről bomlasztja a rendszert). Ennek szitává lövéséhez azonban meg kell kerülnünk a robotokat, és itt jönne képbe társaink, akik elvonják a gépek figyelmét, amíg mi a fedezékek mögött sunyin hátra kapjuk őket. Nem meglepő módon azonban a robotok még akkor is sokkal fontosabb célpontnak ítélik John Connort, amikor méter vastag betonfal mögött sunyít, és tesznek a beléjük táraikat ürítő, jelentéktelen ellenállókra. Annál inkább meglepő, hogy társaink mindent etalálnak a gépeken,



A változatosság jegyében: ez egy pálya...



Elszaporodtak a darazsak

csak a hatalmas, vörösén világító központi modul nem. Ez tehát azt jelenti, hogy csak magunkra számíthatunk, és mivel a Pókok nem erre vannak tervezve, a legtöbb összecsapás velük abból áll, hogy próbáljuk lerázni őket és reménykedünk, hogy talán észreveszik a többiek is, hátat fordítva nekünk.

### VALAMI JÓ PONT? NEM? SEMMI?

Játék közben, ahogy gondolatban pipáltam ki azokat a területeket, amelyekben a *T:S* kritikán alul teljesít, már azon törtem a fejemet, hogy mit fogok pozitívumként felhozni. Végül arra gondoltam, hogy legalább bugok nincsenek benne, egészen addig, amíg az egyik – a történet szempontjából fontos – társam el nem halálozott, mert attól kezdve az egész pályán „szellemként” követett végig: nem volt jelen, de a szövegeit elmondta. Ezek után semmi nem maradt, amit dicsérhetnék: a *Terminator: Salvation* egy unalmas, mindenféle ötletet nélkülöző shooter, amely ugyan nem botránnyosan élvezhetetlen (el lehet vele lövöldözgetni, ha fegyverrel kényszerítenek), de érdemesebb huszonötödöszer elővenni a *Gears of War*-t, vagy akár a *Wanted*-et, mint ezt betölteni. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/terminator-salvation](http://gamestar.hu/jatek/terminator-salvation)

## GameStar

### ZARATHOS

Kerüljétek el messzire és felejtsétek el, hogy van ilyen játék.



### HARDVERIGÉNY:

Intel Pentium E2180/ AMD Athlon 64 X2 4200+, NVIDIA GeForce 8 széria / ATI Radeon HD 2600 széria, 1 GB RAM

- rövid, gyorsan túlesünk rajta
- Moon Bloodgood hangja
- a Wantedből nyúlt fedezékrendszer
- monoton
- csúnya
- nincs Christian Bale

# 61

Ez a Terminator minden, csak nem Megváltás





# PLANTS VS. ZOMBIES

**KIADÓ** PopCap **FEJLESZTŐ** PopCap **RÖVIDEN** Stratégiai-logikai aranyos, durván rákattanós. Beszippant és véged, agyadat zombik csócsálgják.

**Zumáztál már hajnali ötig? Csúszott már el vizsgád a Bejeweled miatt? Nos, akkor menekülj, itt a PopCap legújabb játéka: Plants vs. Zombies** //ender

**A**NNYIT HALLOTTUNK MÁR A JÁTÉKIPAR ÁTALAKULÁSÁRÓL, arról, hogy a PC-s játékok jövője már egyáltalán nem a teljes áras FPS-ekben és egyéb, tizenöt éve jelenlévő értékesítési formákban vagy műfajokban keresendő. Ennek a trendeknek egy kiváló példánya a *Plants vs. Zombies*, a PopCap legújabb játéka: a cucc nem kapható dobozos verzióban. Interneten vásárolható meg 20 dollárért, teljesen 2D, rajzolt grafikával dolgozik. Eddig ez „egy jól kitalált flashjáték” kategóriába tartozna, az azonban már jelzi a megváltozott trendeket, hogy a június 5-i megjelenés óta több mint egymillió ember vásárolta meg, és a nemzetközi szak-sajtóban kizárólag 90% fölötti értékeléseket kapott. Nézzük hát, hogy miből lesz a cserebogár™!

A játék nagyon egyszerűnek tűnik, legalábbis első látásra. Bal oldalra pakoljuk le a növényeket, jobbról jönnek a zombik. A növények különféle módokon ártnak a zombiknak, és így kell megakadályoznunk, hogy a kedves kis élőhalottak eljussanak a képernyő bal szélére, a házunkig – és megegyék az agyunkat. Ez utóbbit nyilván senki nem szeretné, szóval a motiváció adott.

Az alapfeladat változatosságát nagy mértékben befolyásolja, hogy a szükségesnél messze többféle növényünk van (több mint ötven), tehát mindig van lehetőségünk új stratégiák kipróbálására. Ugyan vannak egyes növények, ame-

lyek nyilvánvalóan mindent visznek, de miért ne próbáljuk ki a Wehrmacht borsót, ugyebár.

## AZ ÉLETT NYOLCVANON KEZDŐDIK

Nem véletlen az MMO-s alcím, ugyanis a játék valamilyen hihetetlen professzionalizmussal nyitja meg az aljátékok újabb és újabb lehetőségeit. Időszakonként, jó ütemérzékkel, mikor már kezdenék az alapjátékba bezombulni (ééérted!), a pályák után bekerül egy zombi-bowling, vagy zombi-bejeweled játék. Azonban a dolog itt nem áll meg, mivel ezek az aljátékok később is elérhetőek. Gyakorlatilag ha végigvittük egyszer a játékot, akkor kapásból három új játék nyílik meg, a különféle módon csoportosított aljátékok formájában. Emiatt minden egyes időpillanatban többféle lehetőségünk van, annak megfelelően, hogy éppen milyen kedvünk van, milyen kihívási szinttel akarunk aznap találkozni. Az egészet pedig összeköti az, hogy minden lejátszott játék vagy aljáték egy közös kalapba termeli a pénzt, amelyből érdekes, vicces vagy hasznos kiegészítőket vehetünk a további játékhoz. Pénzt legkönnyebben a Zen Gardenből kereshetünk, ahol a saját növényeinket nevelgethetjük, öntözgethetjük. Persze ennek is van vége, naponta egyszer, ha kielégítettük növényeink igényeit, akkor több pénz innen már nem szerezhetünk. Ez azért is jó ötlet, mivel így minden nap „beugrunk egy kicsit *Plants vs. Zombies*-t játszani”,

és ha már beugrottunk, akkor már ripsz-ropsz elrohan az a pár óra... Napi questek, evőrhördof?

## EASY TO LEARN, HARD TO MASTER

A játék így, az MMO-kban már jól bevált eszközökkel, aljas módon a függőség kialakítására törekszik, és a készítőik dicséretére legyen mondva, sikerül is nekik. Szépen lassan vonnak bele a játékba, a lehetőségeink nagyon jól adagoltan nyílnak ki, ami az elején egy egyszerű flashjátéknak tűnik, arról később kiderül, hogy egy szép, csodálatos világ... Az eddigiek mellett persze olyan, más-hol már jól bevált módszereket is alkalmaznak, mint a legújabb 3D-trendekkel szembemenő rajzfilmszerű grafika (honnem is ismerős...) illetve a hozzáadott webkettes marketing, ami lehetővé teszi például azt, hogy saját Zombatárt készítsünk, amit aztán alkalmazhatunk akár MSN-képként is.

## MESTERMUNKA

Rengeteg stúdióbeszélgetést forgattunk már mi magunk is arról, hogy mennyire számít a grafika, és hogy mi az, ami a csilivili effekteken túl játszhatóvá és élvezetessé: élménnyé tesz egy játékot. Nos, a PopCapnál tökéletesen tisztában vannak ezzel, és alkalmazzák is. Bárcsak többen lennének ilyenek...

## AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

[gamestar.hu/jatek/plants-vs-zombies](http://gamestar.hu/jatek/plants-vs-zombies)

## GameStar

### ENDER

Ha minden játék ilyen lenne, akkor játékfüggő lennék. Szerencsénkre (?) nem így van.



### HARDVERIGÉNY:

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

- hangulatos
- ügyesen felépített
- változatos
- van nyereséges stratégia, bizonyos növények nem túl használhatóak

# 97

Így kell játékot csinálni.



EGY ISTEN ELBUKOTT.  
HARCOLNOD KELL, HOGY A HELYÉBE LÉPJ.

# DEMIGOD™



AZ AKCIÓ, STRATÉGIA ÉS A SZEREPJÁTÉK FORRADALMI KOMBINÁCIÓJA.



[WWW.DEMIGODTHEGAME.COM](http://WWW.DEMIGODTHEGAME.COM)





Virgázz, Kirk, virgázz!



James szerint ugyanakkor DZS-DZS-DZZZZS!

# GUITAR HERO: METALLICA

KIADÓ Activision **FEJLESZTŐ** Neversoft Entertainment **RÖVIDEN** Guitar Hero, ahogy mi azt megszerettük, ezúttal a Metallica életművével a középpontban

## No ez az a műanyaggitár nyúzda, amivel kezdeni kellett volna!

//Mayer

**VILÁGUNKAT SZÉPEN LASSAN ELÖNTIK A PLASZTIK GITÁROK**, és minden ovis és nyugdíjas büszkén bólogat ördögviláival intégetve a világnak, átérezve a rocksztárok kiváltságos helyzetét. Az Activision bizony nagyot robbantott a *Guitar Hero* frencsájjal, hiszen lassan minden buli kelléke (a karaoke és a vodka-narancs mellett) a műanyag hangszer is. De valljuk be, az eddig megjelent *GH*-kban voltak bizony számok, amikhez hozzá sem nyúltunk. (Ez mondjuk lehet, hogy csupán azért volt, mert nem ismertük az adott dalt, vagy mert nem is tudtuk, hogy abban az alkotásban gitár is van.) Az első bandaorientált felvonás, az *Aerosmith* egy korrekt melléksorozat kezdetének számított, de Steve Tylerék formációjáról sem feltétlenül a gitárhősök harca jut eszünkbe. A második bandacentrikus felvonás középpontjába azonban végre egy olyan együttes került, amelyet már a kezdetektől fogva oda kívántunk. Ez pedig nem más, mint a Metallica!

**A KIRK HAMETT-HASONMÁSOKAT ABBA A SORBA KÉRJÜK**  
A tavalyi *World Tour* sikeresen vezetett be minden *GH* rajongót a dobbal és mikrofonnal kiegészített bandaüzemmódba (feltéve, hogy a *Rock Band*-et addig elkerültük), amelyre immáron a Metallica is épül. Az *Aerosmith*-hez hasonlóan gyakorlatilag nem más ez, mint a sorozat metallicanizált változata. A menü az együttes albumainak borítóit idézi, és a 28 Metallica-dal eljátszása során is maguk James Hetfieldék ugranak fel a színpadra digitális pompában. A látványra és a prezentációra tehát nem lehet panasz, érződik, hogy a rajongók ízlését kívánták kielégíteni a készítőik. Oh, de hogy miről is szól a *Guitar Hero*? Ha valaki esetleg még nem találkozott volna ezzel a jelenséggel, az gyorsan ugorjon fel a tv.gamestar.hu-ra és keresen rá, lesz mit nézni bőven. Ez gyakorlatilag modern korunk next-gen karaokéja, ahol egy műanyag gitárt kell ragadnunk, amelynek nyakán nem húrok, hanem gombok találhatók, amelyek különböző színben pompáznak a megkülönböztethetőség érdekében. A

képernyőnkre ezen színeknek megfelelő gombok érkezik fentről alulra, s mikor leérnek, „le kell fogunk” a megfelelő akkordot, miközben még pengetünk is. Röviden ennyi, érdemes kipróbálni, főleg ha nem sikerült hosszasan tanulmányok során elsajátítani az igazi gitározás művészetét. Én ilyen voltam.

### AZ IDEI ÉV LEGJOBB KONCERTJE, A NAPPALIBAN

A *Guitar Hero Metallica* a *World Tour*hoz képest kevés újdonságot hoz, a játékmenet továbbra is ugyanolyan, mint rég. Szerencsénkre annyi különbség van, hogy az összes szám már elérhető a játék kezdetén, nem kell a karrier módon végigkoncertezni magunkat ahhoz, hogy szabadon válogathassunk köztük. Ennek ellenére érdemes nekiállni a kampánynak (akár egyedül, akár többen) ugyanis rengeteg érdekes és exkluzív Metallica-interjú és -dokumentumfilm kapott helyet a játékban, amelyeket csak így tudunk elérhetővé varázsolni. Nagyon tetszetős újdonság a Metallifacts, amelyben meghallgathatunk egy kiválasztott számok, nézhetjük a digitális Larsot, amint üti a cint, és közben különleges érdekességeket olvashatunk a számról a képernyőn. Szintén újdonságnak számít a szabad dobolás lehetősége. Ezáltal gyakorlatilag azt dobolunk egy adott szám alatt, amit csak szeretnénk! Így sokkal élvezetesebbé tehetjük azokat a számokat, amelyekben unalmasnak számít a dob. A *GH: Metallica* gyakorlatilag az a rocksztár-szimulátor, amelyre már nagyon sokan vágytunk, azonban éppen ez az előnye lesz a hátránya is. A 28 Metallica-szám mellett további 21 vendégelőadó szerepel, ami szép, de hát ugyanannyiba kerül, mint a

*World Tour*, márpedig abban 86 szám van. A felhozatal természetesen így is figyelemre méltó, azonban a Metallica egyik védjegyének számítanak a hosszú számok, ami miatt 7 perc után kikészül az ember keze (egy Master of Puppets után nehéz felvenni egy bögre kakaót). Aki *GH*-rajongó és egyben a Metallica híve is, az mindenképpen szerezze be a játékot, akinek pedig nem szívecütske az együttes, az inkább várja meg a szeptemberi *Guitar Hero 5*-öt. **GS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!  
[gamestar.hu/jatek/guitar-hero-metallica](http://gamestar.hu/jatek/guitar-hero-metallica)

## GameStar

**MAYER**  
Végre úgy igazán meg lehet gyötörni a plasztik hangszereket!

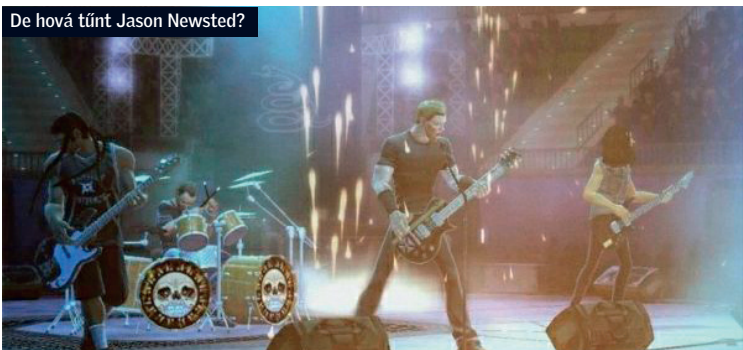


- nincsenek lagymatag popszámok
- játékosonként látható teljesítmény
- Metallifacts, és egyéb extrák
- Szabad dobolás!
- még több számot kérünk!
- egy Master of Puppets tényleg ennyire fárasztó lenne?! Lars?

# 86

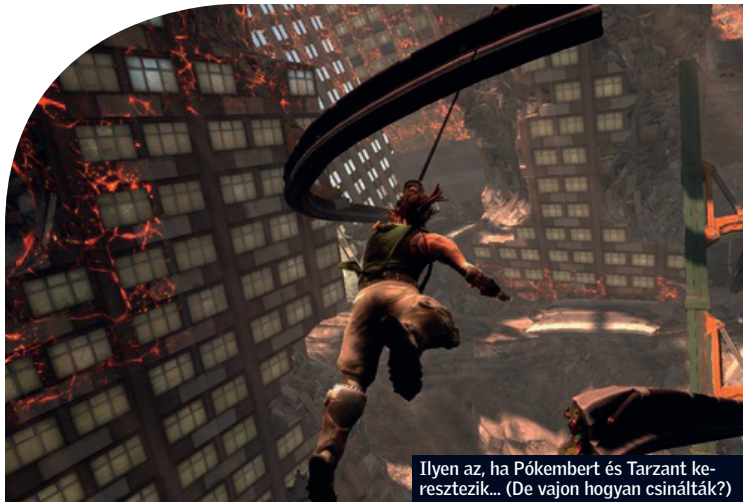
Na ettől kondulnak a harangok!

De hová tűnt Jason Newsted?





**i** A *Bionic Commando* még sztárfelhozattal is büszkélkedhet, ugyanis a főhős, Nathan Spencer hangját a nemrégiben (nagy örömkre) összeállt Faith No More énekese, Mike Patton kölcsönzi. Az összehatás pedig kiváló!



Ilyen az, ha Pókembert és Tarzant keresztkezik... (De vajon hogyan csinálták?)



Fifi ma nagyon rakoncátlan

# BIONIC COMMANDO

**KIADÓ** Capcom **FEJLESZTŐ** GRIN **RÖVIDEN** Bionikus karunk egyszerre grapple, fegyver, hekker szerszám... a többi pedig átlagos TPS-akció

## Tarzan, Pókember... Nathan Spencer!

**B**E KELL VALLANOM, HOGY NEM ÉN VAGYOK A VILÁGON A LEGFANATIKUSABB PLATFORMJÁTÉK-RAJONGÓ. Az elhibázott ugrások, benézett rakéták és rendre kudarcba fulladó kombók okozta gyermekkori trauma sajnos egész hátralévő életemet meg fogja keseríteni. Ez persze nem a műfaj hibája. Ennek ellenére nekem is vannak kedvenceim, és a *Bionic Commando Rearmed* közéjük tartozik. A már 3D-ben pompázó, de még mindig oldalnézetes platformer mindenképp előrelépésnek tekinthető a korábbi részekhez képest (a megjelenési idejüket elnézve mondjuk ez nem lehetett túlságosan nehéz), s talán ez adta GRIN-nek és a Capcomnak az ötletet, hogy 2009 közepére kihozzák a sorozat végére full 3D- és TPS-módban tölthető darabját, a *Bionic Commando*-t. Nézzünk is bele!

### AKAROM

A *Bionic Commando* történetének szálaít tíz évvel a *Rearmed* eseményei után kezdetük újra felgöngyölíteni, naná,

hogy mert megint beütött a gebasz. Amíg mi, vagyis Nathan Spencer a hívősön, hibernálva várta a halált, azért, amiért az, ami, a Bio-Reign nevű terror-szervezet egy méretes bombával romba dönti Ascension City békés városát. A kormány ekkor kiolvaszt bennünket, s segítséget kér. Mi pedig vagyunk olyan elnézőek, hogy belemegyünk az alkuba. Első küldetésünk amolyan tutorial, ahol helyel-közzel képet kapunk az immáron térben is szuperáló bionikus kar használatáról. Ascension City méreteit elnézve a játékos akár sandbox-játékmenetet és nagyfokú szabadságot is beleképzelhetne a *Bionic Commando*-ba, de sajnos ez nincs így. Nagyon nincs. A linearitás ott érhető utol, hogy ha véletlenül letérnénk a készítők által kijelölt ösvényről, a sugárzási szint hirtelen az egekbe szökik, s ha három másodpercen belül nem térünk vissza, akkor végünk. Ahogyan az utolsó checkpoint óta véghezvitt dolgainknak is. Néhol kifejezetten azt éreztük, hogy direktre tolnak ki velünk az olyan idegtépő pályarészekkel, amelyeken cso-

da épségben keresztülhintázni. Amikor egy kapaszkodó véletlen (és sajnos elég gyakori) elvételére után le találnánk esni, azonnal a radioaktivitás halálos három másodperce fogad.

### ÓH, A DRÁGA GYERMEKKOR...

A jó öreg bionikus kar persze nem csak a közlekedésünket szolgálja. Mi több, a maga nemében a leghatásosabb fegyverünk. A *Bionic Commando*-nak ez az a része, ami a leginkább felfelé tornázza a vég-szó százalékot. A kisebb ellenfeleket minden zokszó nélkül felkaphatjuk és a falhoz vágthatjuk, amolyan revánsként az elszenvedett kellemetlenségeikért. Ezt kombinálhatjuk még a tereptárgyak használatával. Minden, ami felkapható és eldobható, sejtelmesen csillog, mint a roncsautók, dobozok, kisebb szikladarabok stb., amelyek felettébb egészségkárosító hatással bírnak. Bár kéznél vannak az alapvető fegyverek (pisztoly, shotgun, sniper, rákétavető stb.), gyakran összefutunk majd méretesebb ellenfelekkel, akiket csak egy jól helyezett iskolabuszsal tudunk leteríteni. Az ilyet nagyon lehet szeretni.

### VÉGKIFEJLET

Ha végigjártuk a *Bionic Commando* három fő helyszínét (Ascension City, hatalmas barlang és dzsungel) és számtalan ellenőrzőpontját, akkor tehetünk egy próbát a játék multijával is (persze miután meghekkeltük a Live-ot...) Van itt minden a DM-től kezdve CTF-módig bezárólag. Utóbbi esetében külön érdeme a játéknak, hogy a bionikus kar segítségével a legkülönfélébb figurákkal lóghatunk

//Vakka

meg a minket üldözők előtt, hátunkon a féltett zászlóval. Mit is mondhatnék még? Az idegesítően nehéz pályarészeket, a láthatatlan falakat és a kommersz sztorit leszámítva más negatívumot nem is igazán tudunk neki felróni. Ha egy hentes délutánt tervezel, akkor mindenképp ajánlott – de egyébként semmi extra. **CS**

### AKARSZ TÖBBET TUDNI?

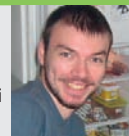
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

[gamestar.hu/bionic-commando](http://gamestar.hu/bionic-commando)

**GameStar**

#### VAKKA

Jó lenne belőle egy folytatás... főleg ha kiküszöböli a mostani hibákat.



- bionikus kar odaver
- pofás grafika
- van multi
- Mike Patton!
- idegesítő pályarészek
- kommersz sztori
- kissé repetitív

**79**

Vigyázz, felkarollak!



En így adom a pofont



# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

## GameStar Olvasói TOP5

- 1 MODERN WARFARE 2**  
2009. november
- 2 BIOSHOCK 2**  
2009. november
- 3 ASSASSIN'S CREED 2**  
2009. november
- 4 DIABLO 3**  
2010.
- 5 STARCRAFT 2**  
2009 vége



## Akción



### X-MEN ORIGINS: WOLVERINE GS 2009\_05 – 89 %

Rozsomák első lépései levettek minket a lábunkról. A minőséget elnézve pedig legközelebb már a játékhöz készítik a filmet.

## FPS



### CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA GS 2009\_05 – 83 %

Úgy tűnik, Riddick barátunk a mozivászaronról végleg a monitorunkra költözött. Ennek persze csak örülünk.

## Stratégia



### THE SIMS 3 GS 2009\_06 – 94%

Az alap Sims 2 kicsit felrészve, sok eredeti fíccsörrel és lehetőséggel felruházva vonzóbb, mint valaha.

## GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 PLANTS VS. ZOMBIES**  
Brains!
- 2 MAFIA WARS (FACEBOOK)**  
Keresztapád!
- 3 SIMS 3**  
Cuki, csini, imádjuk
- 4 X-MEN ORIGINS: WOLVERINE**  
Farkasokkal hentesel
- 5 WRATH OF THE LICH KING**  
Nyolcvanvan túl



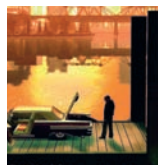
## GameStar Szerkesztőségi TOP5 (nem játék)

- 1 BOE**
- 2 THE BIG BANG THEORY**
- 3 A MENTALISTA**
- 4 20 MEGABIT/SEC**
- 5 LÁNYOK**



### BATTLESTATIONS: PACIFIC GS 2009\_06 – 93%

Az első rész bajjain túl lépve most már felhőtlenül hasítjuk a kék eget, cirkálunk a tengeren.



### GTA IV GS 2008\_11 – 98%

Ha van hozzá vas, Nico Bellic amerikai kiruccanása mindenki számára kötelező darab!



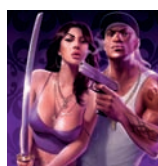
### GODFATHER 2 GS2009\_04 – 81%

Épphogy megúszva a kubai balhét, ránk három maffiánk becsületének visszaállítására. Családban marad.



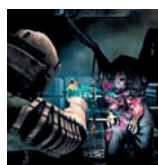
### THE WHEELMAN GS2009\_03 – 85%

Vin Diesel ezúttal új szerepben: Barcelona mesés városát bontja apró darabokra, nyomában a rend elszánt őreivel.



### SAINTS ROW 2 GS2009\_01 – 71%

Duzzadó izmok, rengeteg tetoválás, még több afroamerikai minden négyzetcentiméteren. A legjobb GTA-klon már nem is nagyon klon.



### DEAD SPACE GS2008\_10 – 84%

Az ölelésre vágó, űrbéli csápos zombiktól még mindig a frász kerülget.



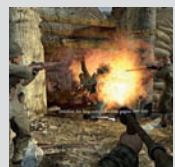
### UNREAL TOURNAMENT III GS 2007\_11 – 93%

A szemet gyönyörködtető kiváló multis gyilkolda minden szinten, májusban ingyen.



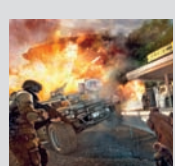
### FAR CRY 2 GS 2008\_11 – 88%

Zebrák, elefántok, antilopok, szafarizó gazdag fogorvosok, fegyverkereskedelem, hajtóvadászat, bozótűz, vérbosszú.



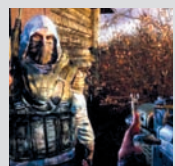
### CALL OF DUTY: WORLD AT WAR GS 2008\_12 – 87%

Talán az utolsó második világháborús Call of Duty, ami hozza a kötelezőt.



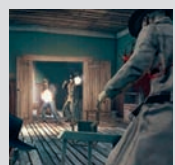
### CRISIS: WARHEAD GS 2008\_10 – 92%

Hazánk fiatalok kiváló munkája által digitalizálódik a magyar virtus. „Csókolom a csápod, hogy alakulnál f@&#át!”



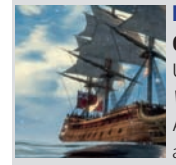
### S.T.A.L.K.E.R. CLEARSKY GS2008\_07 – 92%

Ugyanott, mint az első részben, csak valamivel korábban kerülgetjük a láthatatlan anomáliákat és töretlenül nyomulunk Csernobil felé.



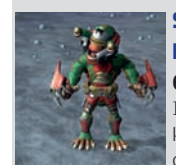
### CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD GS 2009\_05 – 82%

Hamisítatlan egyjátékos spagettiwestern, de a vérdíjra építkező kifinomult multiplayer sem piskóta.



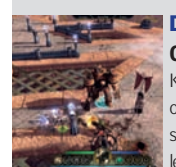
### EMPIRE: TOTAL WAR GS 2009\_03 – 93%

Újra nem tudunk betelni a Total War szárazföldi ütközeteivel. Ám ha ez mégis megtörténne, akár tengerre is szállhatunk.



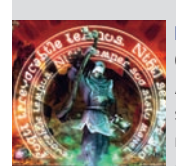
### SPORE: GALAKTIKUS KALANDOK GS 2009\_02 – 81%

Itt az első Spore-kiegészítő, és nem kellett csalódnunk.



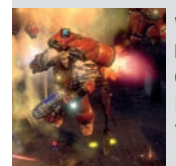
### DEMIGOD GS 2009\_04 – 85%

Két lábon járó kalapácsos hegyomlás és félistenek, ameddig a szem ellát. A fantasy RTS-ek legutóbbi sikertörténete.



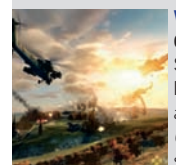
### KING'S BOUNTY GS 2008\_10 – 92%

A Heroesverő régi nagy klaszszikus visszatér. Megszakítás nélkül vagy körökre osztva, de akkor is kihagyhatatlan.



### WARHAMMER 40K DAWN OF WAR II. GS 2009\_02 – 85%

Megérkezett a Relic új RTS-e. Volt honnan építkezni, a DOW óriási sikere után.



### WIC: SOVIET ASSAULT GS 2008\_04 – 80 %

Soványka lett szegény, de kétségkívül visszahozza azt a felejthetetlen World In Conflict életérzést, végre szovjet oldalon is.



## RPG



**MASS EFFECT**  
**GS 2008\_05 – 94 %**  
 Magával ragadó történet, akció, szerelmi szál, úrkalandok. Az egyik legjobb RPG-t tisztelhetjük benne.



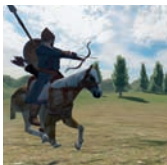
**WOW: WOTLK**  
**GS 2008\_12 – 95 %**  
 Nyolcvan évére az ember már tisztában a Világ dolgaival. Az igazi játék csak ekkor kezdődik.



**NWN2: MYSTERIES OF WESTGATE**  
**GS 2009\_05 – 83 %**  
 Teljes árú játék-értékű kiegészítő érkezett a sokak által kedvelt NVN-univerzumhoz.



**FALLOUT 3**  
**GS 2008\_11 – 93 %**  
 Kilépvé a Vault 101 biztonságot nyújtó kapuján, minket is elnyelt a páratlan szabadság.



**MOUNT & BLADE**  
**GS 2009\_01 80%**  
 Lóhátról vagdosni az ellenséges íjászokat nagyon szórakoztató tud lenni. Ezért szeretjük.

## Sport



**PRO EVOLUTION SOCCER 2009**  
**GS 2008\_11 – 89%**  
 A valamivel gyengébb PES 2009 azért tud még nyújtani, ha nagyon akar.



**FIFA 09**  
**GS 2008\_09 – 91%**  
 Idén sem maradhat el az új FIFA-epizód. Továbbra is erős, focirajongóknak kötelező darab.



**FIFA MANAGER 09**  
**GS 2008\_12 – 71%**  
 A menedzserjátékok kedvelői fellelegezhetnek, megérkezett az ideai favorit.

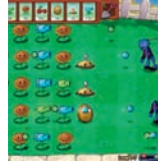


**PRO EVOLUTION SOCCER 2008**  
**GS2006\_11 – 94%**  
 A PES legyűrte a FIFA-t, magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.



**NBA 2K9**  
**GS 2008\_11 – 87%**  
 A 2k Games mindig is tudta, hogy kell meglévő franchise-okat profi mód feljavítani.

## Verseny/Ügyességi



**PLANTS VS. ZOMBIES**  
**GS 2009\_06 97%**  
 Rászoktunk, mint születéskor a levegőre. Agyvelőre éhes zombik és növényeink véget nem érő háborúja.



**BURNOUT PARADISE**  
**GS2008\_11 – 90%**  
 Frontális ütközések 280-nal Paradise City végtelen országútjain. Multiban mai napig verhetetlen.



**NFS UNDERCOVER**  
**GS2008\_11 – 86%**  
 Üldözve a bűnt, autópályán repesztve, nyomunkban saját társaink. Beépülve ezerral az új NFS-ben

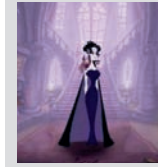


**RACE DRIVER: GRID**  
**GS2008\_06 – 90 %**  
 Árkád száguldozás, pofás grafika, visszatekerhető versenyek. Szegény Mady talán még mindig tudja valahol.

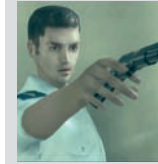


**PURE**  
**GS2008\_10 – 89%**  
 Ragadd meg a quadod és ugrass át lakópark méretű távolságokat. Adrenalin, gyönyörű környezet és sok sáár vááár.

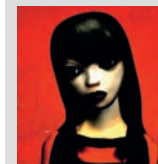
## Kaland



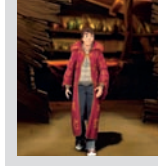
**A VAMPIRE STORY**  
**GS2008\_12 – 90%**  
 A régóta várt vámpírlányka kalandjai a fa karókkal és fokhagymával. No és persze sok minden mással is...



**SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS**  
**GS 2009\_06 – 82%**  
 Nina Kalenkov és expasija, Max egy titkos tekerés után kutat. Sok sikert nekik!



**THE PATH**  
**GS2009\_05 – 80%**  
 Hat kislány, nagy erdő, meg farkas és nagymama is. Szürreális kalandjáték, nem megszokott módon.

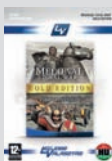


**SIMON THE SORCERER 5**  
**GS2009\_05 – 83%**  
 Simon és varázspálcája továbbra is jobbnál jobb kalamajkába keverednek, a segítségünkkel.



**GOBLIINS 4**  
**GS2009\_05 – 81%**  
 A lüke gobliok visszatértek, a negyedik epizódban pont ugyanazt kapjuk, amit az első háromban.

## Kiemelt megjelenések



**LV MEDIEVAL TOTAL WAR + VIKING INVASION**  
**1990 Ft**  
 A Shogun után a Total War széria vele ért a csúcra. Hihetetlen méretek, elképesztő csaták.



**ROME TOTAL WAR ANTOLOGIA**  
**4990 Ft**  
 Róma dicsőségéért most az összes kiegészítővel megtámogatva vívhatjuk háborúinkat.



**LV HITMAN BLOOD MONEY**  
**990 Ft**  
 Kopasz fején vonalkód, fegyvere van sok, és azt teszi, amit mondanak neki. Most verhetetlen áron.



**CLIVE BARKER'S JERICHO**  
**3599 Ft**  
 Nem szól akkorát, mint az Undying, de Barker mesterben megint nem kellett csalódnunk.

|                                   |         |                                 |         |
|-----------------------------------|---------|---------------------------------|---------|
| Assault On Dark Athena            | 8990 Ft | Gobliins                        | 4990 Ft |
| Age of Conan: Hyborian Adventures | 5990 Ft | G.R.I.D.                        | 4490 Ft |
| Age of Empires 3                  | 3990 Ft | Heroes IV pack                  | 1790 Ft |
| Battlefield 2 Complete            | 3599 Ft | Legendary                       | 7190 Ft |
| Blacksite                         | 3590 Ft | Medal Of Honor Airborne         | 1990 Ft |
| Brothers in Arms: Hell's Highway  | 6990 Ft | Mercenaries 2 : World In Flames | 3590 Ft |
| Civilization 3 Complete           | 1790 Ft | Moto GP 2008                    | 7190 Ft |
| Command and Conquer 3             | 3590 Ft | Mount And Blade                 | 5390 Ft |
| Colin McRae DiRT                  | 3599 Ft | HL 2: Orange Box                | 6299 Ft |
| Crysis                            | 3599 Ft | Prince of Persia                | 6299 Ft |
| Crysis Warhead                    | 6990 Ft | Pure                            | 7190 Ft |
| Dark Messiah of Might and Magic   | 2690 Ft | Rollercoaster Tycoon 3          | 1990    |
| Dark Sector                       | 4499 Ft | Runaway 2                       | 890 Ft  |
| Devil May Cry 4                   | 4499 Ft | Sherlock Holmes: The Awakened   | 1790 Ft |
| Divatsuli                         | 5390 Ft | Spellforce 2 Heroes Edition     | 3590 Ft |
| Fahrenheit                        | 1790 Ft | Spellforce Universe             | 5390 Ft |
| Fallout 3                         | 8990 Ft | Spore                           | 7190 Ft |
| Fantasy Wars                      | 1790 Ft | Stalker Clear Sky               | 4490 Ft |
| Far Cry 2                         | 6290 Ft | Stranglehold                    | 1790 Ft |
| Flatout Ultimate Carnage          | 1990 Ft | Tomb Raider Underworld          | 7190 Ft |
| Gears of War                      | 4490 Ft | World of Warcraft               | 2789 Ft |

## MEGJELENÉSI LISTA

### ELŐKÉSZÜLETBEN

| Red Faction: Guerilla     | Wolfenstein     | Street Fighter IV     |
|---------------------------|-----------------|-----------------------|
| Prototype                 | Armed Assault 2 | Overlord 2            |
| Aion                      | 2009 vége       | Need for Speed: Shift |
| Alan Wake                 | 2010. tavasz    | Need for Speed: Nitro |
| Bioshock 2                | 2009. október   | Dragon Age: Origins   |
| Borderlands               | 2009. október   | Assassin's Creed 2    |
| Diablo III                | 2010.           | R.U.S.E.              |
| Just Cause 2              | 2010.           | Rogue Warrior         |
| Mafia 2                   | 2010. eleje     | Alien vs. Predator    |
| Rage                      | 2010.           | Dead Rising 2         |
| Splinter Cell: Conviction | 2009 vége       | DiRT 2                |
| Starcraft 2               | 2009 vége       | The Saboteur          |
| Mass Effect 2             | 2010. eleje     | Singularity           |
| Modern Warfare 2          | 2009. november  | Split/Second          |
| Left 4 Dead 2             | 2009. november  |                       |

A videojáték-piac jelenleg kivár. Az igazi tűzijáték ismét az év végére, de főleg novemberre várható.



## MÉLYVÍZ



## SZIASZTOK!

Amikor kicsi voltam, apukám gyakran szerelte a számítógépét, és olyankor állandóan körülöttem sündörögtem, hogy ugyan mutassa már meg, hogy mi az a pici izé ott, jé, az egy ellenállás? Fű, és az mire kell? Ő ilyenkor idegesen elhajtott, valószínűleg csak egy bug voltam a szemében. Érdekes módon viszont az öcsémnek mindent elmagyarázott, nekem meg magamtól kellett rájónom, hogy mondjuk a format C: az nem jó dolog. A későbbiekben ugyanez ment: a fiúknak tök érdekesekeket magyaráztak számíté-órán, míg rólunk, lányokról, valahogy elfeledtek. Elsajáftottuk az alapokat, oszt' mentünk isten hírével.

Mindeztől jó is voltam a felhasználói szintű tudással, az is lehet, hogy soha életemben nem kezdett volna el érdekelni a hardverek világa (ha már sikeresen kinevelték belőlem az érdeklődést), hogyha nem dolgozom olyan helyen, ahol a srácok többféle dologgal foglalkoznak. Egy idő után pedig kiviláglott a férfi és a női agy és fel-fogás közötti különbség: a lányok más szemmel néznek a különböző hardverekre. Engem megfog egy szépen kidolgozott felület, a srácok viszont inkább a belső tudásra mennek rá – mindkét fel-fogásra szükség van.

Saját és más tapasztalataiból okulva rájöttem, hogy a lányokat még mindig visszatartják a hardverektől, pedig egy lányt is érdekelhetnek az ilyesmi. Nem akarjuk elvenni a kegyeret a férfiktól, hiszen mindenkinek megvan a maga dolga, de mégis jobb érzés, ha nem vagyok elveszve. A szerkesztőségben viszont sokat tanulok – például már azt is tudom, hogy a számítógép füsttel működik: ha kimegy a gépházból a füst, nem működik tovább.



# COMPUTEX 2009: ELÉGEDETTSÉG GYÁRTÓI ÉS VÁSÁRLÓI OLDALON EGYARÁNT

**A Z IDEI COMPUTEX AZ ED-DIG NYILVÁNOSSÁGRA KERÜLT SZÁMOK ALAPJÁN** sikeresnek nevezhető. Azt ugyan pontosan nem tudjuk, hogy hány gyártó vállalta a kiállítási költségeket, a látogatói szám viszont – állítólag – magasabb, mint tavaly. Ami nem semmi, tekintve, hogy még mindig javában dúl a válság, ami bármily meglepő, de a távolkeleti ipari nagyhatalmakat is sújtja. A kiállítás területe ráadásul évről évre növekszik, jövőre minden bizonnyal még nagyobb lesz, már csak amiatt is, mert 2010-ben harminccsodszor rendezik meg a tajvani szakkiállítást és vásárt. Aki tehát teheti, az készüljön rá az eseményre, minden bizonnyal óriási élményben lesz része annak, aki vállalja az egyhetes kiruccanást. Visszatérve az idei rendezvényre, rettentően sok új fejlesztéssel, technológiával és konkrét termékkel ismerkedhettek meg a kiállítógatók. Számunkra talán a legfontosabb az AMD azon bejelentése, amelyben szimplán közöl-

ték, hogy ők bizony készen vannak a DirectX 11 API-t támogató kártyacsaldjakkal, és tulajdonképpen csak arra várnak, hogy a Windows 7 hivatalosan is megjelenjen. A szerencsések élöben is megcsodálhatták az egyelőre név nélküli demókártyát, mely segítségével bepillantást nyerhettek az API tudástárába. A fő attrakció tehát ez volt az AMD standján, a kiállítást azonban nemcsak ilyesfajta innovációval, hanem tömeges termékbemutatóval is uralni lehetett. Jó példa erre az Intel P55-ös lapkakészlettel szerelt alaplapok megjelenése, ami amolyan előzetes csinadrattának tekinthető, hiszen a hivatalos bejelentéstől még messze vagyunk. Az Intel nem is nagyon foglalkozott az újszülöttjével, a partnergyártók mindent megtettek helyette. Szintén az Intelnek kedvez az a temérdek atomos újítás, ami a standokat, csarnokokat jellemezte. Nagyon sok kéz kellene ahhoz, hogy megszámoalhassunk az új mini gépecskéket, alaplapokat, nem is nagyon értjük, hogy ez a lufi hogy nem pukkadt

még ki eddig?! Az NVIDIA ION-ra természetesen azért mi is nagyon kíváncsiak vagyunk, kár, hogy továbbra is az Intel lapkakészleteivel szerelt masinák dominálnak majd a piacon. Picit meglepődve tapasztaltuk, hogy a számítógépbe szerelhető hűtések terén kevéske előrelépés történt a márciusi CeBIT óta, semmi olyanról nem érkezett hír vagy képcsokor, amit eddig ne láttunk volna. A számítógéphasz ipar viszont köszöni szépen, jól van, a SilverStone, az Antec, az In Win, a Cooler Master és a Thermaltake számos vagyánnyal kinéző meglepetéssel rukkolt elő. A tápegységek frontján egyelőre csak a hatások növelésén fáradoznak a gyártók, a cél szinte mindenkinél az volt, hogy a lehető legtöbb, 80 Plus Gold minősítéssel ellátott áramforrással örvendeztessek meg a kiállítás látogatóit. Az Enermax természetesen idén is az élvonalbeli piaci szereplőkhöz méltó módon készült a Computexre, remélhetőleg hamarosan hazánkba is eljutnak az új fejlesztésű tápaik.

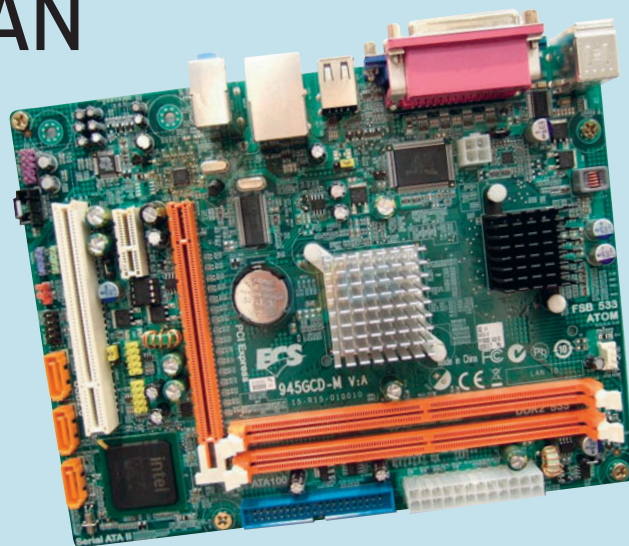




# INTEL ATOM ÉS PCI EXPRESS ×16 AZ ECS MINI ALAPLAPJÁN

**SZINTE NEM TELIK EL ÚGY NAP, SŐT ÓRA, hogy ne érkezne hír valamiféle új, Intel Atom processzorral felszerelt eszközről, asztali vagy hordozható konfigurációról.** A komplett masinák vannak ugyan többségben a tajvani Computexen, ám egy-két gyártó az asztali platform alapjául szolgáló alaplapok bemutatását sem hanyagolta el. Teljesen érthető a döntés, hiszen megvan az a felhasználói bázis, amely érdeklődik az Atom iránt, ám ezt elsősorban komponensoldról teszi. Tehát nincs szükségük a gyártók által megalkotott gépekre, viszont az alapok segítségével hajlandók lennének teljes PC-t építeni az Intel mini processzorára. Nos, jó hír számukra, hogy az ECS is elkészítette saját atomos alaplapját, azonban a 945GCD-M elnevezésű lap nem a megszokott összetevőkkel került legyártásra. A legszembetűnőbb újítást a tizenhat-szoros PCI Express foglalat jelenti, amely-

be akár komolyabb 3D-s teljesítménnyel megáldott grafikus kártya is szerelhető, ezzel is segítve az újabb játékok, illetve a HD-felbontású filmek lejátszását. Sajnos arról egyelőre nincs információ, hogy a slothoz tényleg eljut-e a tizenhat PCIe sáv, vagy csupán egy, a szabványt fizikailag teljesítő, ámde alacsonyabb sebességen kommunikáló bővítőhelyről van-e szó. Mi az utóbbira gyanakszunk, számos microATX-es 945G lapkakészlettel ellátott lapon csupán négyeszeres sebességen üzemelt a teljes hosszúságú PCIe-sín. A narancssárga foglalat mellé egy egyszeres PCIe és egy normál PCI-bővítőhely is odafért, sőt, a nyomtatott áramköri lap szélén három SATA 3.0 Gbps-csatolósnak is maradt hely. További meghajtókat a két memóriaslot alá helyezett IDE-csatlakozóra köthetünk. A hálózati vezérlő pontos sebessége nem ismert – vélhetően 10/100-as –, a hangkodek viszont a megszokott 6 csatormán keresztül szó-



lal meg. A hátlapon az előbb említett vezérlők csatlakozásai mellett megtalálható még 4 USB 2.0-s, 2 PS/2-es, egy párhuzamos és egy soros port, valamint az integrált grafikus vezérlő D-Sub kimenete

is. Az átlagos hétköznapi felhasználáshoz tehát minden adott az ECS lapján, nagy kár viszont, hogy csak az egymagos, 1,6 gigahertzen kettyegő 230-as Atomot integrálták rá. [GS](#)

# AZ AGP ÉLT, ÉL ÉS ÉLNI FOG! GIGABYTE RADEON HD 4650 AGP

**KISEBB MEGLEPETÉST OKOZOTT A GIGABYTE, ugyan- is a weboldalukon megtekinthető termékportfóliójukba bekerült egy eddig még nem látott nyolcszoros AGP-s grafikus kártya.** Az újdonság GV-R4650D2-1GI típusneve egyértelműen jelzi, hogy egy egészen modern vezérlővel állunk szemben, az egyedi nyomtatott áramkörön egy 55 nanométeres gyártástechnológiával gyártott RV730-as grafikus mag kapott helyet. A hétköznapi nevén Radeon HD 4650-ként ismert gyorsító 320 darab stream processzort tartalmaz, támogatja a DirectX 10.1 és OpenGL API-kat, valamint hardveres támogatást nyújt a HD-minőségű videó lejátszáshoz.

Az utóbbit ráadásul egy aranyozott HDMI-csatolóval támogatta meg a gyártó, amely egészen példátlan egy AGP-s grafikus kártyán. A nagy felbontású kijelzőket tehát probléma nélkül életre kelthetjük a kártya révén, az egyéb képernyőket pedig D-Sub és DVI-kimenetekre köthetjük. Apró baki, hogy a termék oldalán a CrossFireX-technológia támogatása is megjelent, ez viszont teljességgel lehetetlen a régi csatlófelület megléte miatt.

Az AGP-s Radeon HD 4650-re 1 gigabájtnyi GDDR2-es memóriát szereltek, amelyek 128 bites adatbuszon keresztül kapcsolódnak a grafikus maghoz. A lapkák effektív órajele 800 megahertz, míg a GPU 600 megahertzen



üzemel. A magra egy közepes méretű bordát terveztek, amit egy ránézésre csendes ventilátor hűt. Valójában lehet, hogy ismét csalódást kelt ezzel a hűtéssel a gyártó, az utóbbi hónapok alsó kategóriás kártyáin ugyanis mind

fix fordulatszámon pörögtek a légkavarók. A GV-R4650D2-1GI egyelőre csak „papíron” létezik, így megtippelni sem tudjuk, mikor és mely országokban kezdődhet le az AGP-s típus forgalmazása. [GS](#)

## RÖVIDHÍREK

A taipei-i Computex 2009 konferencián Steve Guggenheimer, a Microsoft alelnöke hivatalosan bejelentette: október 22-én a Windows 7 és a Windows Server R2 (más néven Windows 7 Server) már a boltok polcain

lesz. Guggenheimer ugyanakkor megerősítette, hogy hamarosan elindulhat a Windows 7 Upgrade Option Program is, ám pontos dátumot egyelőre nem akart elárulni. Az akció keretén belül bizonyos OEM-gyártóknál vásárolt vistás gépek esetében a vásárlók egy ingyenes Windows 7 kupont is kapnak majd,

amelyet a megjelenés után válthatnak majd be, azaz kvázi két operációs rendszert kapnak a pénzükért.

A korábban kiszivárgott hírek szerint a Windows Vista Home Premium vásárlók Windows 7 Home Premiumra, a Vista Businessről Windows 7 Professionalra, Vista Ultimate-ról

Windows 7 Ultimate-re frissíthetnek. Kikötés még, hogy a nyelvi variánsoknak egyezniük kell, magyarul egy német Vista csak egy német Windows 7-re frissíthető, valamint a különböző prémium kiadások sem változhatnak meg. Vagyis a Vista Home Premium K Edition-ért cserébe Windows 7 Home Premium K Edition jár.







# KÉT GPU-S SZÖRNYETEGET ÉPÍTETT AZ ASUS

**H**IRTELEN FELINDULÁSBÓL AKÁR AZT IS MONDHATNÁNK, hogy az ASUS mérnökeinek elgurult a gyógyszer. Ha viszont fejben visszalépünk pár évet az időben, akkor eszünkbe juthat, hogy a MARS 295 Limited Edition grafikus kártya nem az első szörny-szülött a gyártónál. Még a 7000-es GeForce-generáció idejében mutatták be az EN7800GT DUAL nevet viselő megoldást, amely nyomtatott áramkörtől két G70-es grafikus lapka üzemelt, a szükséges energiát pedig egy külső tápegység biztosította. Aztán az ATI Radeon kínálatában is megjelent egy furcsa eszköz, amihez a kanadaiak Mobility Radeon HD 3850-es GPU-ját társították a mérnökök. A Splendid MA3850M-et azonban nemcsak ez tette különlegessé, hanem az integrált képjavító videoprocesszor miatt sem nevezhető egy szokványos VGA-nak. A közelmúltban tehát már volt egy-két kiugró próbálkozása a gyártónak, a DirectX 10-es GeForce grafikus vezérlőkkel azonban még nem mertek kísérletezni. Egyedül a gyári vízűtés-sel felszerelt EN8800GTX AquaTank emelkedik ki a mezőnyből, ám mivel a versenytársak is készítenek hasonló csúcscategóriás típusokat, ezért korántsem teremtett akkora hisztériát, mint a feljebb említett két modell. A tajvani Computexen azonban újra óriási tömeg gyűlt össze az ASUS standja körül, ami teljesen érthető a MARS

295 kizsivárgott specifikációit látva. A saját tervezésű monstrum a neve alapján egy újabb GTX 295 a sok közül, ám közelebbről megnézve a fotókat, itt valami másról van szó. A két lapka továbbra is az az 55 nanométeres gyártástechnológiával gyártott G200b, amelyben 240 stream processzor aktív, csak hogy míg a referencia GTX 295-ös változatokon 448 bites memóriabusz köti össze a magokat a memórialapokkal, addig a MARS 295-re az egy GPU-s videokártyák királyának is nevezett 285-ösre jellemző 512 bites adatbusz került. Hogy lehet ez? Egyszerű. Az ASUS a vezérlő gyártása során nem a GTX 295-höz illő magokat használta fel, hanem a szimpla felépítésű kártyákhoz tervezett G200-350-B3 kódnevű – GeForce GTX 285 – lapkát részesítette előnyben. Tehát gyakorlatilag egy két nyomtatott áramkörös, Dual-GTX 285-tel állunk szemben, amelyet eddig csak sima SLI-összeköttetésben használhattak a tehetősebb felhasználók. A kétszer 240 stream processzor már önmagában igen komoly erővel rendelkezik, ám ha ezt még megtámogatják 4 gigabájt memóriával, akkor az ember rögtön azon kezd el gondolkodni, hogy van-e ennél tovább? Az óriási memóriamennyiség természetesen kettéoszlik, a két mag 2-2 gigabájt GDDR3-as memóriát használhat. Kis érdekesség, hogy az ASUS nem az NF200-as vezérlőlapkát használja a szükséges PCIe

sávok kiosztásához, hanem egy harmadik fél által készített – PLX vagy IDT – hidat helyezett az elsődleges NYÁK-ra. A kártya tápellátása speciálisan kialakított feszültségszabályzó modulok keresztül történik, amelyek úgy lettek megtervezve, hogy a főbb komponensek feszültségértékeit az ASUS Voltage Tweak szoftver segítségével bármikor megemelhessék a túlhajtás érdekében. A beüzemeléshez két 8 pines tápcsatlakozóra van szükség. Ami a hűtést illeti, a referencia GTX 295-ön megismert megoldáshoz hasonló szerkezet került az ASUS kártyájára is, a hőcsövek és a bordák elhelyezkedéséről azonban még nem tudunk részleteket. A 3DMark pontvadászoknak jó hír, hogy a MARS 295-re is került SLI-csatlakozó, így nincs akadálya a Quad SLI üzemmódnak. Azaz mégis van, de most az egyszerű nem technológiai képtelenség húzódik a háttérben. A MARS 295, ahogy azt a hír elején is finoman jeleztük, egy limitált kiadási kártya, amelyből összesen 1000 darabot fog gyártani az ASUS. Emiatt várhatóan igen borsos áron hozzák forgalomba a típust, szinte

biztos, hogy az árcédulán 200 000 forint feletti összeg fog szerepelni. A hivatalos megjelenés napján tehát nemcsak gazdagnak, hanem gyorsnak is kell lennie annak, aki 3D-s világlomra törne. Hogy Magyarországra jut-e majd egy-két példány ebből a szörnyetegből, azt valószínűleg a hazai képviselő sem tudja még, ha viszont valami csoda folytán mégis megérkezne a MARS 295 hazánkba, akkor igyekezünk az elsők között tesztelni. Mások már megtették, az első eredmények igen impresszívek. 

| TechPowerUp GPU-Z 0.3.2 |                                                   |                  |                         |                                                                                       |          |
|-------------------------|---------------------------------------------------|------------------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Graphics Card           |                                                   | Sensors          |                         | Validation                                                                            |          |
| Name                    | NVIDIA GeForce GTX 295                            |                  |                         |                                                                                       |          |
| GPU                     | GT200                                             | Revision         | B1                      |  |          |
| Technology              | 55 nm                                             | Die Size         | 470 mm²                 |                                                                                       |          |
| Release Date            | Jan 8, 2009                                       | Transistors      | 1400M                   |                                                                                       |          |
| BIOS Version            | 62.00.52.00.00                                    |                  |                         |                                                                                       |          |
| Device ID               | 10DE-05E0                                         | Subvendor        | ASUS (1043)             |                                                                                       |          |
| ROPs                    | 32                                                | Bus Interface    | PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0 |                                                                                       |          |
| Shaders                 | 240 Unified                                       | DirectX Support  | 10.0 / SM4.0            |                                                                                       |          |
| Pixel Fillrate          | 26.7 GPixels/s                                    | Texture Fillrate | 61.0 GTexel/s           |                                                                                       |          |
| Memory Type             | GDDR3                                             | Bus Width        | 512 Bit                 |                                                                                       |          |
| Memory Size             | 2048 MB                                           | Bandwidth        | 163.7 GB/s              |                                                                                       |          |
| Driver Version          | nvidia32m 7.15.11.8120 (ForceWare 181.20) / Vista |                  |                         |                                                                                       |          |
| GPU Clock               | 833 MHz                                           | Memory           | 1279 MHz                | Shader                                                                                | 1861 MHz |
| Default Clock           | 648 MHz                                           | Memory           | 1000 MHz                | Shader                                                                                | 1476 MHz |
| NVIDIA SLI              | Enabled (4 GPUs)                                  |                  |                         |                                                                                       |          |
| NVIDIA GeForce GTX 295  |                                                   |                  |                         |                                                                                       |          |





300%-ig terjedő  
túlvezérlés és  
10°C-kal alacsony-  
abb hőmérsékletű  
üzemelés!

## ASUS EAH4890 TOP

### A világ első EAH4890-es sorozata Super ML kondenzátorral

Amikor grafikus kártyát keresünk, csak a leggyorsabb és legstabilabb modellek jönnek számításba. A világon az első Super ML kondenzátorával felszerelt ASUS EAH4890 TOP hihetetlen, 300%-ig terjedő túlvezérlési szint elérésére képes! Ez lehetővé teszi a felhasználóknak, hogy eddig soha nem tapasztalt játékkélményben legyen részük.

#### Extrém túlvezérlés a Super ML kondenzátorokkal

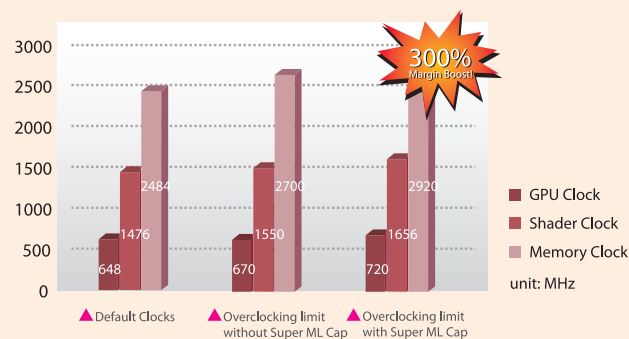
Az ASUS EAH4890 TOP grafikus kártyát Super ML kondenzátorokkal szerelték fel, amelyek az eddig legjobb túlvezérlési szintet biztosítják a legstabilabb áramellátás mellett. Ezen kívül a Super ML kondenzátorokban rejlő magas kapacitív ellenállás még az áramerterhelés hirtelen megugrása esetén is stabil működést garantál. Mi több, az alacsony ekvivalens sorozatú ellenállás (ESR) magasabb lüktető áramot biztosít jobb energiahatékonysággal párosulva. További előny, hogy az alacsony magasságú Super ML kondenzátor közelebb helyezhető a grafikus feldolgozó egységhez (GPU) anélkül, hogy zavarná a hűtőborda működését. Ennek segítségével gyorsabban képes reagálni alacsonyabb feszültségzaj mellett, amit még jobb stabilitást eredményez.

#### Akár háromszoros túlvezérlési szint és 10 fokkal alacsonyabb GPU hőmérséklet

A Voltage Tweak technológia segítségével a felhasználók a GPU feszültségét könnyedén, csupán néhány kattintással 1,312 voltról 1,4 voltra srófolhajtják föl a SmartDoctor segédprogrammal. A fenomenális Super ML kondenzátorral együtt a GPU/memória órajelének túlvezérlési határát pedig drámai mértékben, 900/4000 MHz-ről egészen 1000/4800 MHz-ig fokozhatjuk, vagyis a GPU túlvezérlési határát tekintve bámulatos, háromszoros mértéken. Az EAH4890 sorozat speciális tervezésű hűtőbordája mindemellett 230 mm-es hűtőcsövekkel rendelkezik, amelyek maximalizálják a hőelosztás hatékonyságát. Ezáltal a referencia-alaplapokhoz képest 10 fokkal alacsonyabb GPU hőmérsékletet teremt, amihez az alacsony ekvivalens sorozatú ellenállású kondenzátor is hozzájárul (A GPU áramzaja 143 mv-ról 114 mv-ra csökkenthető, ami egy bámulatos, 20%-os javulásnak felel meg).



A Super ML kondenzátor kiemelkedő áramellátási stabilitást és túlvezérlési mozgásteret biztosít



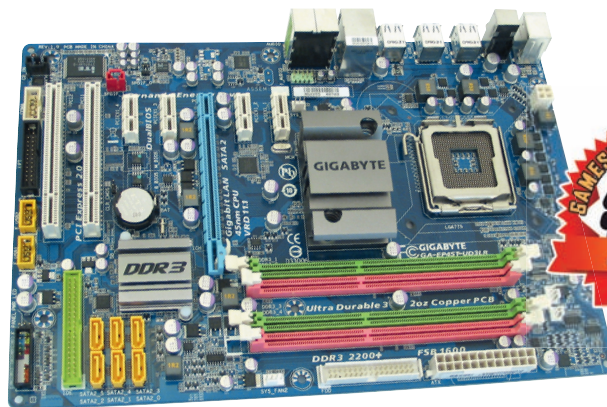



# GIGABYTE GA-EP45T-UD3LR

**Az Intel nemrégiben halasztotta el Core i5 processzorainak és új lapkakészleteinek bemutatását, így a gyártóknak újabb esély adatott meg a P45-ös készletek kiürítésére**

**A GIGABYTE EGYIKE AZON NAGYOKNAK, akik tetemes mennyiségű P45-ös lapkakészlettel felszerelt alaplapt hoztak forgalomba az elmúlt hónapok során.** A felhalmozott készletek értékesítése egészen addig jól ment, amíg a múlt év derekán bele nem futottunk abba a bizonyos világgazdasági válságba, azóta viszont a totális megtorpanás jellemzi az értékesítési csatornákat. Nem meglepő tehát, hogy egyre olcsóbb, ámde mégis rendkívül vonzó tulajdonságokkal felszerelt termékekkel hoznak elő a tajvani óriások, igaz, ellenpélda is akad bőven a kifejezetten tuningosok számára teremtett drágaságok személyében. Az EP45T-UD3LR változatra szerencsére az előbbi leírás illik, sőt, megkockáztatjuk, hogy az egyik legjobb ár/érték arányú P45-ös alaplapt került le a Gigabyte gyártósoráról. A körülbelül 30 000 forintot kóstáló eszközön ugyanis a legmodernebb fejlesztéseket

találhatjuk, egyes képességei miatt pedig bátran ajánlható a régóta tervezgetett gépfejlesztéshez. A DDR3-as memóriák kezelése az első nagyszerű jellemző, ami jelen van, a 2200 megahertz vagy afeletti üzemfrekvencia támogatásával az UD3LR a csúcslapot is megszegényíti. A processzortámogatás természetesen a Core 2-es egységekig érvényes, az 1600 megahertzes FSB-támogatásnak köszönhetően a kiválasztott CPU akár egy QX9770 modell is lehet. Az AMD CrossFireX-technológiához szükséges második PCI Express ×16-os bővítőslot sajnos már nem fért bele az árba, ellenben déli hídként az ICH10R lapkát kapjuk, amely 6 SATA-portjára akár több RAID-kötetet is tervezhetünk. Említésre méltó terület az alaplapt hátlapi panelje, amire nem kevesebb, mint 8 USB 2.0-s kapu fért, ha viszont még ez is kevés lenne, akkor további négyet aktiválhatunk egy arra alkalmas kivezetéssel. Mivel a legfris-



sebb információk szerint a Windows 7 október 22-én jelenik meg a boltok polcain, ezért a Gigabyte is úgy gondolta, hogy ideje kompatibilissé tenni bizonyos termékeit. Az EP45T-UD3LR-t is felkészítették az új rendszerre, a lap mellé csomagolt telepítő CD-n található driverek mindegyike támogatja a Windows 7-et. 

**GameStar 90**

Ára: 30 000 Ft

A korábban vagy a közeljövőben megvásárolt Core 2 központi egységhez nem is találhatnánk jobb ár-teljesítmény arányú alaplapt


# SAMSUNG SE-T084M

**Elegáns, vékony, könnyű és hordozható. Vajon mi lehet ez? MP3-lejátszó? Dehogy. Notebook? Majdnem...**

**A SAMSUNG OPTIKAI MEGHAJTÓKKAL FOGLALKOZÓ DIVÍZIÓJÁNAK egyik legfrissebb alkotása az SE-T084M, amelyet elsősorban a hordozható számítógéppel folyton úton lévő felhasználóknak ajánlanak.** A noteszgépek többségében megtalálható ugyan valamilyen optikai egység, ám az igazán könnyű, hosszabb távú utazást is kibíró masinák

a súlycsökkentés, illetve az akkumulátor üzemidejének kímélése végett nem tartalmaznak CD/DVD-lemezeket kezelő technikát. És akkor ugye a netbookokról még nem is beszélünk... Az ilyen „hiányos” gépekhez azonban előbb-utóbb elkél a lemezes támogatás, a problémát pedig csak külsőleg tudjuk orvosolni. Nem szerencsés olyan meghajtót választani,

amelynek működése külső tápegységhez kötött, hiszen előfordulhat, hogy épp ott, ahol újratelepítenénk a Windowst, nincs konnektor. Evidens tehát, hogy az USB-s áramellátást kell preferálnia annak, aki semmiféle megkötést nem hajlandó eltűrni, az SE-T084M pedig pont egy ilyen külső eszköz. A világos és sötétszürke színekben pompázó vékony dobozka ráadásul igazi helykímélő egyed, a lemez betöltése ugyanis nem a megszokott tálcás módszerrel történik, hanem elég a lemezt betolni az előlapi nyíláson, és a mechanika már be is szippantja a korongot. A kivétel egy gomb megnyomásával történik, lassan, de biztosan kapjuk meg azt, aminek tartalmát pár perccel ezelőtt még tallóztuk. Írasi képességeit tekintve az SE-T084M az elitbe tartozik, a normál, egyrétegű médiumok mellett

a kétrétegű lemezeket is képes olvasni/írni. Kiemelkedő pörkölési sebességre azonban ne számítsunk, a DVD-kre maximum nyolcszoros, míg a CD-kre legfeljebb huszonegyszeres tempóval égethetünk adatokat. Az elkészült lemezeket a LightScribe lemezcímkéző szoftverrel feliratozhatjuk. Nagy piros pontot adunk a gyártónak a meghajtó mellé csomagolt ajándék miatt, amely nem más, mint egy puha, kipárnázott tokocskó, ami két használat között remek védelmet nyújt az eszköz számára. 



**GameStar 89**

Ára: 20 000 Ft

Hasznos és szükséges periféria az SE-T084M, abban az esetben, ha nem tudjuk másként megoldani az optikai meghajtó hiányát

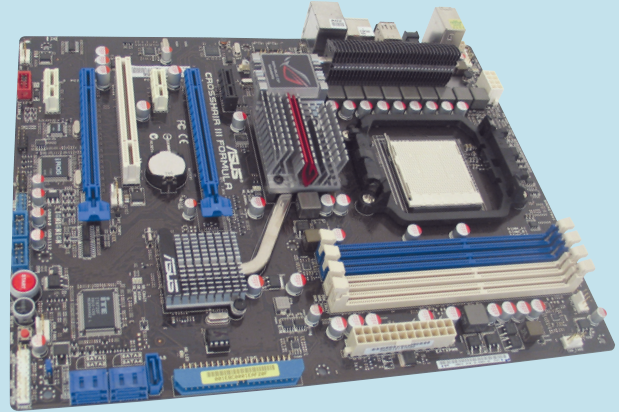


# ASUS CROSSHAIR III FORMULA

Ebben az évben eddig csak az intelles vonalon újjult meg az R.O.G. alaplapcsalád. A nyár azonban végre meghozta azt, amire régóta vágnak az AMD rajongói

**E**GYES GYÁRTÓI TRENDKÉ MEGVÁLTOZÁSÁRA elsősorban mindig furcsán tekintünk, hiszen olykor nehezen lehet elképzelni, hogy lehet jobb annál, ami már korábban is jó volt. Ez a helyzet a Crosshair alaplapokkal is, amelyeket az ASUS kifejezetten az AMD processzorai számára fejlesztett ki. Az első Crosshairrel kapcsolatban sajnos nincs túl sok tapasztalatunk, a második viszont már jó ideje a tesztlaborban tartózkodik, és teljes mértékben elégedettek vagyunk vele. Az nForce 780a lapkakészlet hordoz ugyan magában némi kockázatot, mi mégsem találtunk olyanfajta hibával, stabilitási problémával, ami miatt eltekintenénk a lap használatától. Épp ezért nem gondoltuk volna, hogy ennél jobbat is lehet csinálni, mégpedig úgy, hogy a mérnökök megváltoztatják az alapokat. Az AM3-as központi egységeket támogató Crosshair III Formulán már nem

az NVIDIA valamely készlete található, hanem az AMD aktuális csúcskészlete, a 790FX+SB750 köré tervezték meg a deszkát. Ide vezetett az, hogy az NVIDIA gyakorlatilag a lapkakészletek piacán is egy helyben toporog, és csupán átnevezéssel próbálja némiképp frissen tartani a kínálatát. A 790FX-szel pedig így módon nem lehet felvenni a versenyt, pláne akkor nem, ha az SB750-es déli híd csatlakozik hozzá. A lapba tehát csak és kizárólag az AM3-as CPU-k használhatók, amelyekhez DDR3-as memóriát társíthatunk. A modulok üzemi frekvenciája az ASUS szerint 1600 megahertzig terjedhet, ám egy kis tuninggal könnyedén továbbmerészkedhetünk. Mivel a lapkakészlet az AMD-től érkezik, ezért SLI-támogatás helyett CrossFireX-technológia van, amihez két PCIe x16-os helyet kapunk. Az alaplap hűtést az alacsony hőtermelésű lapkákra méretezték, kiegészítő hűtést ezúttal nem kapunk. A megszokott tuningfunkciók azon-



ban továbbra is a repertoár részét képezik, a windowsos túlhajtást például az egyre használhatóbb TurboV segédprogram vezérli. A Crosshair III Formula jelen pillanatban tesztpadunkon dolgozik, a kollégák épp azt próbálgatják, hogy a gyártó OC Station panelje mennyire pontos kapcsolatot tart a rendszerrel. GS

**GameStar 90**

Ára: kb. 65 000 Ft

A 790FX+SB750 lapkakészlettel az egyik legjobb AMD AM3-as alaplappá válhat a Crosshair III Formula. Kíváncsian várjuk a negyedik leszármazottat!

# TRUST RED BULL RACING XTREME MOUSE

A Trust egerei általában nem arról híresek, hogy megdöbbenést, rajongói hisztériát váltssanak ki az emberekből. Nos, most változott a helyzet

**A** FORMULA-1 UGYAN PONT KEZD SZÉTESNI A NEMZETKÖZI AUTOMOBIL SZÖVETSÉG TRÓNJÁN üldögélő egyén idiótta szabályalkotási módszerei miatt, viszont a szponzorok nem adják fel, és lelkesen hirdetik a széria nagyszerűségét, a csapatokat, illetve természetesen a világ legismertebb sportolói közé tartozó versenyzőket. Az idei évet ugyebár az atomfizikussal megtámogatott Brawn csapat uralja, ám ők egyelőre nem rendelkeznek olyan támogatókkal, akik a számítástechnikai iparágban tevékenykednének. A második csapattá előlépő Red Bull Racingnél azonban ott a Trust, akik látván a csapat sikereit, konkrét termékekkel is tiszteletüket szeretnék kifejezni a csapat és a versenyzők iránt. A red bullos széria jelenleg három egérből áll, amelyek közül az egyiknek a célpontja a játékosok társadalma. Az Xtreme Mouse formáját és szolgáltatásait tekint-

ve egy vérbeli játékos rágcsáló, amely nem képes ugyan a kategória csúcsára emelkedni, viszont így is megad minden olyan lehetőséget a tulajdonosa számára, amelyekkel élvezetesebbé tehető a virtuális harcok. Az egérbe épített lézeres érzékelő 3200 dpi maximális felbontásra képes, ami mellé további 4 dpi-lépcsőfokot állíthatunk be tetőzés szerint. A váltás az egér felsőtestén elhelyezett gombbal és szoftverből is történhet. Játékos egérhez illő módon a gyártó egy külön súlyocskás dobozát is mellékel, amelyben hét darab, egyenként 6 grammos korong található. Összesen tehát 42 grammnyi plusztömeget ruházhatjuk fel az Xtreme Mouse-t, azt azonban hozzátennénk, hogy üresen, tehát súlyok nélkül is kiválóan használható az eszköz. A felhasználó által készített különböző makrókat saját memóriában tárolja az egér, így egy másik gépre kötvé nem szükséges a



szoftver telepítése ahhoz, hogy a korábban eltárolt mozdulatok továbbra is elérhető legyenek. Az USB-kábel végére aranyozott csatlakozó került, az adatátvitel frissítési frekvenciája pedig akár 1000 hertz is lehet. Jó hír, hogy az egérhez egy red bullos egérpadat is kapunk, ennek méretét azonban nem igazán szabták a heves csatákra. GS

**GameStar 85**

Ára: 14 900 Ft

Akik idén a Red Bull csapat pilótáinak drukkolnak, azoknak az Xtreme Mouse bizony kihagyhatatlan vétel





# A LEGJOBB 5 MOBILTELEFON, AVAGY ÍME, A FANTASZTIKUS ÖTÖS

Tudjuk, a tengernyi megvásárolható mobiltelefon közül nehéz kiválasztani a számodra megfelelő darabot. Ha viszont az alábbi mobilok egyike mellett döntesz, akkor szinte biztos, hogy jól fogsz járni!

//Matteo

**B**EVALLOM ŐSZINTÉN, KICSIT SOK MÁR EZ A TÖMÉNTLEN MENNYISÉGŰ HARDVER így a nyár elején, a meleg és a szebbnél-szebb, lengén öltözött lányok még a legdurvább, legbrutálisabb videokártyáról is elvonják a figyelmem. Így történhetett meg az, hogy mindkét fő cikkünk lazább témákat mutat be, a mai mobiltelefonos helyzettel igen rég foglalkoztam. Nos, teljes mélységében most sem fogok, viszont egy aktuális „melyik a legjobb ár/érték arányú modell?” körkép természetesen belefér a GameStar cikkei közé. Azért remélem, nem haragszotok meg, hogy a stream processzorokat most hanyagoljuk egy kicsit, de hát ubiszozon (meg gyümisali, telcsi és cejzsem a világcsit – Eskin) van amúgy is, a

Computexen bejelentett újdonságok tesztelésére pedig még várni kell. Apropó, mi a véleményetek Eskin köszöntőjéről? Szerintem frappáns lett (szerintem is! – Eskin), bár azt hozzá kell tennem, úgy kellett leállítani a lányt, simán túlírta a rászabott keretet (bármikor ledumálók bárkit a talpáról – Eskin). Ez a mi Eskinünk, aki egyébként mobiltelefonokat is szokott tesztelni, eme cikk elkészítésében azonban nem vett részt. Talán majd máskor...

## STÁTUSZSZIMBÓLUM VAGY HASZNÁLATI TÁRGY?

A mobiltelefon-vásárlás jelenleg erre a két szempontra bontható szét, azaz egyesek vélhetően kizárólag azért vásárolnak mobilkészüléket, mert szép, drága és senki másnak nincs még ha-

sonló sem, mások viszont a funkcionalitást, a racionális tervezést és az időtállóságot tekintik fontosnak. Hogy kinek nehezebb telefont gyártani? Erre a kérdésre nehéz választ adni. Azt gondolná az ember, hogy az egyszerűbb külsővel megáldott, felesleges funkcióktól megszabadított szoftvert futtató készüléket lehet könnyebben elkészíteni, a rengeteg extrával, luxuskörítéssel megjelölt típus pedig nagyobb odafigyelést, előkészítési fázist igényel a magas árszint miatt. A legtöbb esetben bizonyára így is van, ám a felhasználói igények olykor csúnyán megviccelhetik a gyártókat.

Úgy gondolom, a körképünkbe beválogatott mobiltelefonokkal sikerült a gyártóknak kielégítenie a kiszemelt célközönségeket, sőt, az 5 típus mind-

egyike olyan markáns jellemzőkkel bír, amikkel csak úgy vonzzák magukhoz a döntésképtelen, előzetes preferenciákat nélkülöző személyeket. Nézzük, melyek ezek a mobilok!

## MOTOROLA RAZR2 V8 – PENGE A NÉGYZETEN

A RAZR története 2004-be nyúlik vissza, amikor a mobiltelefonia világát fenekestül forgatta fel a Motorola V3, a penge. Nagyon sikeres modell volt, és több reinkarnációja is megjelent, amit egyre többen néztek rossz szemmel. A V3i, V3x, V3xx, Dolce&Gabbana és a többi kiadás nem sok újat hozott az alapváltozathoz képest, bár a V3xx már egy egészen más V3 volt, kár, hogy addigra már az amúgy kiemelkedő képességekkel rendelkező típus senkit sem érdekelt a rókabőr-effektus elhatalmaso-



## A RAZR TÖRTÉNETE 2004-BE NYÚLIK VISSZA, AMIKOR A MOBILTELEFÓNIA VILÁGÁT FENEKESZTÜL FORGATTA FEL A PENGE



Motorola RAZR2 V8

dása miatt. Mindenki izgatottan várta tehát az utód megjelenését, egy olyan új Pengét, amivel az amerikai gyártó ismét az élvonalba kerülhet. Az a bizonyos képzeletbeli lécsajnos igen magasra került a V3 által, az utódlás feladata tehát minden szempontból gondos előkészítést igényelt.

Aztán egyszer csak felbukkant V8, amely kapcsán már az első sejtelmes fotók arról adtak tanúbizonyságot, hogy a gyártó megtartotta az elődmodell sikeres vonásait, a formatervezés karakterisztikája alig változott. Megnőtt viszont a külső kijelző – QVGA-felbontás, 262 ezer színnel –, és jóval nagyobb, illetve kényelmesebb lett a billentyűzet is.

Tudásában a V8 a két évvel ezelőtti szintet hozza, a 3G ebből a modellből is hiányzik (a gyorsabb adatátvitelre is képes modellt V9-nek hívják). További kellemetlenség, hogy a V8 memóriája nem

bővíthető, cserébe többféle változat létezik belőle – 420 megabájtos és 2 gigabájtos memóriával rendelkező kiadás is megtalálható a boltok polcain, erre érdemes vásárláskor figyelni. Sajnos a V8 még abból az időből származik, amikor a Motorola-telefonok menüje komoly kihívásokkal küzdött a használhatóság terén, de aki ezt el tudja fogadni, szerethető és elegáns telefonra lehet a V8-ban, kultikusnak tekinthető formavilággal.

### NOKIA 5320 XPRESSMUSIC – ZENÉSZ ÉS MÉG OKOS IS

A Nokiat iszonyú nehéz feladat elé állította a Sony Ericsson. A Walkman széria oly közkedvelt lett a fiatalok körében, hogy egyszerűen nem lehetett megtervezni úgy a közeljövő terveit,

hogy abban ne szerepeljen pár zenemobil. Az XpressMusic márkanév egész ismertté vált a 2009-es évre, ami nagyrészt annak köszönhető, hogy a finnek az alsó és a középkategóriába pozicionálták a legtöbb muzikális újdonságot. Szerencsére a szolgáltatók is kedvelik az 5000-es zenetelefonokat, így ma nem nehéz találni olyan kártyás konstrukciót, amellyel ne szerezhethetünk be olcsón valamely színes-zenés modellt.

Az 5320 XpressMusic egy hagyományos formájú, sokoldalú zenemobil, amelynek szoftveres lelkét Symbian Series60 adja, vagyis egy okostelefonról van szó, bármennyire is nem ez látszik elsőre. A készülék bal oldalán találunk három zenevezérlő gombot, jobbra pedig a hangerőszabályzó és a kamera exponáló gombja került. Utóbbi két megapixeles, a minősége fejlelhető, arra viszont elég, hogy a vele készített képeket MMS-ben továbbküldhessük. Ahogy már említettem, a készüléken Symbian Series 60 3rd Edition FP2 operációs rendszer fut, annak minden előnyével. Olyan finomságok is kerültek a telefonba, mint például az irodai programcsomag, ami még a Nokia esetében is jellemzően az üzleti modellek sajátja.

Az 5320 XpressMusic megjelenése jelzi, hogy elsősorban fiataloknak szánta a gyártó, a telefon a Nokia zenetelefonjainál már megszokott piros vagy kék színben kapható, fekete elő- és hátlappal. Ennél a modellnél a funkciók között már megtalálható a 3G és a HSDPA is, tehát internetes szolgáltatásokban sincs hiány. Az 5320-hoz a gyári alapsomagban egy gigabájtos memóriakártya – maximum 8 gigabájtot kezel – és két részből álló, jó minőségű fülhallgató jár.

### NOKIA 6300(i) – ELEGÁNS HETKÖZNAPI TÁRS

Nehéz egy olyan Nokia felett ítélnem, ami tulajdonképpen egy olcsó-



Nokia 6300(i)

sított üzleti modellt, egy kis darab „hús”, amit odavetettek azoknak, akik nem hajlandók 60 000 forint körüli összeget kifizetni például egy E51-ért. Igazi néptelefon vált a 6300-ból, sőt, a cégek is előszeretettel választják ezt a típust a flottás előfizetés mellé. A fiatalság – azaz ti – elsőre szinte biztos, hogy nem ezt a készüléket választanák, hiszen a formájában nincs semmi izgalmas, még villogni sem lehet vele, ha az osztálytársak vagy a haverok nagy része is e típus mellett tette le a voksát. Aki viszont bevállalta, az egy ideig biztos nem akarja majd lecserélni.

A 6300 legnagyobb erőnye eleinte a Series 40 platform használata volt, hiszen ez az a felület, ami inkább való a nagy tömegeknek. Az S60 kicsit bonyolultabb, több megszokást igényel, nem véletlen, hogy inkább a drágább modellekhez kínálják, amelyeket nagyobb valószínűséggel vásárolnak meg haladó felhasználók. Az anyagválasztás létfontosságú mozza-



Nokia 5320 XpressMusic

|                        | Ár                    | Kijelző/színék száma                                        | Kamera                                 | Belső memória/bővíthetőség         |
|------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------|
| Motorola RAZR2 V8      | 49 900 Ft             | 2,2 hüvelyk (belső) és 2 col (külső) (240×320 pixel) / 256K | 2 megapixel, fix fókusz                | 420 MB vagy 2 GB/nem bővíthető     |
| Nokia 5320 XpressMusic | 49 200 Ft             | 2 hüvelyk (240×320 pixel) / 16 millió                       | 2 megapixel, fix fókusz                | 140 MB/microSD (512 MB a dobozban) |
| Nokia 6300(i)          | 38 900 Ft (47 900 Ft) | 2 hüvelyk (240×320 pixel) / 16 millió                       | 2 megapixel, fix fókusz                | 30 MB/microSD (512 MB a dobozban)  |
| Samsung L700           | 29 990 Ft             | 2,1 hüvelyk (176×220 pixel) / 256K                          | 2 megapixel, fix fókusz                | 40 MB/microSD kártyával            |
| Sony Ericsson K800i    | 39 000 Ft             | 2 hüvelyk (240×320 pixel) / 256K                            | 3,15 megapixel, autofókusz, Xenon vaku | 64 MB/M2 kártyával                 |





Sony Ericsson K800i

nat és ennél a mobilnál szerencsére részben a fémet, méghozzá a rozsdamentes acélt részesítették előnyben, ami nagyon jót tett neki. Arról nem is beszélve, hogy ezzel az élettartamát is jócskán megnövelték. Eleinte a mobil csak szürke-feketében volt kapható, aztán megjelent piros, fehér színekben, majd feketében. Ezzel persze elnyerte a női vásárlók kegyeit is, ami komoly fegyvertényt jelent ma egy mobilgyártó számára. Sajnos a 3G-s hálózatok támogatása nem szerepel a funkciók között, viszont az alapmodell sikere után a Nokia elkészítette az „i” verziót, ami ugyan továbbra sem 3G-s, ellenben Wi-Fi-modullal bővült. Ez utóbbi épp-hogy, az alapmodell pedig bőven 50 ezer Ft alatt vásárolható meg. Bármelyiket is választja az ember, tuti telefon birtokosa lesz!

### SAMSUNG L700 - 3G-S FÉMES OLCÓSÁG

A Samsung utóbbi években végrehajtott stratégiája egészen elképesztő, az első színes kijelzős T100-

## AZ ALAP KÉSZÜLÉK SÖTÉTSZÜRKE SZÍNE SEM VOLT CSÚNYA, ÁM A 007-ES VARIÁNS VILÁGOS EZÜSTBEVONATA GYÖNYÖRŰ

as telefon óta megállás nélkül törnek előre, és komolyan veszélyeztetik a skandináv márka piacvezető pozícióját. A finn telefonok kedvelői sokszor frusztrálnak érzik a koreaiak közeledtét, illetve azt sem lehet kellemes látniuk, hogy innovációs versenyben bizony komoly nyomás nehezedik kedvenc gyártójukra. A középkategória tán a „legvéresebb” hadszíntér, hiszen a mobilra éhes vevők többsége általában ezen a 25 000–40 000 Ft-os árszinten tömörül, az L700-at tehát kötelező volt jóra csinálniuk. Jelenleg, sikerült.

Az L700 kinézetében a Nokia 6300(i) köszön vissza, de azért természetesen a Samsungra jellemző jegyekkel. A fém használatáért itt is nagy dicséretet érdemelnek a készülék kiagyalói, hiszen egy 30 ezer forint körül kapható mobiltól mindenki azt várja, hogy műanyagból legyen, és azon belül is a rosszabbik fajtából. Az L700 nem ilyen: a szálcsiszolt fémburkolat sokkal magasabb kasztba tartozónak tünteti fel a mobilt.

A lényeg azonban nem itt, hanem az előlapi kamerán és azzal összefüggésben abban van, hogy az L700 3G-képes. Persze a listában több ilyen mobil is akad, de ilyen „csomagban”, ilyen árral párosítva nehezen találunk hasonlót. Magyarul ez azt jelenti, hogy akár a beépített böngészővel, akár egy utólag telepített Opera Mini segítségével (mi ezt ajánljuk inkább) nagy sebességgel használhatjuk az internetet.

A távol-keleti gyártók kijelzőiben mindig is jók voltak, így van ezzel a mobil is. Az L700 2,1 hüvelykes megjelenítője mindössze 176×220 képpont felbontású, mégis olyan érzése van az embernek, hogy eggyel magasabb szintű technológiát használ. De ez igaz mindenre: a Bluetooth, a microSD-kártyával bővíthető memória, az RDS-képes FM-rádió mind olyan funkció, amelyeket jóval ma-

gasabb árcédula mellé váránk. Az L700-nál mégis megkapjuk, úgyhogy érdemes próbálkozni vele – nem véletlenül lett második a listán.

### SONY ERICSSON K800I - JAMES BOND IS EZT HASZNÁLJA

Akárki akármit mond, Daniel Craig jól játssza James Bond szerepét, igaz, a Casino Royale-ra talán tényleg egy kicsit túl sok izmot szedett fel magára. Az angol titkosügynököt ebben a filmben is drágábbnál drágább eszközök segítik küldetéseinek sikeres teljesítése érdekében, amin viszont megakadt a szemem, az a pár másodpercre előbukkanó Sony Ericsson K800i ezüst változata, amelyet azóta a közvélemény James Bond Edition névvel áldott meg. Az alap készülék sötétszürke színe sem volt csúnya, ám a 007-es variáns világos ezüstbevonata egyszerűen gyönyörű. Sokáig álmodoztam egy ilyen készülékről, ám végül mégsem jutottam el a vásárlás pillanatáig.

Pedig kevés olyan telefon létezik, ami ennyire kiállta volna az idő próbáját, ahogy az a K800i tette. Szédületes még csak belegondolni is, hogy 2006-ban került piacra, most pedig 2009-et írunk. A mai napig ajánlható, nagyon jól eltalált darabról van szó. Egyik kollégám a megjelenésében vásárolt egyet, a mai napig megvan neki, pedig rengeteget használta. Egy kis kopás, joystickcsere természetesen történt, de még bőven a garancián belül. Amikor az ilyen-olyan tesztkészülékek után ismét „visszaköltözik” a telefonba, mindig úgy érzi, hogy hazatért.

Ha végigvesszük a Sony Ericsson K sorozatában azóta megjelent termékeket, akkor azt lehet látni, hogy sok-sok modell ugyanazt a házat, hardvert használta és csak külső változtatások történtek. A K800i a Cyber-shot családba tartozik, így a kamerája a mai napig megállja a helyét. Sőt, kevés olyan új

fényképezős mobilt kapunk, amelyek komolyan meg tudná szorongatni képminőségben. 2006-ban az autofókusz és a Xenon vaku igen nagy durranásnak számítottak. Ehhez járult még a 3G támogatása, a sztereó Bluetooth, az RDS-rádió, vagyis a multimédia teljes támogatása.

Apró hiba, hogy EDGE-hálózatokkal nem birkózik meg, vagyis ahol nincs 3G, ott csak a GPRS marad. Ez és a hardvert érintő kis hiányosságok azonban keveseket fognak ténylegesen bosszantani, a feljebb részletezett képességek bőven ellensúlyozzák az apróbb hibákat.

### ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE

Sajnos a nyomtatott újságban lehetetlen szavazásra bocsátani egy témát, pedig kíváncsi lennék arra, hogy kinek milyen mobiltelefonja van, leváltaná-e a Fantasztikus Ötös valamelyikére? Vagy netán mindenki Nokia N95-tel és Sony Ericsson Xperia X1-gyel rohangál? Csak nem. Ha mégis, akkor inkább fülem-farkam behúdom, és a jövő számban visszavágok valami utrabrutál videokártyával. **CS**



Samsung L700

|                        | EDGE/3G/HSDPA | Bluetooth/Wi-Fi | Méret/Tömeg              | Extra                                                                     |
|------------------------|---------------|-----------------|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Motorola RAZR2 V8      | ✓ / × / ×     | ✓ (A2DP) / ×    | 103×53×12 mm, 117 gramm  | Külső, érintésérzékeny zenevezérlő gombok                                 |
| Nokia 5320 XpressMusic | ✓ / ✓ / ✓     | ✓ (A2DP) / ×    | 108×46×15 mm / 90 gramm  | FM-rádió, Symbian oprendszer, dokumentum-megjelenítő, N-Gage kompatibilis |
| Nokia 6300(i)          | ✓ / × / ×     | ✓ (A2DP) / ✓    | 106×44×12 mm / 93 gramm  | FM-rádió, Nokia Maps (GPS nincs)                                          |
| Samsung L700           | ✓ / ✓ / ×     | ✓ (A2DP) / ×    | 109×46×13 mm / 107 gramm | FM-rádió, dokumentum-megjelenítő                                          |
| Sony Ericsson K800i    | × / ✓ / ×     | ✓ (A2DP) / ×    | 105×47×22 mm / 105 gramm | FM-rádió, RSS-olvasó, blog lehetőség                                      |



# GameStar

Hirdess ingyen  
és egyszerűen!

Keress a  
több mint 22 000  
hirdetés között!

## APRO.GAMESTAR.HU



<http://apro.gamestar.hu>

## A TUDOMÁNY, AMELY SZÓRAKOZTAT A FELFEDEZÉSEK, A TUDOMÁNY ÉS A TECHNIKA MAGAZINJA

**Félévente EXTRA különszám!**

**3. ÉVEZRED** újságárusoknál 695 Ft, előfizetőknek csak 490 Ft  
**EXTRA CD-VEL** újságárusoknál 1495 Ft, előfizetőknek csak 990 Ft

**3. ÉVEZRED** újságárusoknál 590 Ft, előfizetőknek csak 390 Ft

**KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!**

**3. ÉVEZRED**

**EXTRA**

**111 HIHETETLEN KATASTRÓFA**  
A FÖLD TÖRTÉNETÉBEN

**REVAI**  
NAGY LEXIKONA

**PLUSZ**





# NÉGY WEBKAMERA A 2 MEGAPIXELES LÁTÓHATÁRBÓL

Az azonnali üzenetküldő programok elengedhetetlen kellékévé nőttek ki magukat a webkamerák. Cikkünkben a legjobbakat mutatjuk meg

//PG

**N**EMRÉGIBEN VÉGEZTEM EGY CSÖPPNYI FELMÉRÉST ARRÓL, hogy manapság vajon hányan használnak, vesznek webkamerát, illetve, hogy a vételt követően mekkora arányban vannak azok, akik be is üzemelik ezeket a kis képrögzítő kutyúiket. Nos, mivel nem egy piackutató cégnél állok alkalmazásban, ezért csak az ismerősöket nyaggattam a fenti kérdésekkel, amelyekre a válaszok bizonyos szempontból a papírforma szerint alakultak. A már webkamerát használók száma igen nagy lett, gyakorlatilag nem volt olyan barát, barátónő, akinek ne lett volna a gépére kötve a kérdéses eszköz. Az új belépők tehát igen kevesen voltak, csupán egy ismerős mert bevallani, hogy neki bizony még nem adott meg ez a fajta élmény, de már gondolkodik a periféria beszerzésén. A második kérdés trükkösebb lett annál, mint ahogy azt korábban feltételeztem. A szavak összefüggő értelmezésével nem volt gond, a válaszok megfogalmazásával viszont annál inkább. Pontosab-

ban mondvá többen elbizonytalanodtak a helyes választ illetően. A beüzemelést persze mindenki megejtette anno, a vásárlást követően, ám többek nyilatkozata szerint pár napos használat után egyszerűen megunták a kamerát, és szépen porosodni hagyták az asztal egyik távoli sarkában. Előfordult, hogy végül ajándék tárgya lett a kis eszköz, a kezdeti lelkesedés totálisan kámforrá vált. Mik lehetnek az okai ennek a csalódási folyamatnak? Általában a kamera érzékelőjének minősége miatt kerülnek parkoló pályára ezek a kis eszközök, a boltban ugyanis ritkán – kb. soha – lehet kipróbálni a kiszemelt áldozatot. A kibontás után pedig már hiába szitkozódunk, a VGA-felbontású alapszenzorral járó képminőséget nehéz garanciális ügyintézés megindító hibával megmagyarázni. Szintén nagyobb probléma szokott lenni a megjelenített kép akadozása vagy a beépített mikrofon – ha van – recsegése. Az ember első gondolata ekkor mindig a pusztá hardver hibáztatása, pedig könnyen lehet, hogy a kamerához készített

szoftver vagy maga az üzenetküldő kliens nem bírja normálisan kezelni az eszközt. Ekkor reménykedhetünk abban, hogy egy közel jövőben megejtett szoftverfrissítés gyógyír lesz a bajunkra, de csak abban az esetben, ha a gyártó neve nem hasonlít valamely távol-keleti gyümölcsre, csokira, egyébre.

## A KAMERÁK, AMELYEKEL TUTI NEM JÁRUNK ROSSZUL

Már csak azért sem, mert a legújabb webkamerás divatot követik, azaz mind a négy delikvens 2 megapixeles CMOS-

érezkelővel kerül le a gyártósorokról. Jelenleg ez jelenti a csúcsot az elérhető árú webkamerák piacán, de ahogy később látni fogjátok, még ebben a szektorban is kialakulhatnak jelentős árkülönbségek. A végső döntésben tehát a végösszeg



Icon7 Cyrus T620





Microsoft LifeCam Show

fog elsősorban dönteni, de természetesen a felmutatott tudást, az adott képességeket is figyelembe kell venni. Kezdjük is gyorsan az egyik legdrágábbal, amely egyenesen Redmondból érkezett.

### MICROSOFT LIFECAM SHOW

A Microsoft hardvertermékei nem tartoznak a legolcsóbb kategóriába, de az árért cserébe garantáltan jó minőségű terméket kapunk remek szoftvertámogatottsággal. A LifeCam Show egy igen egzotikus darab a webkamera-piacon, ugyanis a beépített mágneseknek köszönhetően három különböző módon lehet elhelyezni – csíptetős, állványos és öntapadós –, attól függően, hogy asztali géppel vagy noteszgéppel szeretnénk használni, illetve az asztalon vagy moni-

toron szeretnénk-e elhelyezni. Véleményem szerint a mágnesek között lehetne erősebb kötődés, ugyanis nemegyszer sikerült levernem az állványról az aprócska kamerát. A dobozban található még egy műanyag tok, aminek akkor vehetjük hasznát, ha az eszközt noteszgéppel használjuk és szeretnénk magunkkal hordani anélkül, hogy megsérülne. A LifeCam Show képe világosan és félhomályban/sötétben lehetne egy picit jobb, ezen a téren csak a második helyre sorolható, de a mikrofon minősége az összes próbált típus közül ennél a modelnél a legjobb.

### LOGITECH QUICKCAM PRO 9000

A tesztmezőny második legdrágább szereplője a Logitech QuickCam széria Pro 9000-ese, amely az adatai alapján is komoly előnnyel indul a Carl-Zeiss lencsével, amelyben a teszt során nem is csalódtam, hiszen kiváló képminőséggel örvendeztetett meg világosan és sötétben egyaránt. Ugyanakkor sajnos előfordult, hogy a kamera autofókuszos rendszere tévedett és nehezen állt vissza a megfelelő élességre, de a probléma valószínűleg majd egy szoftveres frissítéssel orvosolható lesz. Ennek ellenére a Logitech kamerák mellé járó QuickCam szoftver volt a legjobb a próbált webkamerák szoftverei közül. A készülék oldalára szerelt mikrofon rögzített hangminősége jó, de a Microsoft LifeCam Show egy picit jobban teljesített e téren – tehát senki se gondoljon hatalmas különbségre.

A kamera rögzítési megoldása ötletes, így szinte bármire egyetlen mozdulattal feltehetjük (legyen az notebook, LCD- vagy CRT-monitor), viszont legyünk óvatosak, mert könnyedén lebukfencezhet,

ha hanyagul rádobjuk egy LCD-monitor kávjára és véletlenül erősebben meglökjük az asztalt.

### PHILIPS WEBCAM PRO SPC1330NC

Hatalmasnak tűnő objektív, szép dizájn, a QuickCam Pro 9000-hez hasonló rögzítés lenne a Philips receptje a győzelemre. A kamera jó fényviszonyok között nem teljesít rosszul, de sötétebb szobában nagyon rossz képminőséget produkál, illetve még a fényerőt sem tudja kellő mértékben kompenzálni, tehát ebből a szempontból abszolút utolsó helyre sorolható. A mezőnyben egyedül a Webcam Pro SPC1330NC-nek van sztereó mikrofonja, de hangminőségben nem éri utol vetélytársait. Itt még egyszer hangsúlyoznám, hogy az általunk próbált webkamerák mikrofonjai között nincs hatalmas különbség, tehát ne ez legyen az elsődleges szempont a választásnál.

Abból kifolyólag, hogy tesztünk során mindegyik hardverhez az internetről beszerezhető legújabb meghajtóprogramot és alkalmazást szerettem volna használni, a Philips kamera kapcsán még egy érdekes dologra hívnám fel a figyelmet. A gyártó hivatalos weboldaláról letölthető webkamera-program futtatására néhány vírusirtó w32/packed.themida fertőzést jelez, de a „themida” valójában nem vírus és nem is féreg, sőt még csak nem is káros alkalmazás, tehát a letöltés és telepítés idejére kapcsoljuk le a vírusirtó aktív védelmét.

### ICON7 CYRIS T620

A beviteli eszközöket és webkamerákat gyártó Icon7 csak nemrég lett ismert hazánkban, de máris bekerültek összeállításunkba a csúcsmoделlnek számító Cyris

T620-ssal, amely teljesítette a tesztre kiírt követelményrendszert.

A három részben kinyitható, mobiltelefon-szerű, apró felépítés egyedinek számított, így a gyártó elérte, hogy a kamera rendkívül kicsi helyet foglaljon, ugyanakkor állványa felépítését tekintve hasonlóan jó legyen, mint a Logitech vagy Philips kameráké – azaz az objektívet tartó rész is elforgatható. A Cyris T620 a négy közül a legolcsóbb webkamera, így érthetően ezt az összeget valahol meg kellett spórolnia gyártónak, ebből adódóan a szűk költségvetés áldozata a fókuszrendszer és az érzékelő páros lett. Ennek megfelelően jó fényviszonyok közt a negyedik helyre szorult, viszont sötétben sokkal jobb, mint a Philips, ráadásul a Microsoft LifeCam Show minőségéhez is közel jár. Hangminőségét tekintve szintén a Philips és a Logitech közé tehető, ami véleményem szerint nem egy rossz eredmény.



Philips Webcam Pro SPC1330NC

|                              | Microsoft LifeCam Show                             | Logitech QuickCam Pro 9000          | Philips Webcam Pro SPC1330NC | Icon7 Cyris T620             |
|------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| Ár                           | 22 000 Ft                                          | 20 370 Ft                           | 17 000 Ft                    | 12 000 Ft                    |
| Képezékelő                   | 2 megapixeles CMOS                                 | 2 megapixeles CMOS                  | 2 megapixeles CMOS           | 2 megapixeles CMOS           |
| Fókuszrendszer               | Fix fókusz                                         | Autofókusz                          | Autofókusz                   | Fix fókusz                   |
| Széles látószög              | Igen                                               | Igen                                | Igen                         | Igen                         |
| Maximális állókép-felbontás  | 8 megapixel (interpolált)                          | 8 megapixel (interpolált)           | 8 megapixel (interpolált)    | 5 megapixel (interpolált)    |
| Maximális mozgókép-felbontás | 2 megapixel                                        | 2 megapixel                         | 2 megapixel                  | 2 megapixel                  |
| Zoom                         | Digitális (5x)                                     | Digitális                           | Digitális (3x)               | Digitális (3x)               |
| Beépített mikrofon           | Mono                                               | Mono                                | Sztereó                      | Mono                         |
| Mikrofon-zajsűrés            | Van                                                | Van                                 | Van                          | Van                          |
| Arckövetés                   | Van                                                | Van                                 | Van                          | Van                          |
| Előny                        | Többféle elhelyezési lehetőség, kiváló hangminőség | Kristálytisza kép, remek szoftver   | Dizájnos, jó állványzat      | Alacsony árfekvés, praktikus |
| Hátrány                      | Drága, rövid kábel                                 | Rögzítési mechanizmus nem tökéletes | Sötétben nagyon rossz kép    | Fix fókusz                   |



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



**GRAFIKUS KÁRTYA**  
**MSI N260GTX-T2D896**

**ÁRA** 51 990 Ft  
**WEB**  
[www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)

A GTX 275 megjelenésével csöppet háttérbe szorultak a 216 stream processzorral felszerelt 260-as GeForce-ok, így nem meglepő, ha egyre alacsonyabb árakkal próbálják meg újra vonzóvá tenni eme termékeiket a gyártók. Az MSI teljesen referenciafelépítésű GTX 260-asa semmi extrát nem tud felmutatni a közvetlen rokonságával összevetve, ellenben nagyon korrekt áron kapható hazánk ismertebb számítástechnikai boltjaiban. A teljesítménye még jó ideig elég lesz a PC-s játékok világában, az utód érkezésére pedig még jócskán várni kell.



**MEREVLEMEZ**  
**WESTERN DIGITAL 2 TB GREEN POWER**

**ÁRA** 69 900 Ft  
**WEB**  
[www.wdc.com](http://www.wdc.com)

Minden egyes ilyen mérföldkő – márpedig a 2 terabájt az – esetében az első kérdésünk az, hogy mihez kellhet ekkora adat-tár? A kérdés megválaszolására inkább nem itt pazaroljuk a helyet, az új WD Green Power merevlemez viszont megérdemel pár karaktert. Az a szerencsés, aki megengedheti magának ezt a terméket, piacvezető HDD-mérettel lesz gazdagabb, továbbá egy olyan merevlemez kap kézhez, aminek kifejlesztése során az energiatakarékos működés is a fő szempontok között szerepelt.



**MONITOR**  
**LG M2394D-PZ**

**ÁRA** 84 000 Ft  
**WEB**  
[www.lge.com](http://www.lge.com)

Elsősorban magányosan elégedő személyeknek ajánlott az LG mindentudó, 23 hüvelykes képátlóval megáldott képernyője. A tetszetős külső mögött ugyanis nemcsak egy átlagos monitor szunnyad – az M2394D-PZ képes akár digitális tévéadások vételére is. Rengeteg ki- és bemenet található meg az eszköz hátulján, amelyek egy csoportja természetesen csak a tévés, másik része pedig csak a PC-s/házimozis felhasználásnak kedvez.



**FEJHALLGATÓ**  
**LOGITECH G35**

**ÁRA** 26 990 Ft  
**WEB**  
[www.logitech.hu](http://www.logitech.hu)

Ha van már egy profi játékos billentyűzeted és egered, akkor érdemes elgondolkodni további, játékokhoz elengedhetetlen kiegészítők beszerzésén is. A G35 a gyártó G-sorozatú termékeinek egyik legfrissebb darabja, segítségével soha nem tapasztalt hangélményekben lehet részünk, legyen szó akár FPS-ekről, RPG-król vagy sportjátékokról. A fejhallgató összesen nyolc hangcsatorna megszólaltatására képes, a fülre csatolt mikrofon pedig többirányú zajszűréssel rendelkezik.



**HANGKÁRTYA**  
**ASUS XONAR D2X**

**ÁRA** 44 900 Ft  
**WEB**  
[www.asus.com](http://www.asus.com)

Ki hitte volna korábban, hogy az ASUS a hangkártyák élvonalába küzdi fel magát? A termékek komolyan veszélyeztetik a Creative dominanciáját, ami leginkább a meghajtó-támogatás terén felfedezhető súlyos különbségekkel magyarázható. Természetesen az ASUS kapcsolatán beszélhetünk a példás támogatásról, de egyébként a hardverek tudása sem lebecsülendő. A D2X például rengeteg hangképzési technológiát támogat – Dolby, DTS, stb. –, a hangminőség terén pedig a PC-s audiózás egyik csúcstermékét ismerhetjük meg személyében.



**PENDRIVE**  
**KINGSTON DATA-TRAVELER VAULT 2 GB**

**ÁRA** 22 000 Ft  
**WEB**  
[www.kingston.com](http://www.kingston.com)

Adataink védelme nemcsak otthoni számítógépünkönél vált fontossá, hanem a hordozható adattárak esetében is egyre meghatározóbbak a különböző biztonsági eljárások. A Kingston DataTraveler Vault egyike azon pendrive-oknak, amelyek hardveres titkosítással óvják a feldolgozott adatokat. A 256 bit mélységű, AES-alapú módszerrel bizony nem lesz könnyű dolga annak, aki épp meglopna minket. E speciális biztonsági megoldásnak ugyan megkérjük az árát, ám jobb költeni, mint később megrémülni.



**TÁPEGYSÉG**  
**20 000 FT ALATT**

- ASUS A-45GA 450 W**  
kb. 14 000 Ft  
**WEB** [www.asus.com](http://www.asus.com)
- Chieftec DT450A2B 450 W**  
kb. 14 000 Ft  
**WEB** [www.chieftec.de](http://www.chieftec.de)
- CoolerMaster 460 W eXtreme**  
kb. 16 000 Ft  
**WEB** [www.coolermaster.com](http://www.coolermaster.com)
- Corsair CX 400 W**  
kb. 14 000 Ft  
**WEB** [www.corsair.com](http://www.corsair.com)
- Enermax EG-425AX-VE**  
kb. 18 000 Ft  
**WEB** [www.enermax.com](http://www.enermax.com)



**TÁPEGYSÉG**  
**20 000 FT FELETT**

- FSP EPSILON 600 W**  
kb. 26 000 Ft  
**WEB** [www.fsp-style.com](http://www.fsp-style.com)
- Gigabyte ODIN 720 W**  
kb. 26 000 Ft  
**WEB** [www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)
- InWin Commander 750 W**  
kb. 34 000 Ft  
**WEB** [www.inwin-style.com](http://www.inwin-style.com)
- Seasonic M12 500 W**  
kb. 31 000 Ft  
**WEB** [www.seasonic.com](http://www.seasonic.com)
- Thermaltake 650 W ToughPower**  
kb. 33 000 Ft  
**WEB** [www.thermaltake.com](http://www.thermaltake.com)



**DDR3**  
**MEMÓRIA-KITEK**

- Corsair XMS3 2 GB kit 1333 MHz**  
kb. 12 600 Ft  
**WEB** [www.corsair.com](http://www.corsair.com)
- CSX 4 GB Overclock kit 1333 MHz**  
kb. 22 000 Ft  
**WEB** [www.csx-memory.com](http://www.csx-memory.com)
- Kingmax 3 GB kit 1600 MHz**  
kb. 19 000 Ft  
**WEB** [www.kingmax.com](http://www.kingmax.com)
- Kingston 2 GB 1333 CL9 Kit**  
kb. 11 000 Ft  
**WEB** [www.kingston.com](http://www.kingston.com)
- Geil 2 GB 1333 MHz Value kit**  
kb. 10 000 Ft  
**WEB** [www.geil.com.tw](http://www.geil.com.tw)

## TOP TIPP

**ALAPLAP**  
**GIGABYTE EX58-EXTREME**

**ÁRA** 79 800 Ft  
**WEB**  
[www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)



A tajvani gyártónak nem az X58-as széria csúcán elhelyezkedő Extreme modell az első, speciális hűtéssel felszerelt alaplapja. Az Intel P45-ös lapkakészlet megjelenésére a Gigabyte anno rengeteg változattal készült. Sokak meglepetésére azonban a gyártó nemcsak a DQ6-os típusú képviselgette magát a csúcskategóriában, hanem megjelent az Extreme kiadás is, amely különleges lapkakészletű hűtésével vonta magára a felhasználók figyelmét. A Hybrid Silent Pipe néven elhíresült megoldás két részből állt, az északi híd bordájára épített vízűtéses csatlakozások mellé egy külön modul is felszerelhetünk, ami tulajdonképpen egy nagy kiterjedésű, hőcsövekkel megtámogatott bordázat volt. Az EX58-Extreme modellre is valami hasonló került, a memóriák azonban apróbb változtatásokat hajtottak végre az alapkoncepcióhoz képest. A Hybrid Silent Pipe 2 immáron nem egy összefüggő, rézalapú lamellarendszer, hanem a grafikus kártyákon található Multi-Core Cooling technológiához hasonlóan két külön részre bontott hőleadó segéd. Az északi hídra ugyan továbbra is két hőcsővel csatlakozik ez a modul, ám a nikkel bevonatú csövek ezúttal „csak” alumínium bordákhoz szállítják a meleget. Jóval könnyebb lett tehát az egy kártyahelyet elfoglaló kiegészítő, a felszerelése azonban továbbra is nagy odafigyelést igényel.

**MEMÓRIA**  
**CORSAIR DOMINATOR 4096 MB DHX KIT**

**ÁRA** 25 000 Ft  
**WEB**  
[www.corsair.com](http://www.corsair.com)



Az újabb játékok zöme sajnos megkívánja a 2 gigabájtól nagyobb rendszermemóriát, ezért ha a jövőben is szeretnénk minden új címmel játszani, ajánlott valami méretezesebb memóriakit beszerezése. A Corsair Dominator készlete az egyik legerősebb páros a DDR2-es piacon, ennél gyorsabb típus nem is érhető el a gyártónál. A kétszer két gigás modulokból álló csomag jelenleg körülbelül 25 000 forintot kóstál, ami nem is nevezhető rossz árnak annak fényében, hogy mire is képes maga a hardver. Az 1066 megahertzes üzemfrekvenciára és CL 5-5-5-15-2T időzítésekre hitelesített lapkák speciális hűtést kaptak, amely a DHX (Dual Path Heat Exchange) nevet viseli. Szükség is van erre a két hőleadó felülettel megáldott bordára, hiszen a feljebb közölt adatokat 2,1 voltos üzemfeszültség mellett érhetjük el biztonságosan.





## BELÉPŐ

### 100 000 Ft-os PC

|                               |                               |                  |
|-------------------------------|-------------------------------|------------------|
| <b>Processzor</b>             | AMD Athlon X2 5400+EE 2.8GHz  | 17 000 Ft        |
| <b>Processzorhűtő</b>         | CPU tartalmazza               | 0 Ft             |
| <b>Alaplap</b>                | Gigabyte GA-MA78G-DS3H        | 23 000 Ft        |
| <b>Memória</b>                | CSX 1GB DDR2-800 CL5          | 3000 Ft          |
| <b>Grafikus kártya</b>        | Gigabyte R467D3-512I          | 22 000 Ft        |
| <b>Hangkártya</b>             | Alaplapra integrált           | 0 Ft             |
| <b>Winchester</b>             | Hitachi Deskstar P7K500 320GB | 13 000 Ft        |
| <b>DVD-író</b>                | LG GH22NS40 SATA              | 5000 Ft          |
| <b>Ház</b>                    | Cooler Master RC331 Elite     | 9000 Ft          |
| <b>Táp</b>                    | FSP ATX-350PNF                | 7000 Ft          |
| <b>ÖSSZESEN</b>               |                               | <b>99 000 Ft</b> |
| <b>Gyorsabb VGA-kártyával</b> | Gainward 9600 GT 512 MB       | +6000 Ft         |
| <b>Gyorsabb memóriával</b>    | GeIL 2x1 GB 1066 MHz Ultra    | +8000 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

|                               |                               |                   |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------|
| <b>Processzor</b>             | Core 2 Duo E7300 2,66 GHz     | 30 000 Ft         |
| <b>Processzorhűtő</b>         | Artic Cooling Freezer 7 Pro   | 6000 Ft           |
| <b>Alaplap</b>                | Gigabyte EP43-DS3             | 25 000 Ft         |
| <b>Memória</b>                | Kingston HyperX 2x1024 MB     | 11 000 Ft         |
| <b>Grafikus kártya</b>        | Sapphire Radeon HD 4770       | 31 000 Ft         |
| <b>Hangkártya</b>             | Alaplapra integrált           | 0 Ft              |
| <b>Winchester</b>             | Samsung Spinpoint T166 500 GB | 16 000 Ft         |
| <b>DVD-író</b>                | LG GH22NS40 SATA              | 5000 Ft           |
| <b>Ház</b>                    | Thermaltake Soprano           | 29 000 Ft         |
| <b>Táp</b>                    | Enermax Cyclops 400 W         | 14 000 Ft         |
| <b>ÖSSZESEN</b>               |                               | <b>167 000 Ft</b> |
| <b>Gyorsabb VGA-kártyával</b> | MSI R4850-2D1G-0C             | +8000 Ft          |
| <b>Gyorsabb processzorral</b> | Core 2 Duo E8400 3 GHz        | +14 000 Ft        |

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

Játékteljesítmény ★★★★★



## HIGH END

### 240 000 Ft-os PC

|                             |                              |                   |
|-----------------------------|------------------------------|-------------------|
| <b>Processzor</b>           | Intel Core 2 Duo E8400 3 GHz | 44 000 Ft         |
| <b>Processzorhűtő</b>       | Cooler Master Hyper TX 2     | 5000 Ft           |
| <b>Alaplap</b>              | MSI P45 Neo3-FR              | 31 000 Ft         |
| <b>Memória</b>              | OCZ Reaper HPC 2x2048 MB     | 18 000 Ft         |
| <b>Grafikus kártya</b>      | Gainward GeForce GTX 260     | 59 000 Ft         |
| <b>Hangkártya</b>           | Alaplapra integrált          | 0 Ft              |
| <b>Winchester</b>           | WD Caviar SE16 500 GB        | 19 000 Ft         |
| <b>DVD-író</b>              | LG GH22NS40 SATA             | 5000 Ft           |
| <b>Ház</b>                  | Cooler Master CM 690         | 21 000 Ft         |
| <b>Táp</b>                  | Corsair TX 650               | 27 000 Ft         |
| <b>ÖSSZESEN</b>             |                              | <b>229 000 Ft</b> |
| <b>TV-tuner kártyával</b>   | Leadtek Winfast PxDVR3200 H  | + 24 000 Ft       |
| <b>Különálló hangkártya</b> | 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 jelentene neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

## PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE

### INTEL

#### Intel Socket 775/Dobozos

|                              |           |
|------------------------------|-----------|
| Core 2 Quad Q9550 / 2,83 GHz | 72 000 Ft |
| Core 2 Quad Q9400 / 2,66 GHz | 60 000 Ft |
| Core 2 Quad Q8200 / 2,33 GHz | 43 000 Ft |
| Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz  | 52 000 Ft |
| Core 2 Duo E7300 / 2,66 GHz  | 30 000 Ft |
| Pentium E5200 / 2,5 GHz      | 18 000 Ft |
| Pentium E2200 / 2,2 GHz      | 17 000 Ft |
| Celeron E1400 / 2 GHz        | 11 000 Ft |
| Celeron 430 / 1,8 GHz        | 10 000 Ft |

### AMD

#### AMD Socket AM2/AM2+ Dobozos

|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| Phenom II X4 940 BE / 3 GHz      | 54 000 Ft |
| Phenom II X4 920 / 2,8 GHz       | 53 000 Ft |
| Phenom X4 AM2+ 9950 / 2,6 GHz    | 42 000 Ft |
| Phenom X4 AM2+ 9550 / 2,2 GHz    | 33 000 Ft |
| Phenom X3 AM2+ 8750 / 2,3 GHz    | 25 000 Ft |
| Phenom X3 AM2+ 8450 / 2 GHz      | 21 000 Ft |
| Athlon 64 X2 AM2 6000+ / 3 GHz   | 18 000 Ft |
| Athlon 64 X2 AM2 5200+ / 2,6 GHz | 16 000 Ft |
| Athlon 64 X2 AM2 4850e / 2,5 GHz | 16 000 Ft |
| Athlon 64 AM2 LE-1640 / 2,6 GHz  | 10 000 Ft |

## ALAPLAPAJÁNLÓ

### INTEL

#### Intel Socket 775

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| Asus Maximus II Formula | 62 000 Ft |
| Gigabyte EP45-Extreme   | 52 000 Ft |
| J&W JW-X48D2 Extreme    | 46 000 Ft |
| MSI P45 Neo3-FIR        | 29 000 Ft |
| ASRock P43R1600 Twins   | 22 000 Ft |

### AMD

#### AMD Socket AM2/AM2+

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| Asus M4A79 Deluxe     | 48 000 Ft |
| Gigabyte MA790GP-UD4H | 36 000 Ft |
| MSI KA790GX           | 26 000 Ft |
| ASRock A780FullHD     | 18 000 Ft |
| J&W JW-G82UM-PVHD+    | 18 000 Ft |

# KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT MSI WIND NETTOP D130

**A NETTOP D130-AT KIS-SÉ MEGLEPŐ MÓDON WINDOWS VISTA HOME BASIC VÁLTOZATÁVAL HOZZÁK FORGALOMBA HAZÁNKBAN, AMI AZ INTEL ATOM PLATFORM KORÁBBI TELJESÍTMÉNYÉT ISMERVE TALÁN EGY PICIT MERÉSZ DÖNTÉSNEK TŰNHET.** Jól tudják ezt a gyártónál is, ezért ebben a gépben debütál elsőként az a 330-as CPU-típus, amelyben két, 45 nanométeres gyártástechnológiával gyártott Diamondville mag található. A központi egység 1,6 gigahertzes alapórajelen ketyeg, és 533 megahertz üzemfrekvenciájú rendszerbuszon keresztül kapcsolódik a kissé koros 945GC lapkakészlethez. Az egymagos Atomnál is

alkalmazott HyperThreading-technológia természetesen a 330-asnál is használható, magyarul szólva az operációs rendszer összesen négy processzorszálát oszthat ki saját maga és a különféle alkalmazások számára. Egyéb jellemzőit tekintve a kétmagos Atom megegyezik az elődmodellel, egyedül a lapka fogyasztása növekedett meg a duplázásnak köszönhetően. Aggodalomra azonban semmi okunk, a komplett konfiguráció fogyasztása így sem lépi át teljes terhelés esetén a 40-42 wattot. Nyugalmi állapotban körülbelül 5-6 wattal kevesebbre számíthatunk, ami bizony a mai magas fogyasztású komponenseket elnézve szinte jelentéktelennek tűnik.

A D130 mindezt úgy éri el, hogy gigabites vezetékes és b/g szabványú vezeték nélküli hálózati vezérlő is megtalálható a váza alatt. A beépített meghajtó sem a hordozható számítógépek világából érkezett, egy teljesen átlagos méretekkel rendelkező, hűsszoros DVD-írási sebességre képes optikai egység köszön vissza a masina előlapjáról. A 160 gigabájtos merevlemezről először azt hittük, hogy egy 2,5 hüvelykes, noteszgépekbe tervezett variáns, ám hamar kiderült, hogy csupán a Western Digital egyik, 3,5 hüvelykes Caviar Blue típusáról indul az előre telepített Vista Home Basic operációs rendszer. **GS**



## GameStar 92

Ára: kb. 105 500 Ft

Játékra ugyan csak korlátozottan alkalmas, hétköznapi feladatokra viszont elegendő a D130 teljesítménye



# 10 ÉVES A GAMESTAR VI. RÉSZ

Elkapott minket a nyár 10 éve is.

//Gyu

**H**IHETETLEN, HOGY ROBOGNAK A HÓNAPOK, MÁRIS ITT AZ OKTÓBER, amikor pontosan 10 éves lesz a GameStar – egyelőre azonban még élvezzük ki a nyarat. Nézzük, mi is történt a nagyvilágban 1999 júniusában. A hónap első napján jelent meg az eredeti Napster, Bhutánban a király engedélyezte a televíziózást, Brazíliában egy börtönből nem kevesebb, mint 345 rab szökött meg, Kolumbia bejelentette, hogy nemzeti összjövödelmébe bele fogja számítani a drogbevételeket is (akkortájt kb. 500 milliárd dollár), a koszovói háború javában zajlott, az Apple kiadta az első iBookot.

## MITISÍR A PC-X

A borítón a kollegák bőszen hirdették, hogy beszámolnak az E3-ról (amely 10 év múlva is a júniusi számba kerül majd). Címlapon a *Warzone 2100* és a *Might and Magic VII* – akkortájt sem volt a június túl erős hónap. Amint belelapozunk az újságba, egyből a nagy előfizetési akció nyertese, Koncz Győző bukkan elő Abdáról. Aki ismeri őt adja át neki, hogy

ezúton is gratulálunk és érdekelne minket, mi lett a világ egyetlen, kézzel festett Carmageddon robogójával. A nagy cégek kínálatai mellett feltűnt, hogy jó néhány név mára már nincs a biznissben – Blue Byte, GT Interactive, Havas, Infogrames, Mindscape, Psygnosis stb. Mindenesetre a Ubisoft is csak szerényen húzódtott meg a háttérben, nem volt ennyire gigász, mint manapság. A jövő hardverei között ott található a force feedbackes egér – nekem is volt, jogosan bukott meg. Pelace tesztelte a *GTA London 1969*-et, míg az *Imperialism 2* szép kövér 5-öst kapott. Jégkorong témában még versenyben volt az Actua, a hardverrovatban pedig LED kollégánk videokártyákat hajtott túl. Kilenc egér összehasonlítása mellett elért egy Voodoo 3-teszt is.

## JÁTÉKHÍREK 1999 JÚNIUSÁBÓL

„Az angol Codemasters kiadó egy ugyan-csak angol fejlesztőcsapatot vásárolt meg, a *Sensible Soccer* és *Cannon Fodder* programjairól ismert Sensible

Software-t. A cég fejlesztésében készülő új játékokról még nem esett szó, de nagy esély van a *Cannon Fodder* folytatására.”

„Az Electronic Arts bejelentette, hogy a januári megjelenés óta több mint egymillió darabot szállítottak le a Maxis *Sim City* sorozatának harmadik epizódjából, a *Sim City 3000*-ből.

A cég emellett azt is bejelentette, hogy hamarosan elkészül a játék macintoshos verziója is, amelyhez minimum egy 180 megahertzes PowerPC szükséges, 32 MB RAM-mal.”

„A Tantalus Interactive véglegesítette a *South Park Rally* szerződését az Acclaimmal. Bár a cég már január óta fejleszt a játékot, a szerződés csak az E3-on készült el. Az amerikai rajzfilmen alapuló játék megkapta a filmgyártótól a szükséges jogokat, hogy felhasználhassa a rajzfilm teljes környezetét, szereplőit. A *South Park Rally* több platformra is elkészül, a PC-s változatot karácsony környékén tervezik kiadni.”  
„A Sierra Studios szeptemberben megjelenő realtime stratégiai játékának,

Settler, vagy nem Settler, ez itt a kérdés



És a hetedik napon megalkotá a *Might and Magic VII*-t



London, ahogy még sosem láttad





Sid Meier nélkül nem az igazi

## A SIERRA BEJELENTÉSE SZERINT LEVELORD, AZAZ RICHARD GRAY IS TERVEZ PÁLYÁT A HALF-LIFE: OPPOSING FORCE-HOZ

a *Homeworld*nek az egyik zeneszámát a Yes együttes szerzi. A szám címe természetesen *Homeworld* lesz, és az együttes előadja majd nyári turnéja során is, és következő albumára is felkerül.

„A Loki Entertainment Software bejelentette, hogy a *Civilization: Call to Power* után idén még három sikeres PC-s játékot dolgoznak át a Linux operációs rendszerhez. A szerződéseket a következő programokra kötötték meg: *Myth II: Soulblighter* (Bungie), a *Railroad Tycoon II: The Second Century* (PopTop Software), valamint a Delta Tao Software *Eric's Ultimate Solitaire*-je.”

„Internetes *Settlers III*-ranglistát állított fel a Blue Byte. A egyéni- és klánlistát a neten zajlott küzdelmek alapján fogják rangsorolni. Az értékelésnél a következőket veszik majd figyelembe: a játékosok tapasztalata, nyert játékok száma, játszott pályák és nemzetségek száma.”

„Egy érdekes ötlet: a Diesel ruhagyártó cég szerződött az Interplay-jel. A játékforgalmazó *Kingpin* című, nemsokára a boltokba kerülő játékában a karakterek Diesel-cuccokat viselnek majd, és a pályákon Diesel-logókat kell majd gyűjteni.”

„A Sierra bejelentése szerint Levelord, azaz Richard Gray is tervez pályát a *Half-Life: Opposing Force*-hoz. Levelord munkái eddig híresek voltak, ő tervezett pályát a *SiN*-hez, a *Duke Nukem 3D*-hez is. A *Half-Life* hivatalos kiegészítésében 12 multiplayer pályát találhatunk majd, mind olyan kaliberű tervezőktől, mint Levelord, valamint folytatódik a single player története: visszatérhetünk a *Black Mesa*-ba az új szörnyek ellen harcolni. A kiegészítő megjelenése októberre várható.”

„Új videó látott napvilágot a *Max Payne*-ről, a *3D Realms* közzétette a játék 1999-es, E3-ra készült bemutatóját. A *Max Payne* egy lineárisan játszható történetre alapuló játék lesz, amelyben

New York sötét utcáin mászkálhatunk. Sajnos a készítőik még nem említenek megjelenési dátumot.”

„A Sierra bejelentette, hogy az azonos nevű tévésorozaton alapuló *Babylon 5* űrhajó-szimulátora végleges nevet kapott, a játék *Babylon 5: Into the Fire* címmel fog a boltokba kerülni, a tervek szerint szeptember környékén.”

### HARDVERES HÍREK

A Matáv egy újabb kedvezményt vezetett be, amelynek lényege, hogy havi bruttó 8000 forintért cserébe egy általunk megadott számra irányuló beszélgetési díjnak csak 20 százalékát kell fizetnünk. A szám bármilyen, helyi hívású díjazással rendelkező szám lehet (tehát a 40-es és 51-es „körzetre” is érvényes az akció), a kapcsolási díjat viszont nem csökkenti a kedvezmény.

Számításaink szerint csúcsidőben majdnem 16 óra, kedvezményes időszakban pedig valamivel több mint 50 óra beszélgetés (vagy internetezés) után térül meg a befizetett 8000 Ft, így feltételezhető, hogy nem a magánfelhasználók fogják igénybe venni ezt a lehetőséget (tekintve, hogy ha a 150 forintos kedvezményt minden nap kihasználjuk este 6-tól másnap 7-ig, akkor is csak 4500-4650 forintba kerül egy hónapra a ma-



A Símek ekkor még a házakban bújdokoltak



ximum 403 óra internet...). „A Creative Labs mostanában dobja piacra MP3-walkmanét, a Creative NOMAD-ot. A készülék 32 és 64 MB memóriás változatban lesz kapható, FM-rádiót is beépítenek, és egy LCD-kijelző is lesz rajta, melyen a szám címét lehet majd látni. A nagyobb változatban a második 32 MB memóriát egy flash kártya adja. Egy »dokkolóállomás« segítségével lehet majd a PC-re csatlakoztatni a NOMAD-ot, ami azért előnyös, mert nincs szükség állandó kábelhúzógatásra. A NOMAD képes lesz hangfelvételt készítésére is, a hardver 64 megabájtnyi memóriájába mintegy 4 órányi hang rögzíthető. A Diamondhoz hasonlóan a Creative is létrehozott egy honlapot az MP3-walkman támogatására, a [NOMADWorld.com](http://NOMADWorld.com)-ot. „A Terratec német hardvergyártó cég kiadta DMX típusjelzésű hangkártyáját, amely a Sensaura támogatásával készült ESS Canyon3D DSP chipre épül. Ez a kártya az első, amely a Sensaura közel tíz éves fejlesztésének eredményeként született MultiDrive technológiát használja 3D-hangzás előállítására. A kártya támogatja a DirectSound3D API-t, valamint a Creative Labs EAX szabványát is, továbbá a Sensaura MacroFX 3D-jét, mely bővíti a DirectSound3D adta lehetőségeket.” „Az S3 Inc. bejelentette, hogy fel fogja vá-

sárolni a Diamond Multimedia Systems Inc.-t. Az S3 két területen is előretörést vár a szerződéstől: kulcsszerepet a hálózatok alkalmazásában (például internetes eszközök, otthoni hálózatok), amelyet a Diamond e területen szerzett tapasztalataira kíván alapozni, valamint a Diamond és az S3 nálunk jobban ismert profilját, a multimédia eszközök gyártását is előrelendítené a két élvonalbeli gyártó egyesülése.”

„Letölthető a GameLaunch 1.5-ös shareware verziója. A GameSpy alkotóinak új szoftvere egy univerzális konfigurátor, mellyel több játékprogramot is beállíthatunk igényeink szerint. Lehetőségünk adódik különböző 3D-beállítások módosítására, a játékok irányításának megváltoztatására, valamint a program konvertálni is tud a támogatott játékok konfigurációi között. A támogatott játékok: *Quake I-II*, *Quake 3 Test*, *Hexen II*, *Unreal*, *SiN*, *Half-Life*.” „A Microsoft bejelentette, hogy elkészült a *Pandora's Box* demója, amely letölthető a játék homepage-éről. A különféle logikai játékokat tartalmazó program készítője az az Alexey Pajitnov, aki az eredeti Tetris-t tervezte.” Hardverfronton e havi csúcsgépünk a Lord Computer BeaST-je volt 219 000 forintért a következőket adta: Celeron800, 128 MB RAM, 6,4 GB HDD, Voodoo2 16 megabájt RAM, 15 hüvelykes monitor stb. **GS**



32MB memória, ma már egy fél dalra sem elég



A hangkártya, ami meghozta a minőségi hangzást a PC-re



# AION FEJLESZTŐI NAPLÓ

Brian Cox, a játék producere beavatott minket néhány kulisszatitokba...

//Gyu



**A** HOGY KÖZELÍT AZ ÉV VÉGE, úgy tudunk meg egy-re több információt az év egyik nagy MMO-durranásának aposztrofált *Aion*ról. Egyébként is aktuális a játékról beszélni, hiszen végre lezajlott az első európai béta, és június 19-én elindul a második is: a szerencsések máris belenézhetnek, illetve ízelítőt kaphatnak, milyen is a játék. Erről e havi számunkban egy béta-tesztet olvashattok, most azonban inkább merüljünk el a játékkészítés mélységeibe.

## MI TART MÁR ENNYI IDEIG?

A legeslegfontosabb kérdés (az után, hogy „jobb-e, mint a *WoW*” – ami nagyjából minden második kérdés) az az, hogy mi a fészkes fenéért nem játszhatunk már vele? Koreában már nagy siker, Kínában is már az open bétát tolják (sőt, talán meg is jelent,

mire ezt olvassátok), akkor minket, európaiakat miért tojnak le ilyen magáról? Először is ne feledjünk valamit – amikor a *WoW* piacra került, a kínai és koreai változatai jóval később készültek el, lévén a *WoW* nyugati fejlesztés. Azonban az *Aion* keleti – eredetiben koreaiul szól hozzánk és ezt kell majd angolra és németre fordítani. Ehhez azonban rengeteg szöveget le kellett fordítani, amivel nagyon sok meló van, a sok quest és a sztori miatt az *Aion* ugyanis elég szövegintenzív játék. S ez mind nem elég: a kiadónak, az NCSoftnak igazán szüksége van a fejlesztőcsapatra, hiszen egy-egy adott nyelvi változat piacra dobásánál előfordulhatnak gondok, bajok, problémák – az egész csapatnak azonnal kell tudnia reagálni egy-egy felmerülő nehézségre. Ezt pedig úgy nem lehet, hogy közben a kínai változatot is hegesztik. A jó for-

dításhoz viszont az is kellett, hogy a megfelelő íróemberek, akik készítik a fordításokat, illetve az angol nyelvű szövegeket, játszhassanak a játékkal, hogy teljesen tisztában legyenek a dolgokkal, a sztorival, a környezettel. Ne fordítsanak félre félreérthető dolgokat, ha maguk is jól ismerik a questet. A mostani béta-hétvége fő fókusza is a fordítási hibák, elgépelések, rossz fogalmazások keresése volt a játék által mutatott szövegekben. S van még egy nagyon fontos aspektus – nem szeretnék a játékot nyáron kiadni, amikor az amerikaiak és az európaiak leginkább a tengerpartokon lógatják a lábukat és eszük ágában nincs a gépük előtt kockulni, hogy toljanak valami MMO-t.

## MIT KELL AZ EURÓPAIAKNAK TENNI?

Sokan azt hiszik, hogy egy játék ide-







## A SOK-SOK QUEST ÉS A SZTORI MIATT AZ AION ELÉG SZÖVEGINTENZÍV JÁTÉK

gen nyelvű fordítása egyszerű folyamat. Ámde egy olyan bonyolult projektnél, mint az *Aion*, nincs így. Nézzük csak meg, milyen aspektusokkal kellett az európai csapatnak foglalkoznia: fel kell építeniük egy hálózatot, ahol komplett támogatást adnak a játéknak attól kezdve, hogy miként telepíthetjük egészen addig, hogy el kell készíteni a kézikönyveket, szinkroni-

zálni kell a videókat. A feladatok a következők: hálózati támogatás, lokalizáció angolra, franciára és németre, az összes hang elkészítése (a mostani bétában a koreai eredeti hangok vannak benne), az összes nyelvi patch elkészítése, a játék kézikönyvének létrehozása, hálózati szolgáltatás támogatása, minden komponens minőségbiztosítási tesztelése, felhasználó

lói támogatás. Aztán még pénzügyi és technikai támogatás, PR és marketing, a patch-ek integrálása a launcherben, ingame segítség, oktatóvideók elkészítése – ehhez a rengeteg dologhoz bizony nagyon sok idő kell. Ennek persze meg is lesz az ára – az európai gyűjtői kiadás (gy.k.: *Collector's Edition*) várhatóan mintegy 70 euróba (körülbelül 19 500 forint), a sima játék pedig 50 euróba (mintegy 14 000 forint) kerül majd. A két kiszerezés 30 ingyenes játéknapot tartalmaz majd – a havidíj várhatóan 13 euró (3600 forint) körül lesz. Elvileg június 9-től a játék az ismertebb, nagyobb boltokban/áru-

házakban előrendelhető lesz. További részletek az előrendelők jutalmairól és egyéb pénzügyi konstrukciókról a közeli hónapokban várhatóak. Addig is azoknak, akik kíváncsiak, milyen lesz az *Aion*, érdemes a közösségi oldalakra járni, elolvasni a felhasználók tapasztalatait, illetve figyelni különböző weboldalakat (többek között a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)) *Aion*-kulcsot osztogató akcióit. Abból kiindulva, amit az első európai bétán tapasztaltunk (a hatalmas tömegnyomorról beszéltek), igen csak nagy az érdeklődés. Stay tuned – ahogy a művelt norvég Franciaországban mondaná az olasz pincérnek...

## INTERJÚ BRIAN COX PRODUCERREL

**Lesz valamilyen különbség a játék ázsiai (eredeti) és nyugati (amerikai/európai) változatai között?**

Az *Aion* készítése során mindig a globális piacra fókuszáltunk – a világ minden tájának és nemzetének figyelmét és fantáziáját meg szeretnénk ragadni. Mindegyik terület küld visszajelzéseket és ez alapján változtatunk egyes dolgokat, de maga a játék explicit módon úgy lett tervezve, hogy mind a négy teritórium játékosainak szóljon.

**Miért tűnt el a játék nevéből a *Tower of Eternity* alcím?**

Ez egy marketingdöntés volt. A lényege az, hogy magára a termékre fókuszáljon a vásárló. Az *Aion*t folytatólagosan fejlesztjük majd kiegészítővel, és mindegyiknek lesz saját címe. Úgy gondoljuk, az *Aion* önmagában is egy elegáns, de mégis erős cím.

**Milyen lesz a szerverelosztás Európában? Lesznek francia/német/spanyol szerverek is? Vagy csak angolok?**

Flexibilisek maradunk a kérdésben, a különböző szerverek támogatásában. Specifikus angol, német és francia szer-

veink lesznek, és ajánlásaink lesznek más nyelvű játékosok számára is, melyik szerveret használják majd.

**Hogyan fogja az *Aion* kezelni az adott szerver két oldala közötti létszámkülönbséget? Hogyan lesz ez kiegyensúlyozva?**

Nagyon robusztus balanszrendszerünk van, amely csak akkor teszi lehetővé egy adott karakter létrehozását, ha a két faj között egy bizonyos arány megvan. Ezt a rendszert már nagy sikerrel használtuk előző indulásainkkor is és az egyensúly megőrzése pont az a terület, ahol alig kaptunk reklamációkat. Itt is ugyanezt a modellt követjük majd, és engedélyezzük majd az előrendelőknek, hogy előbb induljanak, mint a többiek. Ezeknek a játékosoknak is be kell tartaniuk a balansz-előírásokat, de ez csak jó fog tenni a korai kezdőknek is.

**Miért pont a CryEngine-t választottátok az *Aion*hoz? Esetleg ezzel könnyebb volt dolgozni?**

Azt hiszem, a válasz azonnal kiderül, amint a felhasználó belép a játékba. (Nevet.) A CryEngine nagyon szépen megjeleníti a gyönyörűen kidolgozott vi-

lágót, mindezt jó teljesítménnyel, ami jól fut majd szinte minden játékos gépen.

**Hol lesznek találhatóak az európai szerverek? És miért pont ott, ahol?**

Németországban rezidálunk, a felméréseink és kutatásaink alapján itt találtuk meg az optimális európai helyszínt. Ugyanazt az adatközpontot használjuk, mint amit más, Európában futó játékainkhoz is.

**Az ilyen típusú játékokhoz általában rengeteg GM-re, azaz játékmesterre van szükség. Van esetleg felvétel ilyen pozícióba? Ha van, akkor hogyan lehet jelentkezni, hogyan lehet egy *Aion*-közösségi tag GM?**

Természetesen folyamatosan keresünk tehetséges, képzett, profi, lelkes csapattagokat. Aki kíváncsi a konkrét állásajánlatokra, kattintson a weblapunkra: <http://eu.ncsoft.com/en-gb/jobs/index.html>.





# A SIX DAYS IN FALLUJAH-BOTRÁNY

Vajon mennyire erkölcsös egy még véget nem ért háború feldolgozása?

//Mayer

**H**ÁBORÚS TÉMÁKAT FESZEGETŐ VAGY ÉPPEEN PONTRÓLPONTRA FELDOLGOZÓ JÁTÉK VAN BŐVEN A PIACON, gondoljunk csak a *Medal of Honor* vagy a *Call of Duty* sorozatra, de nem kell feltétlenül a második világháború mezein járunk, említhetnénk akár a *Battlefield Vietnamot* is. Számos videojáték adott lehetőséget az elmúlt években arra, hogy a háborúk borzalmait átélhessük. Persze a borzongás azért messze volt, mert valljuk be, ezek a játékok szórakoztatni akarnak bennünket, nem pedig a lelkiünket megtörni, ahogy azt egy háború szokta. Számunkra persze könnyű az, hogy nem azonosulunk teljesen a képernyőn látható eseményekkel, hiszen személyesen nem éltük át a borzalmakat. Azonban mi van akkor, ha a társadalom egy olyan játékkal találja szembe magát, amely egy olyan történelmi eseményt dolgoz fel, ami még nem is ért véget?

## NÉPI NEMTETSZÉS

A 2003-ban kezdődött iraki háború, avagy a második öbölháború ugyan ke-



**AZ IDŐ MÚLÁSÁVAL A JÁTÉKVILÁG ÉRETTÉ VÁLHATOTT EGY OLYAN PRODUKTUMRA, AMELY A HÁBORÚ BORZALMAIT TÁRJA ELÉNK**

vesebb hírrel szolgál napjainkban, azonban a katonai kampány valójában mindmáig tart. Az Atomic Games fejlesztői az itt dúló harcokat kívánták feldolgozni a *Six Days in Fallujah* címre keresztelt játékkal. A *Close Combat* sorozattal jelentős tapasztalatot szerző gárda tagjai nem holmi egyszerű lövöldözős játékot kívántak megalkotni. Elmondásuk szerint a fegyverek és az akciók ellenére ez egy lélektani túlélőhorror, amely realisztikusan kívánja feleleveníteni a Fallujahban történt harcokat. Az áprilisban bejelentett fejlesztés mögött a Konami állt kiadóként, azonban a társadalom hamar keresztet vetett a készü-

lő termékre. Veteránok és háborúellenes szervezetek keresztüztüébe került a fejlesztés, a Konami pedig nem tehetett mást, mint azt, hogy megvonja támogatását és feladja kiadói szerepét. A rövid életet megélt *Six Days* azonban nem az a fajta játék, amely a sülyesztőbe kerülésével a köztudatból is hamar távozik. Az eset olyan kérdéseket vet fel, hogy vajon mikor is lehet egy történelmi eseményt adaptálni, illetve hogy a társadalom meddig kezel a videojátékokat egyszerű játékként?

## MAMI, ÉN MÁR FELNÖTTEM EHHEZ

A videojátékok, mint azt nagyon jól tudjuk, szórakoztatni akarnak, azonban a világban sokan nagy határozásokra és mosolygós arcokra gondolnak a „szórakoztató” kifejezés hallatán. Holott a szórakoztatóipar már régen kinőtte ezt a szintet, a legjobb példákat a filmvilágból tudnánk kiemelni. A nagyvászon nemcsak vígjátékok és komédiák eleve- nednek meg, de morális kérdéseket feszegető drámák, illetve gyomorforgató horrorfilmek is. Emlékezzünk csak vissza a *Black Hawk Down* – Súlyom vég-







veszélyben című filmre, amelyben egy nem is olyan régen megesett eseményt, a szómáliai Mogadishuban történt amerikai hadműveletet mutattak be. A filmről természetesen senki nem jött ki örvendezve, azonban kétségtelen, hogy szórakoztató és tanulságos két óra volt. A kérdés tehát mindössze az, hogy videojátékok terén mikor válik elfogadhatóvá egy ilyen produktum? A *Six Days in Fallujah* esete tovább feszegeti ezt

a kérdést. Rengetegen gondolják úgy, hogy az iraki háború eseményei még túl komoly kérdéskört képviselnek ahhoz, hogy holmi játékként feldolgozásra kerülhessenek. A probléma csupán az, hogy kevesen látják a változásokat a videojáték iparban. Az egykoron Pacman és Mario kalandjain felszerűlő ifjak mára már felnőtté váltak, és a casual gamingnek köszönhetően drasztikus mértékben nőtt a játékra nyitott célkö-

zönég. Ráadásul rengeteg olyan játék látott már napvilágot, amely messze áll a vidám, vicces és komolytalan kifejezésektől. Gondoljunk csak egy *Resident Evilre* vagy egy *Dead Space-re*, ahol a félelmünk kerül terítékre, vagy a *Mass Effect* morális kérdéseire. Az idő múlásával a játékvilág éretté válhatott egy olyan produktumra, mely a háború borzalmaival tárja elénk.

lesztésében is segédkezett már, azonban ő is óvatosan nyúlna az iraki témához. Szerinte a videojátékok fontos szerepet töltenek be a különböző történelmi események bemutatásában, azonban amikor olyan dolgok kerülnek terítékre, amelyek a mindennapok vezető híreiként szolgálnak, érdemes elővigyázatosnak lenni. Nap mint nap szembe-sülünk a sebesültek és holtak képeivel a média ablakán keresztül, ezeket pedig általában a politika használja fel.

## Nyilatkozatok a játékkal kapcsolatban

„Nem túl jó az Atomic Games kreatív direktorától az, hogy egyszer azt mondja, hogy a háború borzalmaival akarják prezentálni, máskor pedig azt magyarázza, hogy szórakoztatni akarnak” – **DAN ROSENTHAL, IRAKI HÁBORÚS VETERÁN**

„Számunkra a videojátékok interaktívak, és egy egész generáció által ismert médium. Ezért is szeretnénk ezeken keresztül olyan problémákat felvetni, melyek fontosak és aktuálisak. A videojátékok nekünk nem csupán játékszerek” – **PETER TAMTE, AZ ATOMIC GAMES ELNÖKE**

„Lehetetlen olyan realiztikus háborús játékot csinálni, ami mókás – a háború nem móka és kacagás –, de lehetséges egy olyan élményt adni, amely tanulságos, rokonszenves és elgondolkodtató” – **IAN BOGOS, VIDEOJÁTÉK-KUTATÓ**

„Ha úgy gondolják, hogy a riporterek, filmkészítők és videojáték-fejlesztők nem részesei a világ eseményeinek és tetteik nincsenek hatással a társadalomra, akkor tévednek” – **JOHN ANTAL, HÁBORÚS VETERÁN ÉS TANÁCSADÓ**

„Végeredményben, ez mégiscsak egy játék” – **KONAMI**

### JOBBKÉZ ÉS BALHOROG

Az iraki háború feldolgozása azonban nemcsak az ott megesett friss borzalmak miatt vet fel kérdéseket, hanem a politikai helyzet miatt is. Láthattuk a tévében nap mint nap, ahogy az amerikai elnökválasztás durva formákat öltött. Egyik oldal a háború támogatására buzdította híveit, míg a másik a háború ellen. Lehet bármennyire is hűen bemutatni az iraki háború eseményeit, az egyik oldal úgyis magáévá teszi az alkotást. A *Six Days* esetében ez még inkább igaz, hiszen gondoljunk csak bele, ha valóban egy realiztikus „nézdahátam” akciójátékról van szó, akkor tökéletes toborzó propagandává válhat az egyik oldal számára, azonban egy túlélőhorror esetén éppen elborzasztaná az embereket a játék és a másik oldal malmára hajtaná a vizet. Elég csupán egy picikét kibillenni az egyensúlyból, az ilyen érzékeny témák esetében máris ugranak az emberek. John Antal háborús veterán több játék fej-

### HAT NAP, ÉVEK MÚLVA TALÁN

A Konami kezdeti lelkesedése hamar megbicsaklott, mikor számos oldalról érte támadás a *Six Days in Fallujah*. Azonban a játékot fejlesztő Atomic Games nem szándékozik letenni gyermekéről, és új kiadót keresve próbálják a nagyérdemű elé tárni az alkotást. A fejlesztés még így is eltarthat néhány évig, addigra talán végleg kivonulnak az amerikai csapatok Irakból, és mindenki lezártnak tekint majd a háborút. Érdekes, hogy filmek és könyvek már jelentek meg az eseményekkel kapcsolatban, azonban a tömeg inkább szereti amolyan külső szemlélként nézni az eseményeket, mintsem személyesen, egy virtuális térben átélni azokat. Talán egy nap elérünk oda, hogy a videojátékokat is egy lapon emlegetik majd a filmművészettel, és nem holmi játékszerként kezelik azokat, hanem a komoly témák fejlesztésére is alkalmas médiumként. **GS**



# MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,  
nézned és olvasnod!

Az ember csak kapkodja a fejét, Miskolc igazi világvárosa lett a szimfonikus metált játszó csapatoknak (s nem érdemtelenül), közben esnek-kelek a terminátorok, süllyednek a rockhajók és ömlenek a jobbnál jobb lemezek. Ez a júniusi Másvilág – az olvasásához, nézéséhez és hallgatásához jó szórakozást kívánunk!

Gyu

TOP  
TIPP

(film)

## Terminátor: Megváltás //Sophiaso

**A MIKOR EGY FILMNEK ZSENIÁLIS a plakátja, az ember hajlamos kicsit jobban várni, mint a hónap többi mozgóképét.** No nem mintha a *Terminátor – Megváltás* rá lenne szorulva a plakátos hírverésre: az eddig Arnold Schwarzenegger nevével fémjelzett filmsorozat új darabjának már jóval a megjelenése előtt nagy előszele volt, köszönhetően a sikeres és kultikus elődöknek, valamint Christian Bale (a film főszereplőjének) netre kikerült, a forgatáson tanúsított botrányos viselkedésének.

Természetesen utóbbi leginkább csak jót tett a film hírének, és a színészre sem haragudhatunk, hiszen a legújabb *Terminátor* teli van komoly jelenetekkel, amelyek nagy színészi kvalitást igényelnek (*ehő... egy filmet néztünk? – Eskin*) – megbocsátható hát, hogy mikor forgatás közben megzavarták, Mr. Bale kikelt sodrából. A kis kitérő után nézzük, milyen lett az év egyik legjobban várt filmje!

Lassan úgy tűnik, a nagy remake-ek és folytatások évét írjuk (épphogy eltelt az év első harmada, de már a *Star Trek* és a *Terminátor* is műsorra került), amelyeknél nem ok nélkül merül fel a kérdés, hogy vajon mennyire kell ismerni az előző részeket, az egész franchise-t ahhoz, hogy él-

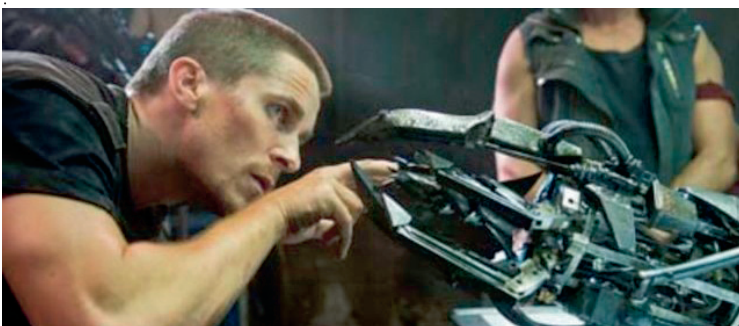
vezni tudjuk az alkotást. Szerencsére a *Terminátor – Megváltás* maximálisan nézhető mindenféle előzetes tudás nélkül; az utalásokról, easter eggekről ugyan a laikus néző lemarad, de a történet érthető, a karakterek megismerhetőek, és összességében nézhetjük a filmet úgy is, hogy először találkozzunk a terminátorok fogalmával, vagy épp csak annyit tudunk, hogy Schwarzi régen itt szerepelt hírnevének egy részét. A film elején belecsöppenünk az emberek és a gépek közti háború kellős közepébe, ahol John Connor (Christian Bale), valamint Marcus Wright (Sam Worthington) kalandjait követjük végig a túlfejllett és rebellis mesterséges intelligenciával szemben, amely félreértésekkel, balladai homállyal, tököss akcióval, valamint egy icipici romantikával van fűszerezve. A pazar szereplőgárda adja a film lelkét, a főszereplőkön kívül érdemes megemlíteni a mostanság hihetetlenül mázlista Anton Yelchint, aki nemrégiben Charlie Bartlett-ként vált ismertté, ebben az évben pedig a két nagyágyú film: a *Star Trek*, valamint a *Terminátor* egy-egy szerepét is megkapta – esetünkben nem kisebbet, mint Kyle Reesét (a kulcsembert). Felbukkan még a zseniális Helena Bonham Carter is, valamint a hihet-

len nevű Moon Bloodgood színésznő, aki az új *Terminátor*nak köszönhetően talán felemelkedhet, így más alkotásokban is visszaköszönhet majd ránk. Leginkább azok járnak jól a filmmel, akik kétórányi izgalomra, látványra, akcióra vágnak: az ilyen ambíciójú nézők nagyon jó helyen kapirgálnak, mert ezen a három dolgon nem spóroltak a készítők. De hiába a látvány, az izgalom: valami mégis hiányzik a filmből, és bár elégedetten távozzunk a moziból, a végeredmény csak egy kick-ass akciófilm, aminek várni fogjuk a folytatását, meg fogjuk venni DVD-n, de valahogy mégsem nyújt maximális élvezetet. A *Terminátor – Megváltás* mégis olyan film, amelyre érdemes beülni fanoknak és nem fanoknak egyaránt, és akik hiányolnák Arnold Schwarzeneggert, nos... Azoknak annyit mondanék, hogy a jelenleg Kalifornia kormányzójaként működő színész nem hagyhat ki egy *Terminátort* sem...

GameStar



Akció a javából





(film)

## Rockhajó

//Gyu

**G**ONDOLHATNÁNK, HOGY EZ már megint valami bugyuta magyar fordítása egy sokkal sikkebb, cizellátabb című filmnek, de nem: ez pont az, amit kapunk, ha megnézzük a filmet. 1966-ban vagyunk, Amerikában lassan kitörőben a hippiláz, Európában a rockzene népszerűbb, mint valaha, közeledik 1968 – minden szempontból forradalmi a korszak. Ugyanakkor az ultrakonzervatív angol kormány nem nézi túl jó szemmel, hogy a fiatalságot „megrontják” egynemű, semleges vízekről adást sugárzó, a fennálló szabályokat nem tisztelő, fésületlen, bárdolatlan és modortalan DJ-k. A harc elkezdődik, rengeteg mókával, kacagással, zenével, rengeteg csinos nővel stb. Eleddig még nem is lenne ez a dolog nagy durranás, lévén a történet nem valós tényeken alapul. A közvéleményt erősen megosztja ez a film, aminek több oka is lehet: egyrészt akiben a rock'n'roll életérzésnek a szikrája sincs meg, az tuti végigásí-

tozza az egészet – annak az egobajnok DJ-k idióta seggfejeknek tűnhetnek, akik eltorzult értékítéletüket önmegvalósításra használják. Ugyanez igaz azokra, akik a '60-as évek végének igen laza erkölcsiségét nehezen viselik – hiszen ez a film „csak” szex, drugs and rock'n'roll! Azonban ha olyan filmnézők vagyunk, akikben buzog a rock'n'roll szív, akik átérzik a korszak forradalmi nagyszerűségét (s most zeneileg értem), akik elviselik a szabad erkölcsiséget, akik bírják a bájos angol humort, akkor számunkra telitalálat lesz ez a film. A karakterek ugyanis remekbeszabottak – a két sztár DJ (a Báró és Kevin) elsőrangú figura, a hajón lakó többi emberrel nem is beszélve (az én fő kedvencem persze Dr. Dave). Ezek a különös egyéniségek élnek-halnak azért, amit csinálnak, Bob például majd' vízbe fullad, hogy Grateful Dead lemezét megmentse – elképesztően jó jelenet. Báró pedig a legvégsőig kitart – az egész olyan, mint egy boldog úttörőtábor, egy irigylésre méltóan 0–24-es rockbuli. Ilyen hely lenne való nekem is 2009-ben. S ezt a filmet is sokszor megnézem majd, hogy a bennem élő rock'n'roll életérzés lángolhasson és loboghasson, ahogy a filmben is teszi...

GS ★★★★★

A rakendroll örök és elpusztíthatatlan!



(CD)

## Stratovarius - Polaris

//Gzu

**N**AGYON VÁRTAM MÁR EZT a lemezt – egyszerűen hadd emeljem ki a legfontosabb nótákat. A *Deep Unknown* egyből az arcunkba vágja Johansson mester elegáns billentyűjátékát és a jó kis zúzást. Igazi neoklasszikus progresszív dal, gitárcirádákkal, lendülettel, ritmusváltásokkal, néhol Shadow Gallery-dalokra emlékeztető kórusokkal és hangulatokkal (ez pedig nekem sokat számít, mert a Shadow Gallery az isten!). 2009 progresszívmetál-terméséből már ez a dal önmagában is kiemelkedik, Matias, az új gitáros pedig egyből bizonyít, teker egy nagyon fájni szólót benne. Ahogy mondani szokták, így kell egy albumot kezdeni. A lemez harmadik nótája az egyik kedvencem, ez a *King of Nothing* – egészen kiváló progresszív gyöngyszem, fantasztikus masirozáseffekkel, kiváló dallamvezetéssel, nagyon jó énekkel és talán a legjobb billentyűs-teljesítménnyel az egész lemezen. Nem egy egyszerű,

könnyű dal – olyan, mint ami egy metáloperából vagy valamilyen koncepció albumról szökött meg. Az ötödik dal a várva várt lassú nóta, ezúttal a *Winter Skies* címet viseli. Tipikus Strato-ballada, szép dallammal, kiállásokkal, hangulatos háttérbillentyűzéssel, kiváló énekkel és nagyon lírai zongorázással, szívhez szóló gitárszóval. Tényleg nagyon szép dal, jól oldja az előtte hallható *Blind* sodró lendületét. A lemez vége a két részből álló *Emancipation Suite*. Első része (*Dusk* – azaz szürkület) súlyos, egykori progresszívrock-klasszikusokat felidéző dalvezetésű: az erős kezdetet szép líra követi, hősies színezetet adva a dalnak – inkább tűnik megzenésített versnek, mint klasszikus rockdalnak, döbbenetes mennyiségű érzéssel és hangulattal, egymásnak felelgető gitár- és billentyűszóval, katarzissal. Második része (*Dawn* – hajnal) már a katarzis lejátszódása után, a szituáció megoldásakor játszódik, néhol Pink Floyd *the wall*os megoldásokkal emlékeztetve a hallgatót, hogy ez nem egy hétköznapi rocknóta. Kotipelto pedig mindent belead, minden érzést, szépséget, fájdalmat... Fantasztikus befejezés egy kiváló albumnak.

GS ★★★★★

Már majdnem a tökéletesség – nem hiányzik Timo Tolki!





## Epica – The Classical Conspiracy (CD) //Gyu

**M**ISKOLCOT MA MÁR NEM nevezhetjük „Az” acélvárosnak – inkább a szimfonikusokkal tűzdelt metál fővárosának. A Therion után most az Epica jelentkezik egy Miskolcon rögzített koncertalbummal. A 2 CD-ből álló kiadvány első lemeze inkább a szimfonikus darabokra fókuszál – régi (*Dies Irae, Stabat Mater Dolorosa, In The Hall of the Mountain King, Adagio Dvorzsáktól*), frissebb (*The Imperial March, Spiderman Medley, Pirates of the Caribbean*) és „epikus” (*Palladium, Unholy Trinity* stb.) klasszikusokat mutat be fantasztikusan. Aki meg szeretné tenni első lépéseit a szimfonikus zene irányába, ezt a korongot hallgassa meg először (persze azért ott van az Epica is mellettük a metál

teljes tárházával). A második CD pedig (inkább az első CD 13. dalától kezdve) már Epica-dalokra koncentrálna. Magáról az albumról mit lehetne elmondani? Akik ott voltak, egybehangzóan azt állítják, hogy fantasztikus volt, ezt a koncertlemez meghallgatva ebben lehet is valami. Simone Simmons hangja csodásan szárnyal, a zenekar tagjai virtuóznak, a közreműködő szimfonikusok (kibővített Reményi Ede kamarazenekar) igazi mesterei szakmájuknak.



GS ★★★★★

Elképesztően fantasztikus koncert, csodás album

## Amorphis – Skyforger (CD) //Gyu

**R**ÉGÓTA KÖZISMERT A FINN zenekar kötődése a finnek nemzeti eposzához, a Kalevalához. A *Skyforger* esetében ez egy közvetlen kötődés, hiszen ez a koncepció album a Kalevala egyes fejezetei alapján készült. S itt máris álljunk meg: aki az Amorphis klasszikus death metálját várja – nos az várhat jó darabig. Ugyanis ez a lemez inkább közelít a progresszív metál irányából, sokkal cizelláltabb, változatosabb. Dallamosabb, mint akár a melodikus halálmétalosok. Ez pedig nagy csalódást okozhat a hardcore Amorphis-rajongóknak, hiszen a *Silent Waters* igazi death metál album volt, most pedig a zenekar ismét visszavezett „más vizekre”. Azonban mielőtt bárki köpködne, hadd védjem meg ezt az

albumot – egyrészt egy koncepció lemezről van szó, aminek adaptálódnia kell a témához. S a téma jellege miatt sokszor a folkos, gótikus hangzások helyénvalóbbak, mint a dupla lábdobos galoppozások. Itt jegyzem meg, hogy a lemez kimonodottan NEM kemény; megvannak ugyan a heavy riffek, de inkább rockkategóriájú keménykedés ez, mint metál – és bár néhol van egy kis hörgés is, illeszkedik a történethez.



GS ★★★★★

Rajongók lehet, hogy nem szeretik, nekem kellemes meglepetés volt

## The Parlor Mob – And You Were A Crow (CD) //Gyu

**A Z AMERIKAI ROCKZENEKAR** szó szerint azt játssza, ami a stílus besorolása: rockzenét. Semmi modernség, újdonság, cizellálás, szinti, szupertorzítás – ez az a muzsika, amit a hatvanas évek végén kitaláltak, a Jersey-ből származó fiúk pedig 2008-ban elővették és ugyanazt tolják. Megelevenedik a Steppenwolf, Led Zeppelin, Free, Bad Company világa, s a zenekar blues gyökereit is kristálytisztán meghallani. Sőt továbbmegyek: Mark Melicia énekes akár egy mai Zepben is tolna, Robert plantszerű hangja pedig igencsak meghatározza a banda megszólalását. Ugyanígy a dalokban is megvan a Led Zeppelin komplexitása, így talán ez a zenekar a legjobb „hivatkozási

pont”, ha a The Parlor Mob albumát meg szeretnénk vizsgálni. A dalok jók, a '30-as évek bluesának és a '60-as évek brit rockzenéjének mai amerikai elegye kellőképp kellemes hallgatnivaló. A gond csak az, hogy a Led Zeppelinnel hasonlítani bizony együtt jár azzal a kellemetlen következménnyel, hogy a Zep az egyik legnagyobb rocklegenda – a cipőjüket csókolgatni sem lenne túl egyszerű, nemhogy felülmúlni őket.



GS ★★★★★

Led Zep Made in Jersey in 2008

## Másnaposok (film) //Sophiaso

**L AS VEGAS, MINT A BŰN ÉS az instant házasságok Mekkája, gyakran jelenik meg a filmvásznon:** ide a történet szerint csupán azért megy a négy jóbarát, hogy egy utolsó görbe estével ünnepejék meg egyikük leendő házasságát. Persze a dolog nem lesz ilyen egyszerű, végül a néző a szereplőkkel együtt próbálja kideríteni, hogy mi történhetett az emlékezetes, de teljesen homályba vesztett este alkalmával. Columbót meghazudtoló eszközökkel kell szereplőinknek kideríteniük olyan kérdésekre a választ, mint például hogy hogyan került egy tigris a fürdőszobába... A film legjobb pillanatai is ezzel az állattal kapcsolatosak, és még

jó néhány eszement és nagyon vicces poént tartogat számunkra a *Másnaposok*. A film egyedüli szépséghibája Zach Galifianakis színész, aki az egyik főszereplőt alakítja: jelenetei viccesek, de kicsit sok van belőlük, így ebből az emberből is kicsit sok lesz a mozi végére. Elsősorban ómiatta csappan meg az értékelés, de a néhány őrületes és fergeteges poén miatt érdemes beülni rá a mozikba.



GS ★★★★★

Egy kis poén, egy kis fejfájás...



(film)

## A dolgok állása

// Sophiaso

**A DOLGOK ÁLLÁSA EGY VÉR-  
BELI BŰNÜGYI DRÁMA: végig  
pörögnek az események,  
csakúgy, mint Columbónál,  
a néző itt is a nyomozóval együtt  
bogozza ki a történet fonalát és  
jön rá a konklúzióra.** Természetesen  
csavar itt is van, de az valahogy  
mégsem sikerült tökéletesre; sok  
filmmel együtt *A dolgok állása* is  
abba a hibába esett, hogy túl sokat  
akart, túl nagy csattanót a történet  
végére, amely ugyan egészen jól  
sikerült, de érzünk hiányosságokat,  
ráadásul megmagyarázatlanul  
marad nem egy fontos dolog is  
a történetben. A színészekre nincs  
panasz, számomra ez volt a leg-  
meglepőbb tulajdonsága a filmnek,  
ugyanis nem egy olyan szereplője  
van, akit nem kifejezetten kedvelek,

élen a főszereplő Russell Crowe-val.  
A dolgok állásába mégis jól beleil-  
lettek mind, és bár nem sikerült őket  
most sem megkedvelnem (na jó,  
Rachel McAdams kiválót alakít, és  
ezennel levettem a nem szeretem-  
listámról), kétségtelenül rátermett  
szereplőgárdát sikerült összeho-  
zani a filmre. Mégér egy misét, ha  
épp nem megy jobb a moziban, de  
egyébként felejthető alkotás.



GS ★★★★★

A minisorozat azért sokkal jobb volt

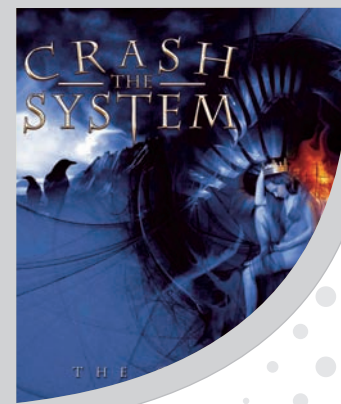
## Crash the System – The Crowning

(CD)

//BZ

**KÉTSZEMÉLYES SVÉD  
DALLAMOS-ROCK PRO-  
JECTRŐL VAN SZÓ, ame-  
lyet egy Sören Kronqvist ne-  
vű dalszerző, és egykori gátfu-  
tó bajnok (!!!), valamint Daniel  
Flores dobos/producer hozott  
össze.** Gátfutás ide vagy oda, a le-  
mezen akkora nóták sorakoznak,  
mint ide a galaxis széle. Természe-  
tesen AOR/hard rock vonalon mo-  
zognak a szerzemények, de modern  
megoldásokkal, cseppet sem poros  
hangszereléssel – ami pedig a non  
plus ultrája a korongnak, az a „fel-  
használt vokalisták névsora: Göran  
Edman, Mats Levén (két Malmsteen  
mellett feltűnt, azóta énekes-ikon-  
nak számító svéd csoda), valamint  
Thomas Vikström a Talk Of The  
Townból és Björn Jansson a Tears

of Angerből. Csak utóbbit nem is-  
mertem eddig, de a többiek ne-  
ve garancia volt már meghallga-  
tás előtt, és nem okoztak csaló-  
dást. Egy-két töltelekebb daltól (és  
a furán statikus dobhangzástól) el-  
tekintve nagyszerű lemez a *The  
Crowning*, simogatja a fület, szóval  
csak ajánlani tudom.



GS ★★★★★

Svéd ének-esszencia

(CD)

## Jorn – Spirit Black

//BZ

**ÍGÉRETESEN INDUL JORN  
LANDE, AZ ÉVTIZED EGYSZÉ-  
LEGNAGYOBB rockénekesé-  
nek új lemeze.** A kissé ötletlenebb-  
nek, halványabbnak bizonyult utóbbi  
korongok után a csattogós-málhá-  
zós intro a klasszikus, Worldchanger  
lemezes Tungur Knivurra emlékez-  
tet. És valóban, erős dalok kerültek  
a Spirit Blackre, mindenképpen erő-  
sebbek, mint legutóbb – talán ebben  
a kissé „vérfrissített” zenekar is se-  
gíthetett. A dalok persze továbbra is  
az északi, újkori dallamos metalt ve-  
gyítik a Whitesnake és társaik ál-  
tal fémjelzett klasszikus rockkal, és  
Jorn hangja továbbra is kiköpött  
Coverdale, csak ugyebár az öreg Covi

apó már csak szeretne így énekelni.  
Igaz, Jorn is egyre többet rekeszt,  
remélhetőleg nem lesz ebből is vala-  
mi szétkarcolt, öreges ál-hang tíz év  
múlva, mint ahogy az már több kollé-  
gával előfordult sajnálatosan. Mind-  
egy, lényeg az, hogy a két éve még az  
A38-on szétcsúszott alkeszként to-  
tyogó szőke viking újra ereje teljében  
bömböl, mi pedig szeretjük ezt.



GS ★★★★★

Újra bömböl a viking

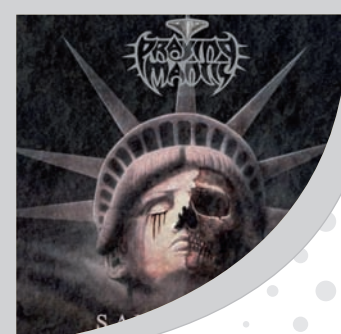
## Praying Mantis – Sanctuary

(CD)

//BZ

**JELENLÉGI OLVASÓINK TA-  
LÁN MÉG SZÜLEIK KÓSZÁ  
EROTIKUS ÁLMAIBAN  
sem szerepeltek, amikor a Praying  
Mantis kiadta első lemezét 1981-  
ben, és ezzel a NWOBHM (New  
Wave Of British Heavy Metal)  
egyik megalapozója lett.** Sajnos  
a csapat a „kult” státuszt sosem tud-  
ta anyagi elismeréssel párosítani, ezért  
valahogy végigbukdácsolták az el-  
múlt évtizedeket, hol feloszolva, hol  
újjaalakul(gat)va, folyamatosan válto-  
zó felállással küszködve. És bizony, ilyen  
hányatott életút közben még a legfé-  
mesebb elem is karcos lesz, meg persze  
puha, mint a vaj. Ezt érzem a 2007-es,  
legújabb felállásban nyomuló Praying

Mantis esetében is. A dalok persze  
nem rosszak, de Mike Freeland kis-  
sé küszködő éneklése, vagy a néha fu-  
rán melódiadús, ámde erőtlen szerze-  
mények alapján már furán elhinni, hogy  
ez a banda annak idején megreformál-  
ta és újraindította az angol heavy metal  
színteret, olyan bandáknak nyitva kapu-  
kat, mint az Iron Maiden. Nem rossz a  
*Sanctuary*, csak... Valahogy semmilyen.  
Annak viszont jó. Értitek...?



GS ★★★★★

Fémtelenedett az imádkozó sáska



KÖVETKEZŐ  
SZÁMUNK  
MEGJELENIK  
JÚLIUS  
16.

# MAX PAYNE 3

Annak idején, amikor finn scene kóderekből meg grafikusokból megalakult a Remedy, kevesen sejtették, hogy a világ egyik legjobb akciójáték-fejlesztő csapata jött létre. Letették az asztalra a Max Payne-t, amely akciójáték témában rengeteg újdonságot és nagy sikert hozott, aztán jött a *Max Payne 2*, jön az *Alan Wake* és... dobpergés... a *Max Payne 3*! Azonban ezt már nem a Remedy készíti, hanem a Rockstar Vancouver (kis ismeretlen cégecske), így a siker szinte garantált! A játék első igazi, nemzetközi bemutatójára minket is meghívtak, így helyszíni tudósításban számolunk majd be arról, milyen is lesz a *Max Payne 3*, mit várhatunk tőle és egyébként is teletömünk titeket exkluzív infókkal.



FUEL

A Codemasters mostanában igen erős lett autós játékokból, gondoljunk csak a *DIRT*-re például. Most pedig itt a *Fuel*, amely mindenféle járművet tartalmazó versenyzős játék; nyitott, posztapokaliptikus világban játszódik, amelyet a globális felmelegedés tett tönkre – tombolnak a tornádók, a homokviharok. A játék területe 14 400 négyzetkilométer, amelyet teljesen szabadon bejárhatunk 75-féle, 6 különböző osztályba sorolt járművel.



PROTOTYPE

Valamelyik nap Boe, mazur és én együtt bámultuk a *Prototype* új honlapját, ahol a főhős emlékeibe mi magunk is bekerülhetünk, ha van Facebook oldalunk – nem semmi fun volt, és maga a játék is lesz. Igazi superhősként randalírozunk majd Manhattanben, miközben azt próbáljuk kideríteni, voltaképp kicsodák és micsodák vagyunk. Tömény akció. Ja és még egy kis tömény akció...



RED FACTION: GUERRILLA

A *Red Faction* világában sok minden megváltozott – a játék FPS-ből TPS lett, amellelt eltelt egy-két év és az erőviszonyok is mások lettek az előző részekhez képest. Alec Manson, a volt bányász és de facto tőkös legény felkel az EDF ellen és lesz nemulass – újr alapítja/megreformálja a Red Factiont és ettől kezdve egy EDF-ügynök élete sincs biztonságban. A játék a terraformálás által átalakított Mars-on és a legelső *Red Faction*-ból ismert egyéb helyszíneken játszódik majd – ezzel is tisztelegve az első rész előtt.



ANNO 1404

Ha a sorozat német fejlesztő így folytatják, akkor a következő rész *Anno 1305*, majd *1206*, azután *1107* lesz – számmisztikailag így lenne helyes. Az *Anno* sorozat ezen részében célunk a Kelet, sokkal nagyobb szigetekkel, sandbox móddal, gyönyörű grafikával (bár ezzel a sorozatnak sosem volt gondja). Egy híres vízpumpa segítségével akár erdőt varázsolhatunk a sivatagból (ilyenből Keleten úgyis sok van), és szultánokkal is találkozhatunk. Szálem alejkum *Anno 1404*!



HARDVER

A következő hónapban körülnézünk kicsit az SSD-meghajtók piacán. Kiderül, mi az előnye és hátránya ezeknek az új adattáraknak, mennyivel gyorsabbak, mint egy normál merevlemez, illetve érdemes-e már most a vásárláson gondolkodni. Megpróbáljuk a hazánkban megvásárolható összes példányt beszerezni, amelyek ellenfele a világ leggyorsabb asztali merevlemeze, a WD Velociraptor lesz!



## KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

A Sierra szerepjátéka egy igen érdekes darab: a híres-hírhedt Troika Games fejlesztette. Előnyük, hogy igen innovatív játékokat készítettek, hátránya, hogy nem voltak mindig hibátlanok a játékaik. Az *Arcanum* a legjobban sikerült játéku volt, a hasonló néven közismert dobókockás középkorias szerepjáték „steam”, azaz gőzgépek idejében játszódó változata. A történet a már ismert *Arcanum* kontinensen zajlik, ahol elkezdődött az ipari forradalom. A főhős egy zeppelinnel balesetet szenved, egyedülként túlélve a zuhanást – ettől kezdve elindul, hogy válaszokat kapjon kérdéseire. A játék során csak a főhőst irányítjuk, akihez időközben általunk irányítható NPC-k is csatlakozhatnak. Az *Arcanum* attól is vált híressé, hogy (bár akkor még nem ismerték a szót) igazi sandbox játék – a világ szabadon bejárható, és senki sem kényszeríti a játékost, hogy a küldetéseket milyen sorrendben csinálja meg. Igazi szerepjátékos-csemege.



# FELHŐTLEN BIZTONSÁG

a család összes gépére!



**TELJES KÖRŰ BIZTONSÁG A CSALÁDNAK\***  
Egy 21 500 Ft értékű Norton 360 3.0-s biztonsági csomaggal  
ajándékozunk meg, ha most fizetsz elő  
a DVD-melléklettel megjelenő PC World magazinra.\*\*



\*A Norton 360 3.0, 3 gépre telepíthető – többek közt vírusirtót, hálózatzvédelmet, automatikus biztonsági mentést és visszaállítást, kémprogramok elleni védelmet, tűzfalat és böngészővédelmet foglal magába.

\*\*Az előfizetői akció csak a DVD-melléklettel megjelenő teljes árú PC World éves előfizetésre, a készlet erejéig, 2009. július 16-ig érvényes. Az akció az előfizetői rendszerünkben 6 hónapra visszamenőleg nem nyilvántartott vagy új előfizetőkre érvényes, akik közvetlenül kiadónknál fizetnek elő 15 960 forintért a magazinra. Minden jog fenntartva. Megrendelhető: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) (Kérjük, hogy számlázási és kézbesítési címeden kívül telefonszámod is add meg a rendelésnél. Az ajándék szoftver kiadónkban vehető át, személyesen.)

**PC WORLD**







# GIGABYTE™

Legelőállító technológia a GIGABYTE-tól

## Ultra Durable™

### 2 Unciás

Rézrel készült NYÁK

50,000 hr.

Japán gyártmányú

szilárdelektrolitos kondenzátor

Alacsony eredő ellenállású MOSFET

Ferritmagos

tekercek

# Egyedi Szuperképességek

Az első dupla mennyiségű rézrel készült nyomtatott áramkörű alaplapok!

A 2 unciás rézrel készült nyomtatott áramkör előnyei



Alacsonyabb hőmérséklet



2x alacsonyabb impedancia



Jobb túlhajthatóság



Alacsonyabb EMI



Alacsonyabb fogyasztás



Jobb ESD védelem



2 unciás  
réz belső réteg

Vezető az alaplap-fejlesztésben [www.giga-byte.hu](http://www.giga-byte.hu)



INGYENESEN  
JÁTSZHATÓ  
MMORPG

# Runes of Magic

## Főbb tulajdonságai:

- Tömegesen játszható online szerepjáték (MMORPG) bármilyen fix költség nélkül
- Kiterjesztett dupla osztály-rendszer 30 lehetséges kombinációval
- Hátasok és háziállatok (lovak, tigrisek és még más lények is)
- Több, mint 1600 küldetés és epikus történeti szála ágyazott missziók
- PvP harc (csatamezők – battlegrounds, guild és aréna harcok)
- Instance-ok, dungeonok, boss és elite ellenfelek, maximum 36 fős RAIDek
- Sokoldalú varázslat és támadó skilliek, egyedi elite skilliek
- Több száz rúna és craft alapanyag kombinációs rendszere egyedi tárgyak készítéséhez
- Játékos és guild-házak

Regisztrálj  
most!

## CHAPTER I RISE OF THE DEMON LORD

[www.RunesofMagic.com](http://www.RunesofMagic.com)

